



**CONCURSO
MICROSOFT LATAM TEACHER CHANGEMAKER 2019
REGLAS DE PARTICIPACIÓN**

Estas son las Reglas que rigen cómo funcionará el Concurso del LATAM TEACHER CHANGEMAKER 2019 (en adelante la "Promoción"). En adelante, "Microsoft", "nosotros" y "nuestro" hacen referencia a la entidad organizadora; "usted" hace referencia a un participante en la Promoción. Al participar en esta Promoción Usted declara conocer y aceptar las Reglas así como las decisiones que adopte Microsoft sobre cualquier cuestión no prevista en ellas. En caso de conflicto, nuestra decisión será definitiva en todos los aspectos para todos los participantes. Adicionalmente, Usted acepta cumplir con los términos y condiciones de cualquier página online de Microsoft o de terceros en la cual se encuentre alojada esta Promoción.

La participación en la Promoción es libre y gratuita. La inscripción en la Promoción no implica obligación de compra.

Para los fines de esta promoción Territorio designa: Latinoamérica.

1. **PERIODO DE VIGENCIA:** La Promoción será válida desde las 0:00 del **18 de noviembre de 2019** ("Fecha de Comienzo") hasta las 24:00 del **26 de diciembre de 2019** ("Fecha de Finalización") (en adelante, el "Período de Vigencia"). Todas las inscripciones para participar en la Promoción deberán recibirse durante el Período de Vigencia de la Promoción. Las entradas recibidas fuera del Período de Vigencia no serán consideradas.
2. **ELIGIBILIDAD:** Podrá participar de la Promoción:
 - Personas físicas mayores de 18 años,
 - Que se desempeñen como docentes en establecimientos educativos de educación inicial, primaria o secundaria, educación técnica o vocacional, y educación especial.
 - Que pertenezcan al sistema educativo público o privado de cualquier país de Latinoamérica,
 - Que sea residente legal en el territorio del país en el que se desempeña como docente,
 - Que no haya participado previamente en un foro global de Microsoft, y
 - Que cuente con un nivel de inglés que permita exponer a los jueces su proyecto en dicho idioma sin ayuda de un traductor.

No podrán participar en la Promoción:

- Los empleados de Microsoft (entre los que se incluyen con carácter enunciativo, pero no limitativo, sus administradores, directores ejecutivos, agentes y consultores), de sus empresas asociadas o filiales, o de sus agencias de publicidad y promoción;
- Los familiares de dichos empleados (por familiares se entiende padres, hijos, hermanos, así como cónyuges y parejas de hecho);
- Personas que vivan en el mismo domicilio de dichos empleados; ni,
- Docentes o educadores de instituciones no formales ni educadores ya retirados o fuera del sistema educativo.

Microsoft se reserva el derecho de verificar en cualquier momento que cada uno de los participantes cumpla con las condiciones de elegibilidad que a su juicio sean necesarias para participar en esta Promoción. La participación en la Promoción es libre y gratuita.

3. **DESCRIPCIÓN DE LA PROMOCIÓN:** Esta Promoción está basada en la habilidad y destreza de los participantes. El azar no será utilizado como mecanismo total ni parcial para la selección de los ganadores.

El objeto de esta Promoción es que cada Participante elabore un proyecto educativo enfocado a generar un impacto social en el cual los estudiantes son los principales protagonistas. Este proyecto debe ser inspirador para otros colegas, para sus estudiantes; y en el cual se destaque su actuar como líder, cómo agente de cambio en su entorno, cómo innovador y experto en el uso de la tecnología para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la elaboración del proyecto debe quedar reflejado también su interés personal por avanzar en el proceso de su formación y perfeccionamiento como educador, y demostrar que la elaboración del proyecto esté conforme a los requisitos descritos en estas Reglas.

El proyecto debe desarrollarse considerando como objetivo final dar un sentido a la práctica educativa orientada a generar un cambio en su entorno y brindando una solución a problemas reales, logrando que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo y al mismo tiempo les permita desarrollar habilidad de investigación para el aprendizaje permanente (lifelong learning skills). El proyecto debe abordar las temáticas relacionadas con los objetivos de desarrollo sostenible mundial impulsados por Naciones Unidas - ODS (ver guía en el Anexo 1), puede considerarse también el uso del marco STEM (ver guía en el Anexo 2), y debe claramente evidenciar la integración de la tecnología con el currículo oficial en su país. Se destacarán aquellas actividades de aprendizaje que promueven el desarrollo de habilidades en los estudiantes, tales como: solución de problemas, pensamiento lógico matemático, colaboración, comunicación, pensamiento computacional (computational thinking), equidad, creatividad, innovación, abstracción, entre otras. También las que especifiquen las estrategias metodológicas e incluyan evidencia de resultados e impacto en el aprendizaje de los estudiantes y su entorno.

Toda la información relacionada con el proyecto deberá ser presentada en inglés.

Para los fines de esta Promoción el proyecto que usted presente será denominado como una "entrada" o "proyecto". Sólo se admitirá una entrada por Participante. Todas las entradas recibidas serán juzgadas de acuerdo a los criterios descritos en estas Reglas. Usted declara que:

- Su entrada es producto de su propio trabajo y que no infringe ni viola los derechos de privacidad, propiedad intelectual o cualesquiera otros derechos de ninguna persona física o jurídica;
- Su entrada solamente incluye material (incluyendo música, video o imágenes) de su propiedad o sobre el cual ha obtenido autorización para su uso en la Promoción de los propietarios;
- Usted ha obtenido permiso para utilizar la imagen, nombre, voces u otros indicios que identifican a cualquier persona distinta del participante;
- Su entrada no ha sido seleccionada como ganadora en ninguna otra promoción, ya sea organizada por Microsoft o terceros.

La entrada no podrá contener ninguna clase de contenido que, a nuestra exclusiva consideración:

- Sea explícitamente sexual, innecesariamente violento, derogatorio o peyorativo de cualquier etnia, raza, género, religión, profesión o grupo etario;
- Promueva el consumo de alcohol, sustancias prohibidas o tabaco o el uso de armas de cualquier clase;
- Sea difamatoria, obscena o de cualquier forma ofensiva;
- Incluya material cuyos derechos de autor o propiedad intelectual pertenezcan a terceras personas (incluyendo marcas, logos, fotografías, esculturas, pinturas, imágenes publicadas en sitios web, televisión o cualquier otro medio) salvo autorización expresa de dichas terceras personas;

- Incorporan los nombres, imágenes, voces u otros indicios que identifican a cualquier persona distinta del participante que realiza la entrada, incluyendo celebridades y cualquier otra figura pública viva o fallecida, salvo autorización expresa de dichas personas;
- De cualquier forma violan la legislación del Territorio.

Si la entrada posee contenido con fines ofensivos, pornográficos o similares, usted será demandado de acuerdo con la ley local de su país, y reportado de inmediato al Ministerio de Educación y su institución.

Se debe indicar el nombre de una sólo persona como participante en el caso que el proyecto provenga de varios autores. Si la entrada es considerada ganadora, se entregará un sólo premio el cual será entregado al participante registrado.

Nos reservamos el derecho de rechazar cualquier entrada que, en nuestra sola y absoluta discreción, consideremos no cumple con los parámetros aquí establecidos.

4. CÓMO PARTICIPAR

- a) **Inscripción:** Durante el Período de Vigencia, a fin de participar en esta Promoción, usted debe realizar lo siguiente:

Paso 1.

Si ya cuenta con una dirección de correo institucional en Microsoft Office 365:

- Verifique que su cuenta de correo institucional se encuentra activa en plataforma Microsoft Office 365.
- Sí confirma que la institución utiliza Microsoft Office 365 continúe a verificar el paso 2.
- **No se aceptará otro tipo de cuenta de correo.**

Si no cuenta con una dirección de correo en Microsoft Office 365:

- Solicite a los organizadores su cuenta temporal Microsoft Office 365.
- Escriba un correo a eduforum@microsoft.com para solicitar una cuenta temporal.
- Microsoft revisará su solicitud, y le proporcionará respuesta en un plazo máximo de 24 horas.
- Microsoft le brindará una cuenta con el único fin de participar de esta Promoción.
- Usted es responsable de hacer respaldo de la información almacenada en esta cuenta temporal antes de que finalice esta Promoción.
- **No se aceptará otro tipo de cuenta de correo.**

Paso 2: Ser miembro de Microsoft Educator Community¹ (siguiendo los pasos descritos abajo para registrarse). Si ya es miembro de dicha comunidad, continúe con el paso 3.

- Hacer uso de su dirección de correo electrónico Microsoft Office 365.
- Ingresar a Microsoft Educator Community¹ y registrarse dando click a "Unirse Ahora/Join Now" y completando el formulario de registro (No dejar datos en blanco).
- Una vez completado el registro, haga clic en "aceptar/accept".
- Con esta acción recibirá la bienvenida al programa Microsoft Educator Community como nuevo miembro.
- En el Anexo 3 podrá encontrar una guía paso a paso.

¹ Microsoft Educator Community: <https://education.microsoft.com/>

Paso 3: Elaborar un video de una duración máxima de tres (3) minutos utilizando la aplicación Microsoft Teams (aplicación incluida en su cuenta Microsoft Office 365), con el propósito de describir su proyecto tomando en cuenta las siguientes indicaciones:

El video deberá incluir las siguientes partes:

- Breve presentación inicial (su nombre, país de origen, institución y materia que imparte)
- El título de su proyecto y una breve descripción de este, haciendo énfasis en:
 - La problemática real inicial que buscó solucionar o abordar.
 - La innovación implementada, cómo integró la tecnología, proceso de implementación, retos, aportes desarrollados por los estudiantes, etc.
 - Impacto generado a la fecha.

Le sugerimos enfáticamente tomar en cuenta la guía del Anexo 4 en la elaboración de su video, considerar el objetivo de esta Promoción como marco guía indicado en el numeral 3 de este documento, y los criterios de evaluación descritos en el Anexo 5.

Paso 4: Publicar su video utilizando Microsoft Stream, y compartir su video mediante un enlace público utilizando Microsoft OneDrive. Toda la presentación de su proyecto e información incluida en el video **debe ser grabado en idioma inglés**. El video deberá ser publicado en el período de vigencia indicado en el numeral 1 de este documento. Cualquier video publicado fuera de estas fechas, no será evaluado. Consultar nuevamente Anexo 4.

Paso 5: Registrarse como participante siguiendo las siguientes indicaciones:

- Completar la información solicitada en el formulario de registro indicado en la página oficial o directamente en el siguiente [link](#)
- Incluir el enlace web correspondiente al proyecto (el cual fue obtenido en el paso 4).
- Para más información, ver Anexo 6.

- b) **Descalificación** A nuestro exclusivo criterio, podremos descalificar en forma automática: cualquier entrada o inscripción incompleta o ilegible; o cualquier participante que exceda el límite de inscripciones y/o entradas establecido; o cualquier entrada que a nuestro criterio no cumpla con las Reglas; o cualquier participante que de cualquier forma altere, manipule o interfiera o trate de alterar, manipular o interferir con la Promoción o que tenga una conducta deshonesto o fraudulenta o anti-deportiva; o cualquier participante que utilice métodos de duplicación robóticos, automáticos, repetitivos, programados o similares de duplicación para la inscripción o participación en la Promoción.
- c) **Límite de participación** Se aceptará solamente una inscripción por persona (mismo nombre y apellido) y cada participante podrá usar solamente una cuenta de correo electrónico para registrarse. Está prohibido el uso de dispositivos automatizados para participar en esta Promoción. No nos hacemos responsables de las participaciones perdidas, corruptas, ilegibles o con retraso, ni de fallos de red, ordenador, hardware o software de cualquier índole que puedan restringir o retrasar el envío o la recepción de su inscripción o de las entradas.

5. ETAPAS DEL CONCURSO:

Primera Ronda

Al término del plazo establecido en el numeral 1 de este documento, se evaluará cada proyecto recibido y se seleccionarán los semifinalistas que participarán en la Ronda Final, en adelante (los "Ganadores de la Primera Ronda").

Serán seleccionados aquellos proyectos que demuestren abordar una temática relevante, que generen verdadero impacto en su entorno educativo acorde al objetivo de esta Promoción; y que cumplan con los requisitos y condiciones establecidas para participar indicados en el numeral 4 de este documento.

Los participantes clasificados en la Primera Ronda serán notificados por correo electrónico que su proyecto ha sido seleccionado para competir en la Ronda Final. **Es responsabilidad del participante estar pendiente de las comunicaciones enviadas a su dirección de correo electrónico, así como asegurarse de verificar que los datos de contacto proporcionados sean los correctos.**

Ronda Final

Los proyectos clasificados de la Primera Ronda serán evaluados por un jurado internacional, que seleccionará **a los mejores 16 proyectos**, utilizando los criterios de evaluación que se indican a continuación. Cada proyecto, para que pueda ser evaluado, deberá ser publicado utilizando el formato **Lesson Plan** del programa Microsoft Educator Community (ver Anexo 7).

El participante que no presente su proyecto o incumpla los requerimientos de la Ronda Final, quedará descalificado de la competencia. En esta ronda no será requerida la participación virtual o presencial del docente.

Los criterios que se evaluarán en esta edición de la Promoción son los siguientes:

Criterio	Consideraciones Generales
Empowering Student in Real-life Scenarios	El proyecto aporta a los estudiantes actividades y experiencias de aprendizaje que van más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas; haciéndoles responsables del uso apropiado de la tecnología, e impulsando el compromiso personal y ético en sus decisiones que derivan en resultados con un impacto a su entorno social.
Pensamiento Crítico y Solución de Problemas	El proyecto conduce a los educadores y estudiantes a asumir desafíos intelectuales mediante un proceso de investigación que les permite transitar por caminos no explorados; acorde en el desarrollo de actividades de aprendizaje creativas, divergentes, disruptivas y abiertas; favoreciendo el desarrollo de pensamiento crítico y potenciando la capacidad de solucionar problemas.
Life-Long Learning	El proyecto permite a los estudiantes realizar actividades mediante recursos orientados a potenciar experiencias educativas de alta calidad que impulsen su confianza, seguridad, y desarrollo de habilidades sociales para construir en ellos el criterio de aprendizaje permanente partiendo desde la exploración y el descubrimiento de su entorno.

Global Collaboration	El proyecto convierte las actividades de aprendizaje en situaciones que impulsan el trabajo en equipos abierto a la participación de estudiantes, educadores, y actores de otros ámbitos distintos a la escuela. El proyecto permite el pleno desarrollo de las habilidades de comunicación e investigación de los estudiantes a través de comunidades de aprendizaje.
Pensamiento Computacional	El proyecto permite a los estudiantes determinar la solución exitosa de problemas mediante actividades de aprendizaje STEM que promueven el reconocimiento de patrones, la descomposición en partes de un problema, la creación de algoritmos o escritura de pasos y procesos lógicos, la comprensión de la ciencia, y el desarrollo de pensamiento lógico y matemático.
Educador Agente de Cambio	El educador se caracteriza por haber cambiado significativamente el proceso de aprendizaje a través del uso de las TIC y con ello se reconoce que ha hecho una diferencia más allá de su propia aula. El educador ha sido capaz aun en entornos donde la enseñanza innovadora es desafiante, implementar prácticas pedagógicas que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes. Manifiesta liderazgo en su comunidad escolar y profesional; apoya el desarrollo de otros educadores.
Presentación del Proyecto	El proyecto se presenta con claridad, respetando el tiempo asignado y logrando explicar con claridad sus diferentes elementos: la innovación propuesta e integración de la tecnología al currículo, logros, mejores prácticas, conocimientos adquiridos, impacto social, las propuestas para su crecimiento y replicabilidad.

En el caso de tener un empate, los jueces deliberarán sobre los detalles de cada proyecto para definir el que deba tener mayor puntaje.

Los Ganadores de la Ronda Final serán notificados al correo electrónico que indicaron durante el proceso de registro o a través de la cuenta de correo electrónico Microsoft Office 365 otorgada en esta Promoción.

Notificaciones: Los Ganadores de la Primera y de la Ronda Final deberán confirmar la recepción de las comunicaciones enviadas por Microsoft en un plazo máximo de siete (7) días. Si la notificación enviada es devuelta o si el ganador no confirma su recepción en el plazo indicado, Microsoft cancelará su participación y/o premio y podrá seleccionar a otro ganador en su reemplazo. Es responsabilidad del ganador responder a la notificación.

Uso de su entrada: Al inscribirse y participar en la Promoción usted:

- Nos otorga el derecho irrevocable, mundial y libre de regalías para reproducir, copiar, modificar, alterar, revisar, evaluar, probar, publicar, mostrar y usar de cualquier otra forma su entrada y todo su contenido en conexión con la Promoción y con cualquier actividad similar futura organizada por Microsoft;
- Comprende, acepta y reconoce que Microsoft y otros participantes de la Promoción pueden haber desarrollado material similar o idéntico al de su entrada y, por lo tanto, usted renuncia a cualquier reclamo que pueda tener como resultado de dicha similitud;
- Comprende, acepta y reconoce que no recibirá compensación alguna por el uso que hagamos de su entrada;
- Acepta que su entrada podrá ser publicada por nosotros en una página web a determinar para ser vista por los visitantes a dicha página web y acepta que nosotros no seremos responsables por el uso no autorizado que los visitantes puedan hacer de su entrada; y
- Reconoce y acepta que Microsoft no tiene ninguna obligación de publicar, usar o dar a conocer su entrada aún en el caso de que su entrada haya sido ganadora.

6. **FECHAS IMPORTANTES:** Recordatorio de las fechas a tomar en cuenta:

- Inicio de recepción de proyectos, Primera Ronda: **18 de noviembre de 2019.**
- Cierre de recepción de proyectos, Primera Ronda: **26 de diciembre de 2019.**
- Comunicación de proyectos clasificados para la Ronda Final: **27 de diciembre de 2019.**
- Inicio de recepción de proyectos clasificados, Ronda Final: **28 de noviembre de 2019.**
- Cierre de recepción de proyectos, Ronda Final: **4 de enero de 2020.**
- Publicación de Ganadores Ronda Final: **8 de enero de 2020.**

7. **PREMIOS:** Los Ganadores de la Ronda Final recibirán por parte de Microsoft (a excepción de Participantes de Puerto Rico y Honduras – ver siguiente párrafo) ("Premio"):

- (1) Una (1) Invitación a participar del [Microsoft Educator Exchange 2020](#) a celebrarse en la ciudad de Sydney, Australia del 23 al 26 de marzo, 2020 ("Evento");
- (2) Un (1) boleto aéreo ida y vuelta desde su ciudad de origen a la ciudad de Sydney, Australia (en las fechas correspondientes al Evento);
- (3) Transporte terrestre Aeropuerto de Sydney – Hotel del Evento – Aeropuerto de Sydney;
- (4) Alojamiento de tres (3) o cuatro (4) noches según su itinerario de viaje en el hotel del Evento; y
- (5) Comidas durante el Evento y actividades relacionadas.

Participantes de Puerto Rico y Honduras: Microsoft no podrá entregar boletos aéreos, ni transporte terrestre, ni alojamiento a los Ganadores domiciliados en Puerto Rico y Honduras y que estén vinculados a instituciones del sector público (sólo comidas durante el Evento y actividades relacionadas).

Los Ganadores de la Ronda Final serán responsables de obtener su pasaporte, visas y documentación necesaria para ingresar al país donde se realizará el Evento, y deberá asumir todos los costos no expresamente cubiertos por Microsoft según estas Reglas. El organizador podrá variar las fechas de salida y regreso, así como la estadía. Cada Ganador de la Ronda Final deberá confirmar su disponibilidad y habilitación (e.g. pasaporte, visa) para realizar el viaje al Evento con 45 días de anticipación a la fecha de viaje programado; de lo contrario, Microsoft podrá cancelar su Premio y seleccionar a otro ganador en su reemplazo.

Todo impuesto o tasa que deba pagarse por la obtención y aceptación del Premio será a exclusivo cargo de los ganadores. Si por alguna razón el Premio no se encuentra disponible o es ilegal entregarle el premio de conformidad con la legislación de su país de residencia, nos reservamos el derecho a sustituir el Premio por uno de valor igual o superior. El Premio es intransferible y usted no podrá designar a otra persona como ganador. Si no puede o no quiere aceptar el Premio, se lo concederemos a otro posible ganador. Los Ganadores del Foro Virtual no podrán exigir el canje del Premio por dinero, ni su sustitución por otra cosa.

8. **LEGISLACIÓN:** Las presentes Reglas se interpretarán exclusivamente de conformidad con las leyes del Territorio. Si el Territorio incluye más de un país entonces las Reglas se interpretarán de conformidad con las leyes del país de residencia del participante. Nada de lo dispuesto en el presente documento le privará de términos más favorables conforme a la legislación aplicable. Cualquier controversia entre usted y nosotros que no pueda ser resuelta de común acuerdo será sometida a los tribunales con competencia en la materia en el Territorio o en el país de residencia del participante en caso de que el Territorio incluya más de un país.

9. **MODIFICACIÓN, CANCELACIÓN O SUSPENSIÓN:** Nos reservamos el derecho a modificar las presentes Reglas en cualquier momento. Así mismo, podremos suspender o cancelar, total o parcialmente la Promoción sin que ello implique el pago de suma alguna a usted o terceros en caso de fraude que desvirtúe el objetivo de la Promoción o cuando circunstancias imprevistas que constituyan caso fortuito, fuerza mayor o similar así lo justifiquen. La

modificación de las Reglas o la decisión de suspender o cancelar la Promoción será comunicada por los mismos medios empleados para hacer conocer la Promoción. Si usted intenta poner en peligro la integridad o el funcionamiento legítimo de esta Promoción pirateando, hacienda trampa o realizando actividades fraudulentas, le solicitaremos una indemnización por las pérdidas en las que incurramos como resultado de sus actos en la medida en que la ley lo permita. Además, le prohibiremos participar en futuras actividades similares que realicemos, de modo que juegue limpio.

10. **RESPONSABILIDAD:** No garantizamos la actuación de terceros y ni nos hacemos responsables de los actos o incumplimientos de terceros. Al inscribirse en la Promoción usted libera Microsoft y sus respectivas compañías controlantes, subsidiarias, entidades afiliadas, , licenciarios, agentes locales de publicidad corporativa, agencias de publicidad y promociones, consultores, agentes y a todos los funcionarios, ejecutivos, socios, directores, empleados, agentes o representantes de dichas compañías (las "Partes Liberadas") de cualquier daño, lesión, pérdida y/o gasto que resulten total o parcialmente de su participación en la Promoción. Lo anterior se aplicará en caso de que Microsoft no reciba su información o que ésta se pierda por interrupciones o incapacidades de la red, servidor, fallas en las transmisiones o fallas técnicas, sean ellas provenientes de un error de tipo humano, mecánico o electrónico. Nada de lo dispuesto en esta cláusula limitará la responsabilidad de Microsoft con respecto al fallecimiento o lesión corporal que surja de su propia negligencia o como consecuencia de un fraude. Lo dispuesto en esta Sección se aplicará en la medida en que esté permitido por la legislación aplicable.
11. **DATOS PERSONALES:** Ciertos datos personales serán requeridos para la participación en esta Promoción; la denegación por parte de los participantes impedirá su participación en esta Promoción. La declaración de privacidad de Microsoft que se encuentra en <http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=248681> se aplicará a esta Promoción y a toda la información que recibamos de usted; la inscripción a la Promoción y aceptación de estas Reglas importa asimismo la aceptación de nuestra declaración de privacidad. Usted reconoce y acepta que Microsoft y sus casas matrices, filiales y empresas relacionadas podrán efectuar el tratamiento de los datos personales proporcionados por los Participantes en virtud de su participación en la presente Promoción, en registros o bancos de datos propios de conformidad con la ley de protección de datos en vigor aplicable en su país de residencia. Usted autoriza irrevocablemente a Microsoft, sus afiliadas y subsidiarias, a difundir sus datos personales, domicilio, imágenes y voces, con fines publicitarios, por cualquier medio de difusión y forma, sin derecho a compensación alguna, como así también para que el Organizador remita a los Participantes publicaciones y/o se les formulen ofertas publicitarias de bienes y/o servicios. Los Participantes exoneran de responsabilidad a Microsoft y sus casas matrices, filiales y empresas relacionadas por el uso indebido por parte de terceros de los datos.

Participantes de Argentina. El titular de los datos personales tiene la facultad de ejercer el derecho de acceso a los mismos en forma gratuita a intervalos no inferiores a seis meses, salvo que se acredite un interés legítimo al efecto conforme lo establecido en el artículo 14, inciso 3 de la Ley N° 25.326. La Dirección Nacional de Protección de Datos Personales, órgano de control de la Ley N° 25.326 tiene la atribución de atender las denuncias y reclamos que se interpongan con relación al incumplimiento de las normas sobre protección de datos personales.

Anexo 1

Objetivos de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas 2030
Referencia: [PNUD – ODS](#)



Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (PNUD - Agenda 2030)

También conocidos como Objetivos Mundiales, se adoptaron por todos los Estados Miembros en 2015 como un llamado universal para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para 2030. Los 17 ODS están integrados, ya que reconocen que las intervenciones en un área afectarán los resultados de otras y que el desarrollo debe equilibrar la sostenibilidad medio ambiental, económica y social.

Siguiendo la promesa de no dejar a nadie atrás, los países se han comprometido a acelerar el progreso para aquellos más atrasados. Es por esto que los ODS han sido diseñados para que cambien la vida de todos los seres humanos, lo que incluye metas globales como: cero pobreza, cero hambre, cero SIDA y cero discriminación contra las mujeres y niñas, entre otros.

Microsoft es parte de los esfuerzos mundiales necesarios para alcanzar estos objetivos, y este año el concurso MICROSOFT LATAM TEACHER CHANGEMAKER 2019 se suma a estas iniciativas con el propósito de motivar a cada educador en Latinoamérica a ser protagonista desde su salón de clases. Se necesita la creatividad, el conocimiento de cada educador, y la tecnología y los recursos de toda la sociedad para conseguir los ODS en cada contexto.

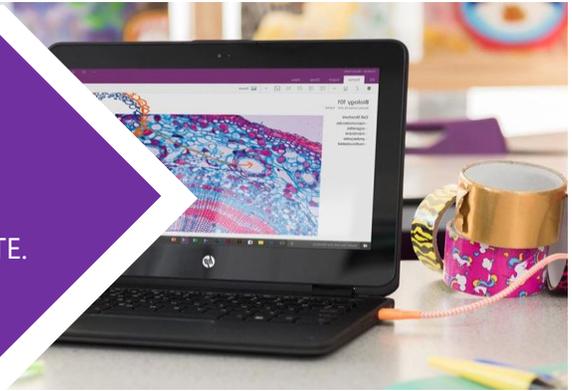
17 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE





Anexo 2

Marco Educativo STEM (STEAM)
Referencia: US Education Department, ISTE.



Marco Educativo STEM

MICROSOFT LATAM TEACHER CHANGEMAKER 2019 tomará como referencia el marco de trabajo educativo conocido como STEM (o STEAM), el cual por sus siglas en inglés reconoce la integración del área de ciencias, tecnología, ingeniería, matemática. Recientemente, muchos defensores de STEM también han incorporado las artes (STEAM). La educación STEM prioriza el estudio de la ciencia y las matemáticas, además de la integración significativa de la tecnología y el diseño de ingeniería que ofrece oportunidades para la resolución de problemas innovadores al tiempo que hace que la ciencia y las matemáticas sean relevantes y atractivas.

La educación STEM incluye una variedad de opciones de cursos que integran el plan de estudios en áreas como ciencias de la computación, robótica, sostenibilidad, estudios ambientales, ciencias marinas, transporte urbano, alfabetización financiera, jardinería urbana y agricultura, comunicación, construcción ecológica, mantenimiento de instalaciones, salud y bienestar, por nombrar algunos.

En este concurso STEM (o STEAM) se entenderá como el proceso educativo que involucra formalmente las actividades educativas en el aula y las actividades extracurriculares mediante el desarrollo de lecciones de aprendizaje cuya principal característica es promover la integración de conocimientos de todas sus materias para resolver un problema de la vida real, potenciar la investigación, y el trabajo en equipo.

Recursos STEAM de los programas de Microsoft

Se recomienda revisar los siguientes programas y recursos de Microsoft:

- Biblioteca Hacking STEM, revisar inventario de proyectos [aquí](#).
- Microsoft Makecode. Se recomienda observar los diferentes programas, tutoriales y casos de éxitos. Explore el sitio oficial [aquí](#).
- Microsoft Minecraft. Se recomienda explorar las aplicaciones de Minecraft en Education. Sitio oficial [aquí](#).
- Microsoft Makecode [Arcade](#).
- Microsoft Makecode [Microbit](#).

Los recursos anteriores son una guía, no son determinantes, pero su conocimiento potencia el desarrollo educativo. Recomendamos finalmente explorar los proyectos y lecciones de aprendizaje STEAM realizadas por los educadores innovadores miembros del programa Microsoft Educator Community.

Finalmente lo motivamos a que siga los recursos de autoformación en STEAM y otras áreas de esta comunidad de educadores Microsoft Innovative Educator.



Anexo 3

Guía para ser miembro del programa
Microsoft Educator Community



El programa **Microsoft Educator Community** le brinda la oportunidad para que pueda formar parte de una comunidad internacional de educadores, quienes constantemente promueven la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la integración de la tecnología en el salón de clases.

A continuación, se comparte un guía la cual le apoyará para realizar su registro al programa.

PASO 1: Ingresar al sitio Web del programa

- Escriba o haga clic en la siguiente dirección web: <https://education.microsoft.com/>
- La página principal del programa **podría aparecer en dos idiomas: inglés o español**.
- Verifique que el navegador muestre la siguiente pantalla.

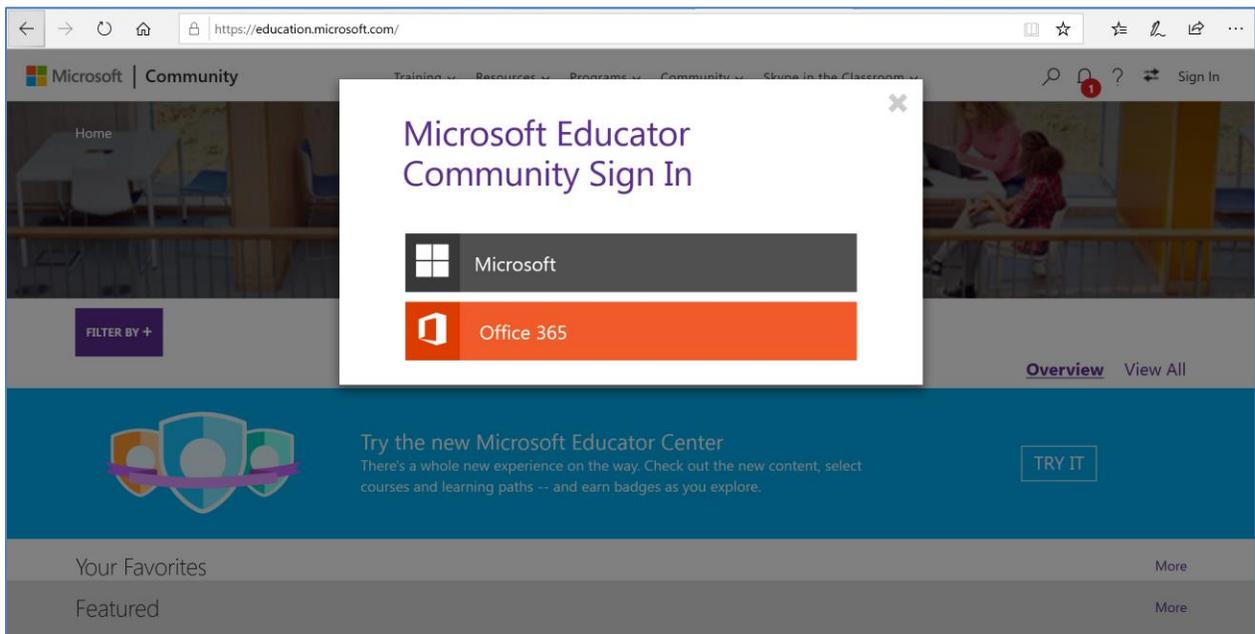


Esta guía se realizará para idioma español. En caso apareciera la página principal del programa en inglés, los pasos a continuación también serán de utilidad para realizar su registro.

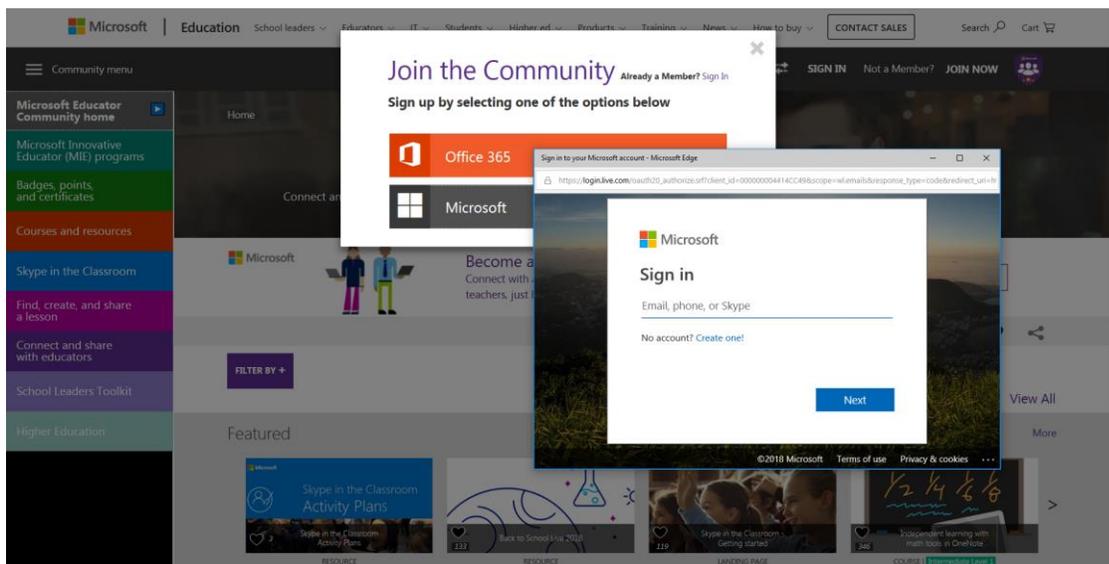
PASO 2: Activar el formulario de registro

Ubique el botón "ÚNASE AHORA" en el encabezado de la pantalla principal, haga clic

- Aparecerá una pantalla emergente que le invita a unirse a la comunidad. La pantalla le solicita iniciar la sesión de registro eligiendo una de las dos opciones de correo electrónico que se indican: Microsoft o Microsoft Office 365.
- Seleccione Microsoft Office 365
- Verifique en el navegador la siguiente pantalla:



- Aparecerá la siguiente pantalla:



- Ingrese la dirección de su cuenta de correo Microsoft O365 y su clave.
- Se activará posteriormente el formulario de registro que se muestra a continuación.

PASO 3: Formulario de Registro

- Complete la información que se solicita en el formulario.

Office 365

Last step! Verify your information below to join

First/Given Name *

Last/Family Name *

Country *

Language *

Time Zone *

Profile Status *

Profile is Public and available to all users. Click [here](#) to see what information will be displayed to all users.

Promotional Code

Microsoft may use your email address to send you:

- Relevant content or offers about products, services, and events.
- Monthly Microsoft Educator Community e-newsletters.

You can unsubscribe at any time. [Privacy Statement](#).

You can also export your data. [Export Data](#)

In order to use the site as a registered user, you must be at least 18 years of age. The Microsoft Educator Community is not open to individual students under the age of 18 or non-educators who do not fit the above categories who are above the age of 18.

JOIN THE COMMUNITY

- El campo código promocional no es obligatorio y no se utiliza en el proceso de registro.
- Confirmar en la sección final del formulario que es una persona mayor de 18 años y que es miembro activo del sistema educativo para completar su solicitud marcando el check box correspondiente.
- Su solicitud esta completa, ahora haga clic en el botón "JOIN THE COMMUNITY / ÚNASE A LA COMUNIDAD"

Ha completado el proceso. Espere ahora su confirmación y bienvenida.



ANEXO 4

Grabando y Publicando el Video del Proyecto
Guía General



Indicaciones y Recomendaciones Generales.

Como parte de los requisitos de participación debe preparar un video cuya duración no supere 3 minutos, y mediante el cual haga la presentación de su proyecto. A continuación compartiremos una serie de pasos que le brindarán una guía para realizar la grabación y publicación de su video.

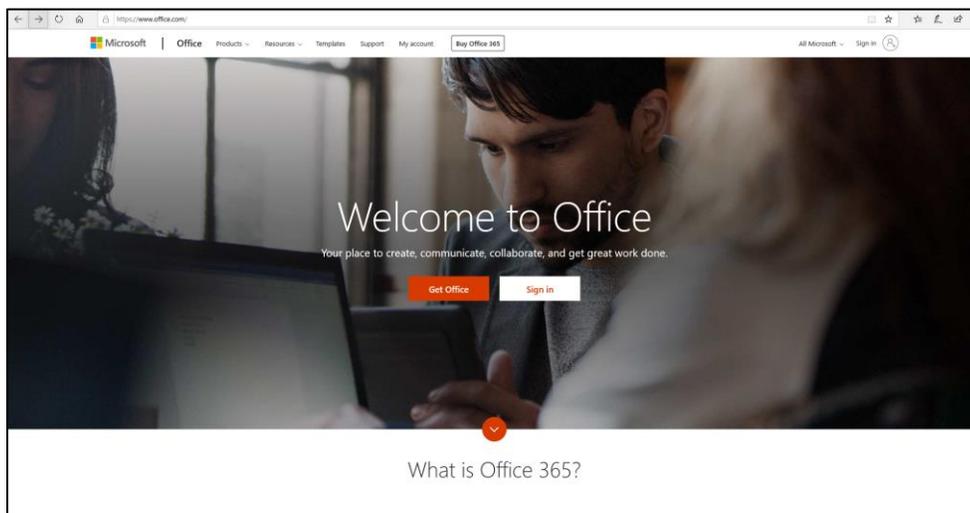
Para lograr la presentación de su proyecto en un formato de video y generar la dirección web URL del video, deberá seguir los siguientes pasos:



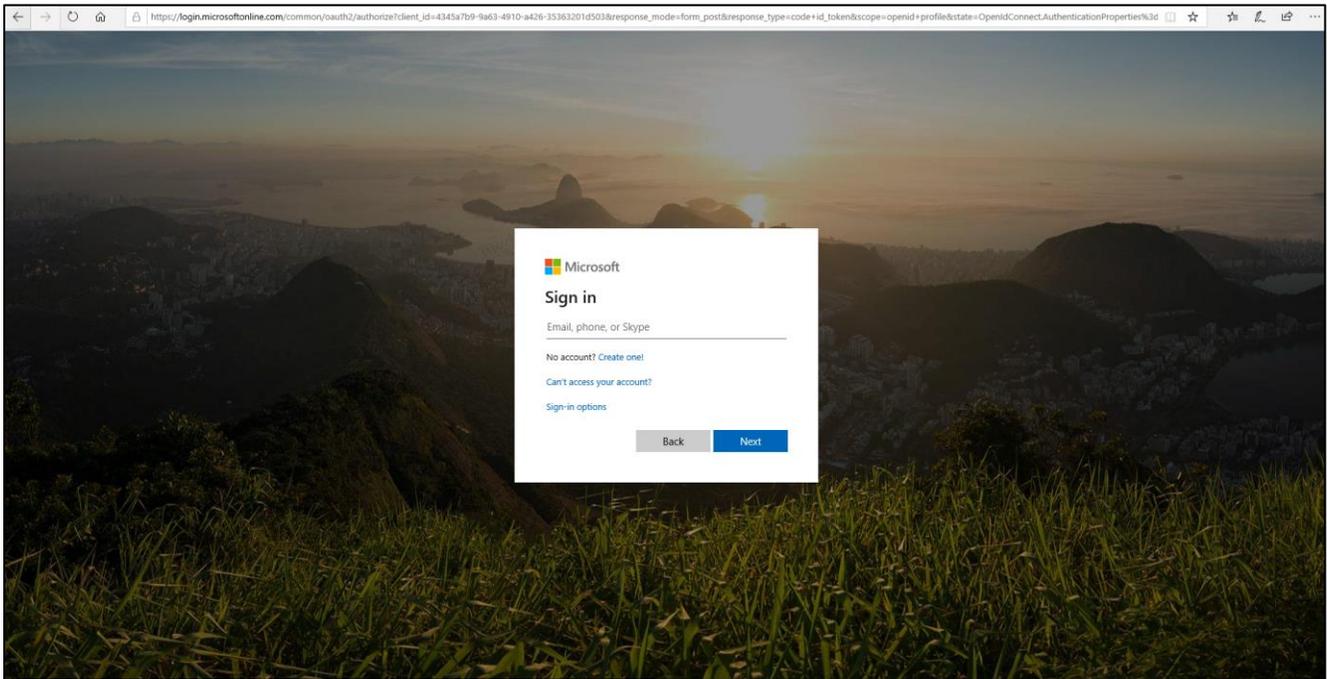
PASO 1: Verificando la instalación de Microsoft Teams versión escritorio (desktop)

Realice el siguiente procedimiento:

- Ingrese <https://www.office.com/> y haga clic en el botón "Sign in"
- Verifique la siguiente pantalla:

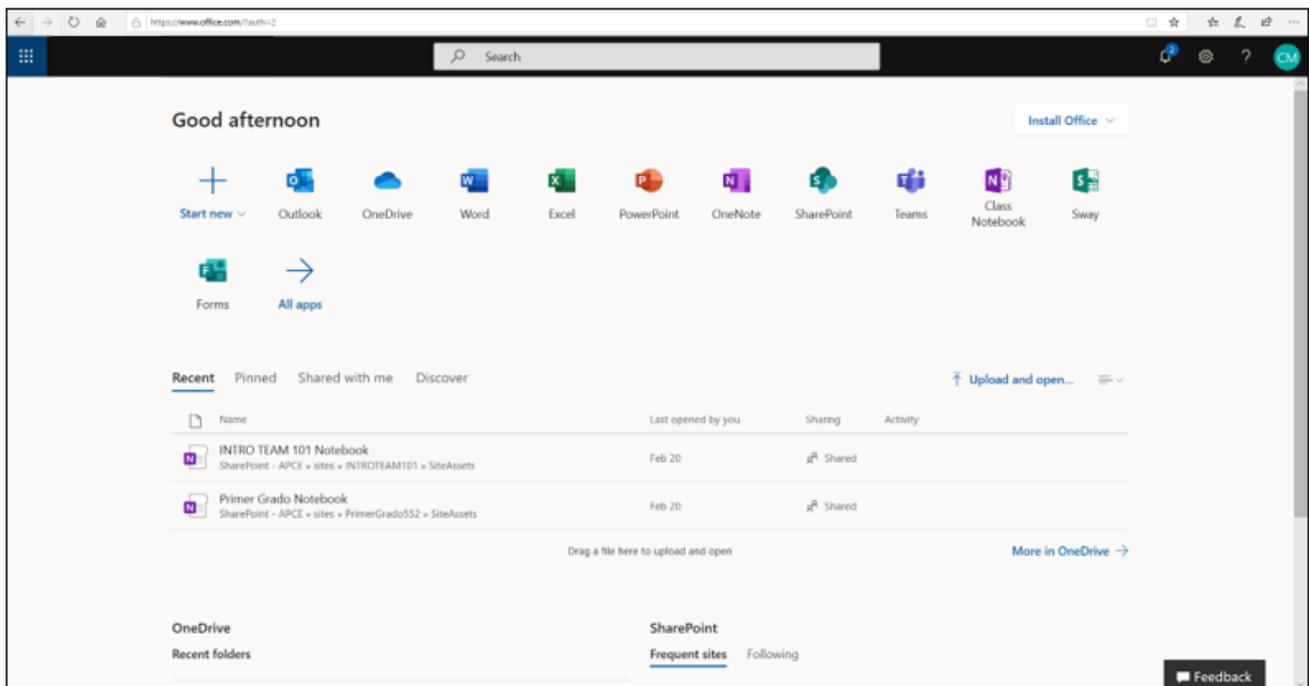


- Ingrese ahora con su cuenta de correo Microsoft Office 365 en el espacio indicado por la ventana emergente.
- Verifique la siguiente pantalla:



NOTA: Ahora se encuentra en su perfil de usuario Microsoft Office 365.

- Verifique ahora la siguiente pantalla:

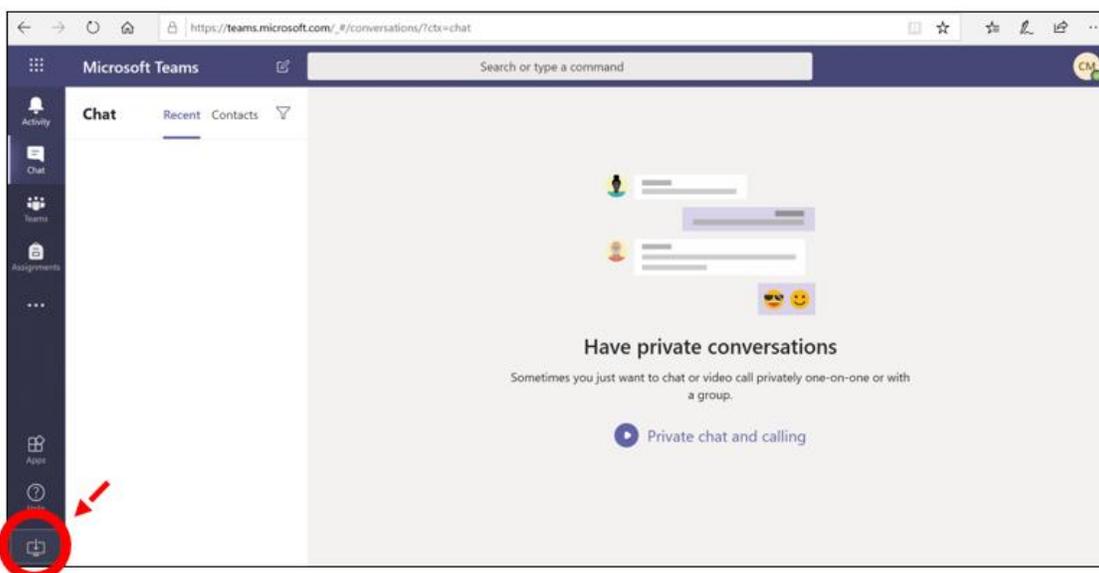
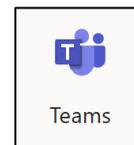


Es importante destacar que Microsoft Office 365 es un conjunto de herramientas que permiten potenciar el trabajo colaborativo, la comunicación, la productividad, entre otras áreas.

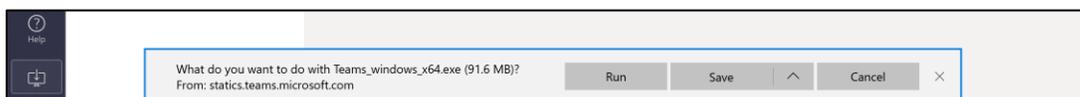
En esta oportunidad estaremos trabajando con 3 herramientas: **Microsoft Teams, Microsoft Stream, y Microsoft OneDrive**. La combinación de estas herramientas permitirá poder realizar la grabación de la presentación del proyecto y obtener la dirección web URL del video para compartir con los organizadores del concurso acorde a los requerimientos.

Verificaremos ahora cómo ubicar Microsoft Teams y al mismo tiempo realizaremos la instalación de la versión de escritorio (desktop).

- Localice el ícono de la aplicación Microsoft Teams y haga clic en la aplicación.
- Si el sistema lo requiere, ingrese nuevamente su cuenta de correo Microsoft Office 365 y su clave. Generalmente es una vez.
- Esta acción se realiza para verificar el usuario que solicita utilizar Microsoft Teams.
- Si el sistema no solicita la cuenta de correo, continúe.
- Repita lo anterior en cada sesión en caso de que sea necesario.
- Verifique la siguiente pantalla y ubique el botón indicado por el círculo rojo denominado **“Download Desktop App”**:



- Automáticamente se abrirá una caja de diálogo en la parte inferior de la pantalla con la opción para realizar la instalación de la aplicación como parte de sus programas y aplicaciones de escritorio:



- Recomendamos guarde el archivo ejecutable **Teams_windows_x64.exe**, y posteriormente instale la aplicación.

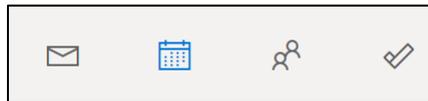
PROCEDIMIENTO ALTERNATIVO

- Haga clic en el botón “App Launcher” o matriz de puntos ubicada en la esquina superior izquierda la cual permite el acceso a las aplicaciones.
- Localice el ícono de la aplicación Microsoft Teams y haga clic en la aplicación.
- Ingrese nuevamente su cuenta de correo Office 365 y su clave si el sistema lo requiere.
- Verifique que ha llegado a la misma pantalla del procedimiento anterior y ubique el botón indicado por el círculo rojo denominado **“Download Desktop App”**.
- Realice la instalación y verifique su resultado.

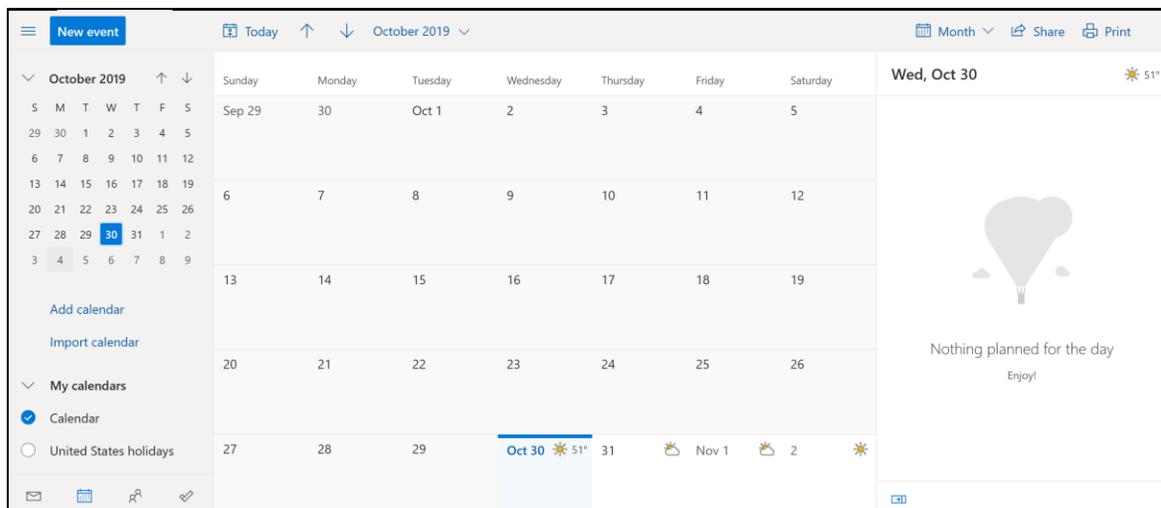
PASO 2: Utilizando Microsoft Teams para grabar el video

Realice el siguiente procedimiento:

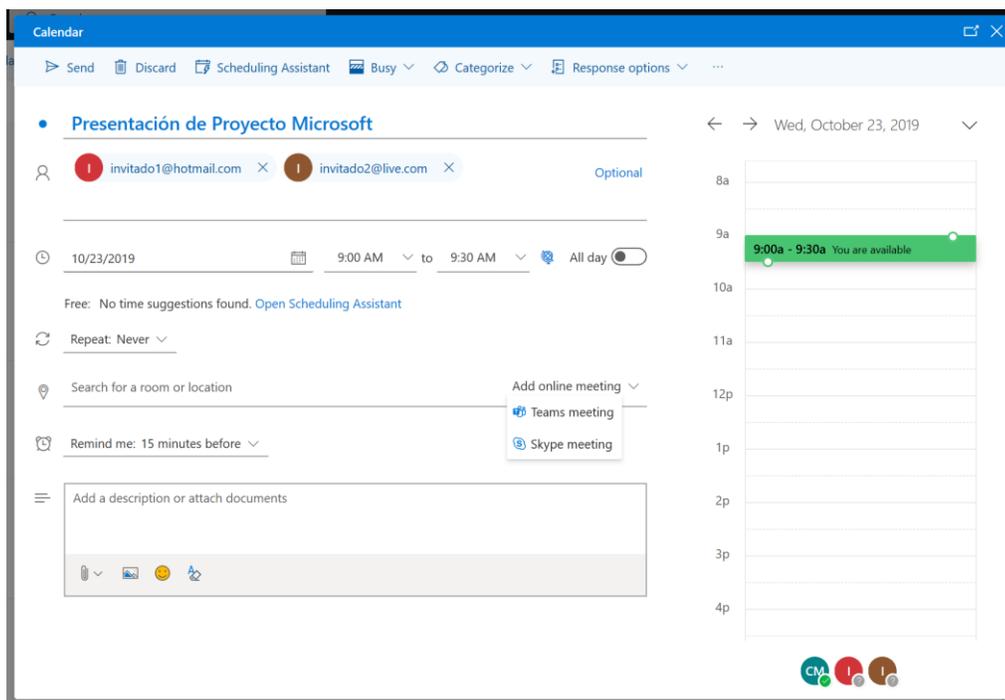
- Microsoft Teams permite realizar las grabaciones de reuniones de equipos (o meetings).
- Para activar la función **“Comenzar Grabación”** o **“Start Recording”** el número mínimo de participantes en la reunión debe ser de 3 personas.
- Primero debe programar una reunión y prepararse para realizar la presentación de su proyecto a 2 participantes (o más).
- Para planificar la reunión debe utilizar el calendario de Microsoft Outlook.
- Haga clic en el botón **“App Launcher”** o matriz de puntos ubicada en la esquina superior izquierda. 
- Localice el ícono de la aplicación Microsoft Outlook y haga clic en la aplicación.
- Ahora se encuentra en su buzón de correo. Haga clic en el botón **“Calendario”** ubicado en la parte inferior derecha de su pantalla principal, tal como se indica a continuación:



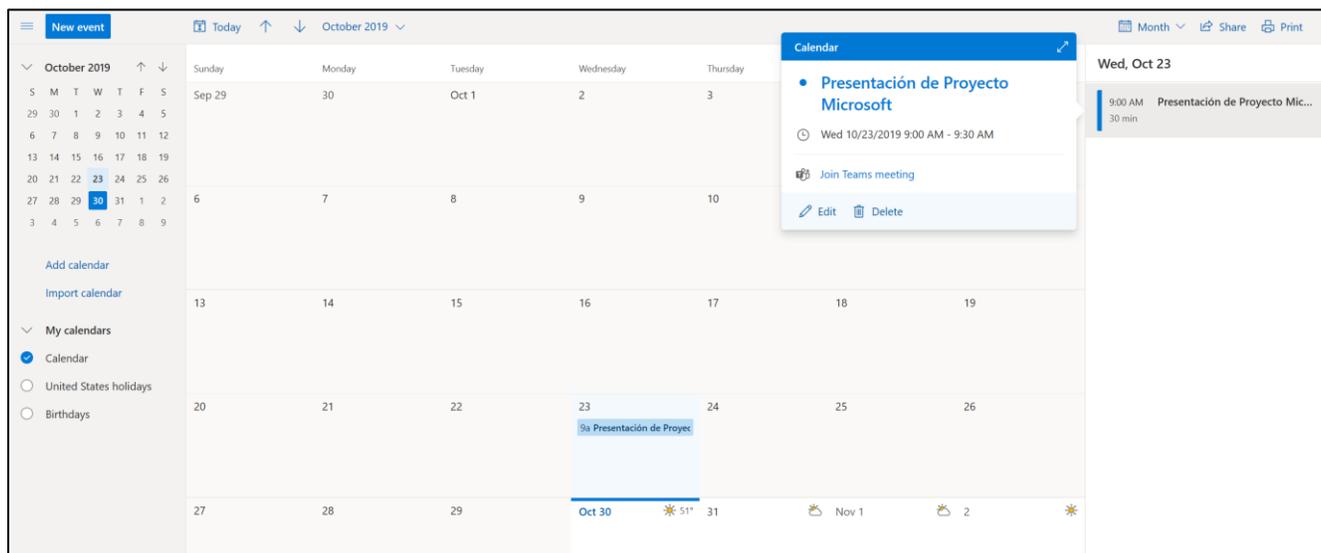
- Verifique la siguiente pantalla:



- En su calendario debe programar una reunión para presentar su proyecto.
- Para ello debe establecer la fecha y la hora haciendo doble clic en la casilla correspondiente.
- El siguiente ejemplo muestra la programación de reunión el día 23 de octubre a las 9 AM, en línea, con dos invitados, y utilizando Microsoft Teams:



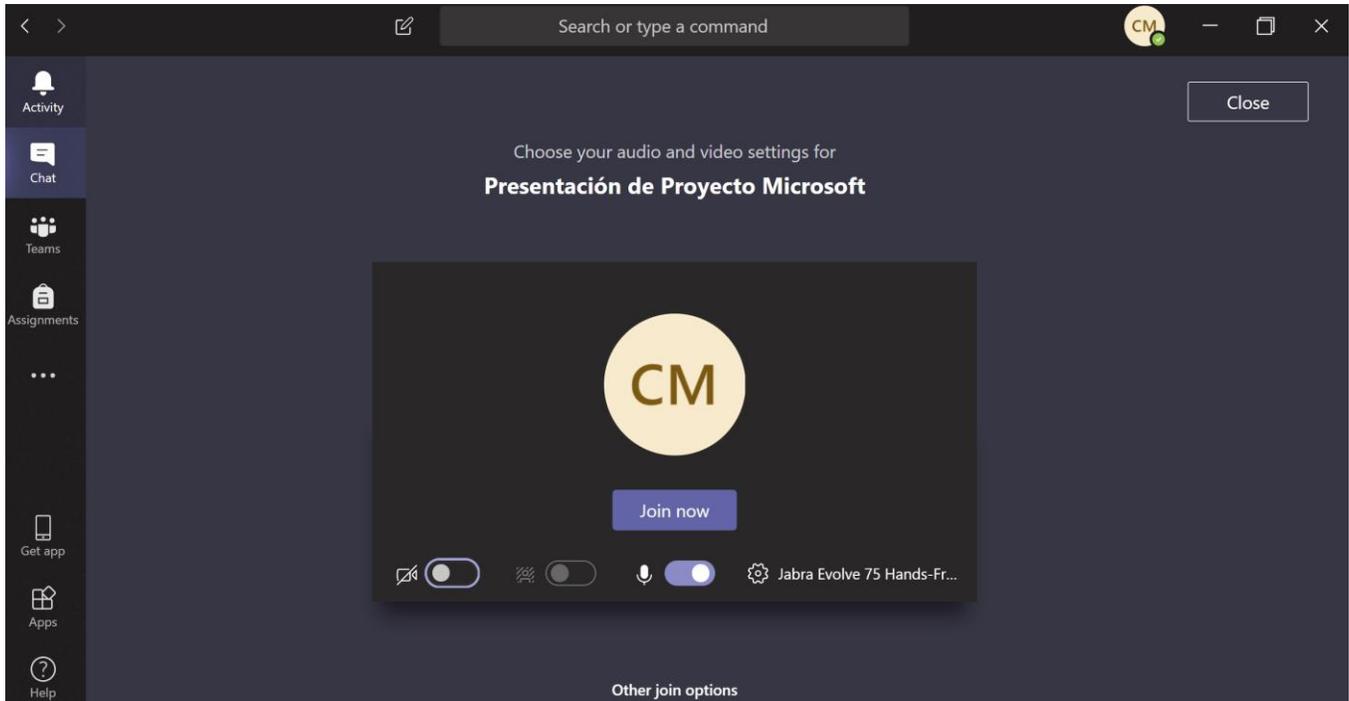
- Los invitados se convocan mediante las direcciones de correo electrónico correspondientes. En este caso se ilustran como invitado1@hotmail.com e invitado2@live.com. Se acepta todo tipo de dirección de correo, de preferencia Microsoft.
- En el formulario de reunión que se desplegó anteriormente, localice la opción **"Add online meeting"**, y seleccione la opción **"Teams meeting"**
- Cuando estén listos estos parámetros, envíe la invitación electrónica para programar la reunión en los calendarios de los participantes..
- Verifique en su calendario la programación de la reunión y que incluya el hipervínculo: **"Join Teams Meeting"**



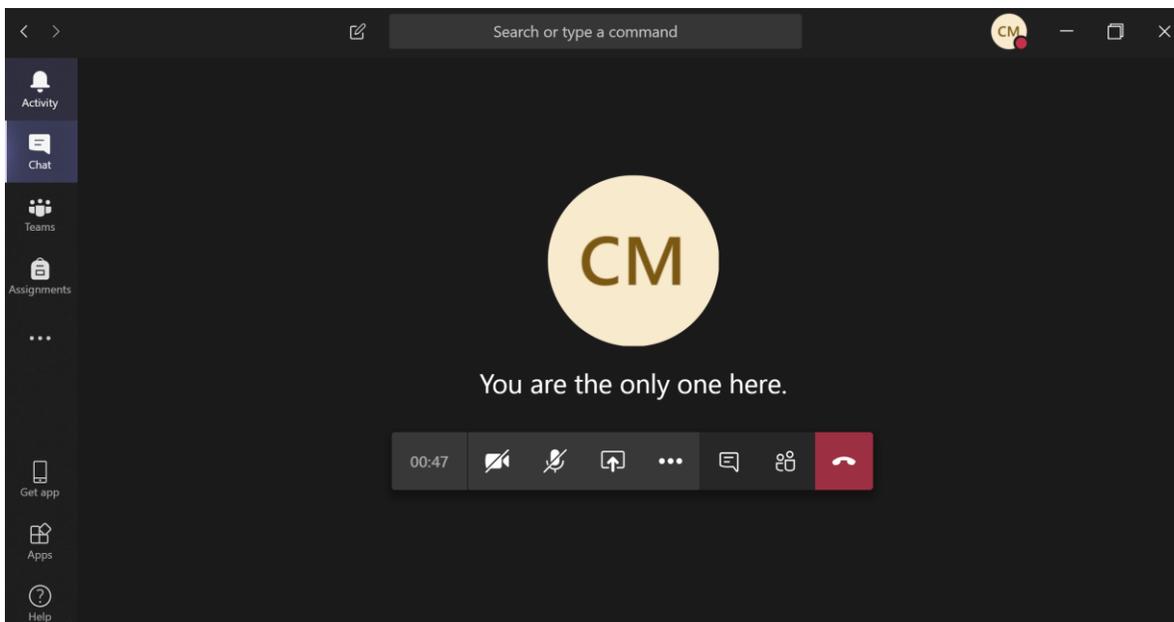
Ahora está listo para iniciar la reunión, presentar su proyecto e iniciar la grabación.

Realizando la presentación del proyecto y grabando la reunión.

- Ingrese a la invitación creada anteriormente y haga clic en el vínculo **“Join Teams Meeting”**. Se activará de inmediato Microsoft Teams.
- Verifique la siguiente pantalla:



- Ingrese a la reunión haciendo clic en el botón **“Join now”**
- Ahora se encuentra en el espacio virtual para realizar la reunión.
- Verifique la siguiente pantalla:



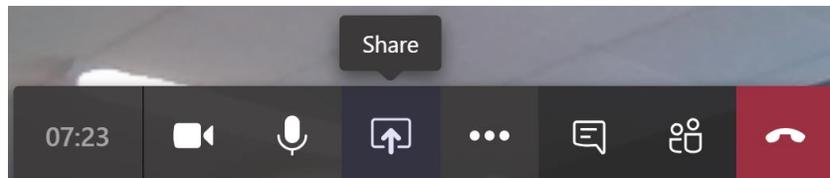
- Ahora se encuentra activa la reunión y debe esperar el ingreso de sus dos invitados.

Activando cámara, micrófono, compartiendo pantalla e iniciando grabación.

- Para activar el micrófono y la cámara haga clic en los íconos correspondientes.
- Ahora se encuentran activas ambas funciones, tal como se muestra a continuación:

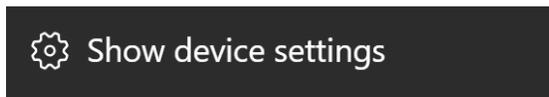


- Active la función para compartir la pantalla de su computadora, tal como se ilustra en la imagen de abajo.
- Haga clic en el botón emergente **"Share"**

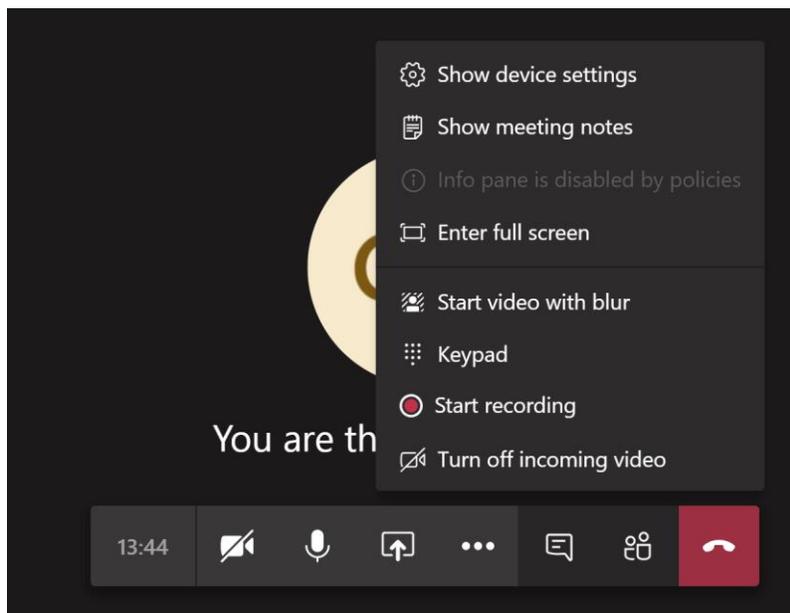


Iniciando la grabación.

- Ahora que tiene activo el micrófono, la cámara y la función compartir pantalla, verifique que la configuración de audio sea la correcta.
- Haga clic en el ícono **"⋮"**, y verifique en el menú emergente la siguiente opción:



- Verifique la siguiente pantalla y sus opciones de menú:

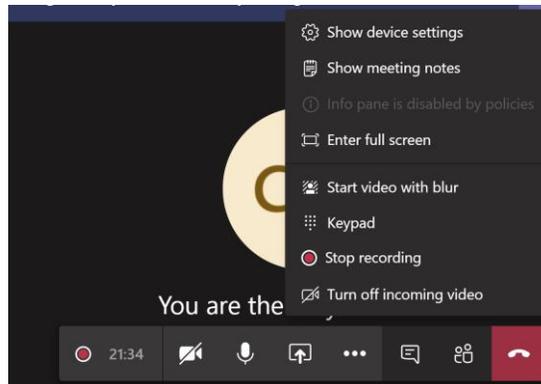


- Ajuste la configuración apropiada de su micrófono y audífonos.
- Está listo para iniciar la grabación. Para ello nuevamente active el menú emergente anterior y seleccione la opción **"Start recording"**

- Se activará la política de privacidad y en el encabezado de la pantalla surgirá la confirmación de que la reunión está siendo grabada:



- Microsoft Teams automáticamente iniciará el proceso de grabación, y comenzará a cronometrar la duración de la presentación.
- Para finalizar la grabación debe nuevamente activar el menú emergente, y seleccionar la opción "Stop recording"
- Verifique la siguiente pantalla:

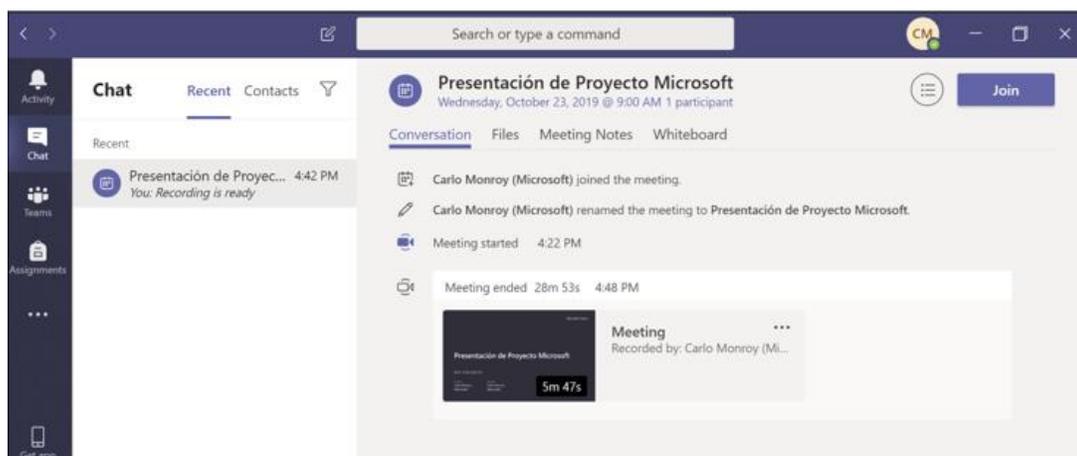


- Ahora puede finalizar la reunión haciendo clic en la función "**colgar**" la reunión.
- Le sugerimos realizar varios ensayos antes de lograr la producción final que será presentada en el concurso.
- **¡Felicidades!**, Ha finalizado con el proceso de grabación de la presentación de su proyecto.
- El video automáticamente se almacenará en Microsoft Stream y podrá realizar la descarga del mismo.

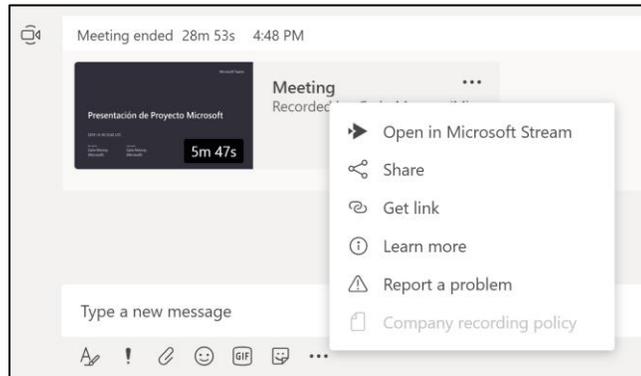
PASO 3: Descargando el video de Microsoft Stream o Microsoft Teams

Realice el siguiente procedimiento:

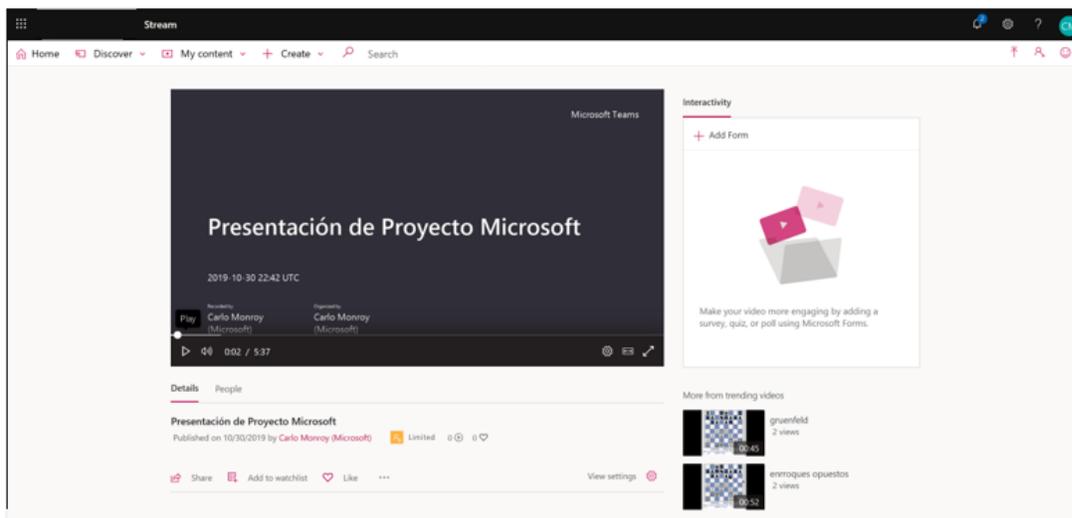
- Una vez finalizada la reunión, verá que en el panel para el "Chat" de grupo, automáticamente se notifica y se comparte el video de la reunión.
- Verifique la siguiente pantalla:



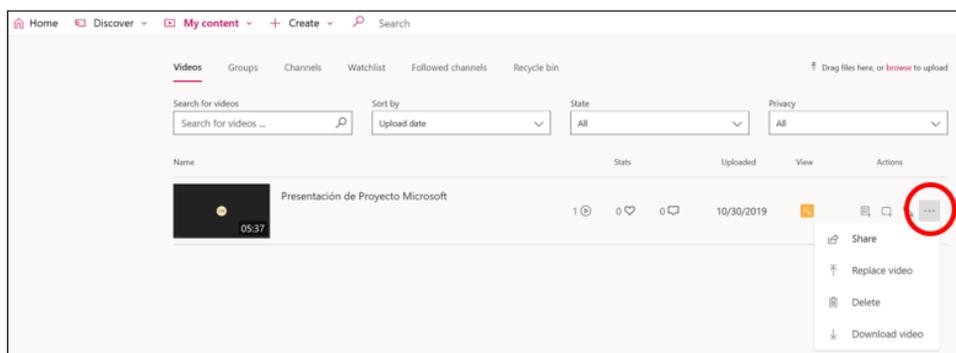
- Haga clic en el ícono  ubicado a la derecha de la notificación de video, y verifique el menú emergente siguiente:



- Seleccione la opción de menú **“Open in Microsoft Stream”**. **Note que Teams tarda aproximadamente 20 minutos para cargar su video a Stream luego de finalizar la grabación.**
- ¡Bienvenido a Microsoft Stream! Automáticamente se abrirá la aplicación.
- Verifique que se presente el video de su reunión (recientemente grabada).
- Verifique la siguiente pantalla:



- Seleccione el menú **“My content”**. Se desplegará un nuevo menú emergente de donde debe seleccionar la opción **“Videos”**.
- Verifique la siguiente pantalla:

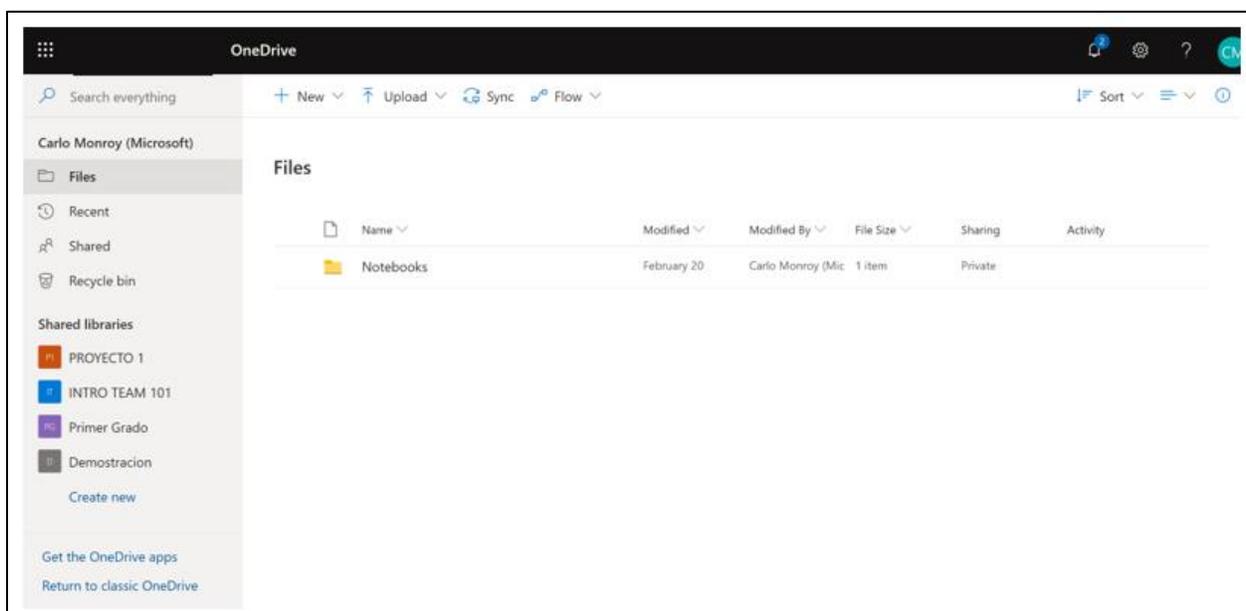


- Nuevamente haga clic en el ícono , tal como se indica en la pantalla anterior (círculo rojo).
- Se activará un menú emergente de donde debe seleccionar la opción "**Download video**".
- Guarde en su computadora el archivo de video.

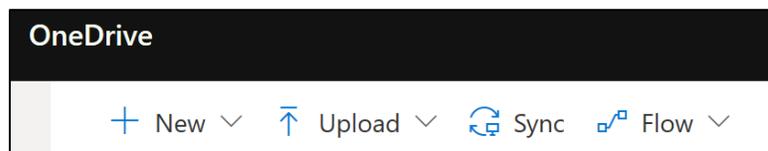
PASO 4: Almacenando el archivo de video en Microsoft OneDrive

Realice el siguiente procedimiento:

- Haga clic en el botón "App Launcher" o matriz de puntos ubicada en la esquina superior izquierda de la pantalla la cual permite el acceso a las aplicaciones. 
- Localice el ícono de la aplicación Microsoft OneDrive y haga clic en la aplicación.
- Ingrese nuevamente su cuenta de correo Office 365 y clave sí el sistema lo requiere.
- Verifique la siguiente pantalla:



- Ubique el menú de funciones en la parte superior de la pantalla.

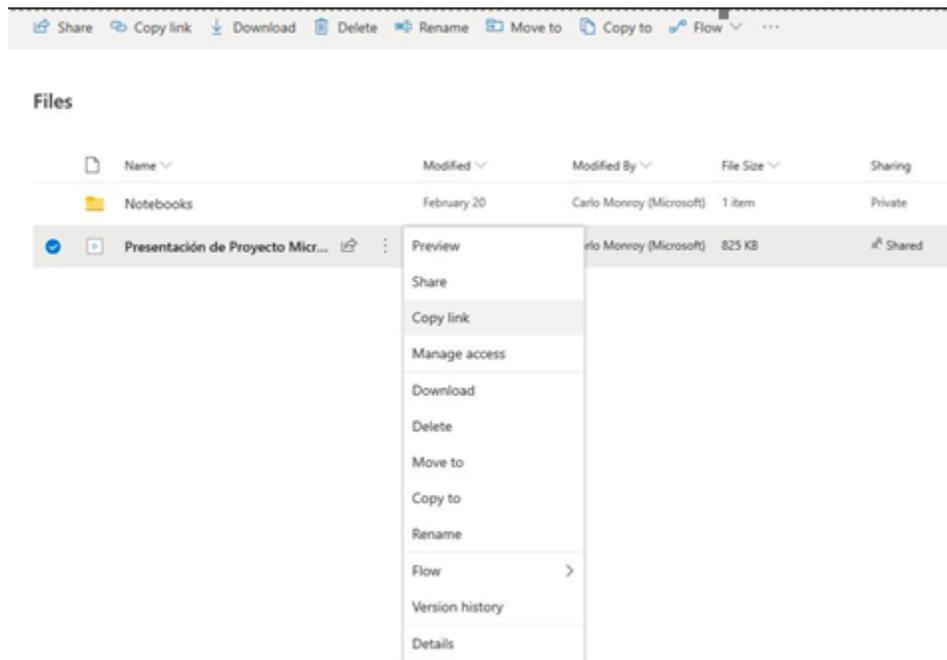


- Sugerimos que haga una nueva carpeta para almacenar su video. Esto lo podrá realizar con la función de menú "**New**".
- Para guardar el video en su carpeta o en la carpeta general de OneDrive, utilice la función de menú "**Upload**".
- Siga el procedimiento indicado, seleccione el archivo y almacene el video en OneDrive.
- Verifique que el archivo del video se almacenó correctamente en OneDrive.

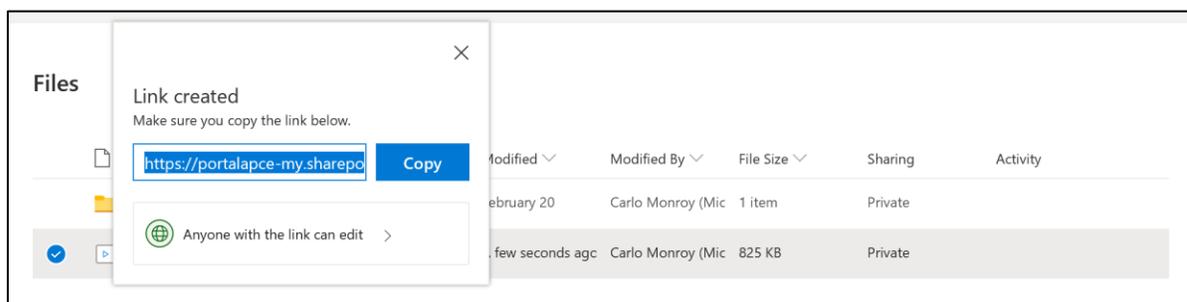
PASO 5: Generando el URL del proyecto

Realice el siguiente procedimiento:

- Una vez ubicado su archivo en OneDrive, de clic en el ícono  en donde se activará un menú emergente en el cual debe seleccionar la opción "Copy Link":



- De clic en "Copiar" en la ventana emergente:



- Este hipervínculo podrá ser compartido con los organizadores del evento a través de su hoja de registro, y será reconocido como el URL del proyecto.
- ¡Felicidades!, Ha finalizado con el proceso de obtención del URL de su proyecto. Está listo para completar el formulario.



Anexo 5

Criterios de Evaluación
Generalidades y Consideraciones Generales



Cada proyecto desde su primera etapa se estará evaluando mediante **7 criterios**. Los evaluadores estarán determinando el nivel de inclusión y/o cumplimiento de cada uno de ellos en el desarrollo de su proyecto. Es muy importante tomar en consideración cada uno de ellos y determinar como las estrategias educativas contienen elementos que son representativos de estas metodologías de aprendizaje global indicadas por los criterios de evaluación. Estos 7 criterios se clasifican en dos grupos:

El **primer grupo** tendrá un enfoque científico y técnico, de tal manera que; se pueda evaluar la estrategia educativa, el interés por la innovación y la promoción del aprendizaje para la vida de sus estudiantes, logrando con ello evidenciar el impacto en el proceso de aprendizaje. Este primer grupo estará compuesto por 5 criterios: Empowering Students in Real-life Scenarios, Pensamiento Crítico y Solución de Problemas, Life-Long Learning, Global Collaboration, y Pensamiento Computacional.

El **segundo grupo** incluye 2 criterios, los cuales buscan conocer al educador como líder, agente de cambio social, y al mismo tiempo reconocer sus esfuerzos por llevar adelante un proceso educativo que impulse un cambio genuino en su entorno social. Además, este segundo grupo de criterios también busca comprender el interés de cada participante por realizar una destacada participación desde el inicio del concurso. Estos criterios son: Educador Agente de Cambio y Presentación del Proyecto.

Criterios de Evaluación

GRUPO 1

Empowering Student in Real-life Scenarios

El proyecto aporta a los estudiantes actividades y experiencias de aprendizaje que van más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas; haciéndoles responsables del uso apropiado de la tecnología, e impulsando el compromiso personal y ético en sus decisiones que derivan en resultados con un impacto a su entorno social.

Pensamiento Crítico y Solución de Problemas

El proyecto conduce a los educadores y estudiantes a asumir desafíos intelectuales mediante un proceso de investigación que les permite transitar por caminos no explorados; acorde en el desarrollo de actividades de aprendizaje creativas, divergentes, disruptivas y abiertas; favoreciendo el desarrollo de pensamiento crítico y potenciando la capacidad de solucionar problemas con propuestas innovadoras,

Life-Long Learning

El proyecto permite a los estudiantes realizar actividades mediante recursos orientados a potenciar experiencias educativas de alta calidad que impulsen su confianza, seguridad, y desarrollo de habilidades sociales para construir en ellos el criterio de aprendizaje permanente partiendo desde la exploración y el descubrimiento de su entorno.

Global Collaboration

El proyecto convierte las actividades de aprendizaje en situaciones que impulsan el trabajo en equipos abierto a la participación de estudiantes, educadores, y actores de otros ámbitos distintos a la escuela. El proyecto permite el pleno desarrollo de las habilidades de comunicación e investigación de los estudiantes a través de comunidades de aprendizaje.

Pensamiento Computacional

El proyecto permite a los estudiantes determinar la solución exitosa de problemas mediante actividades de aprendizaje STEM que promueven el reconocimiento de patrones, la descomposición en partes de un problema, la creación de algoritmos o escritura de pasos y procesos lógicos, la comprensión de la ciencia, y el desarrollo de pensamiento lógico y matemático.

GRUPO 2

Educador Agente de Cambio

El educador se caracteriza por haber cambiado significativamente el proceso de aprendizaje a través del uso de las TIC y con ello se reconoce que ha hecho una diferencia más allá de su propia aula. El educador ha sido capaz aun en entornos donde la enseñanza innovadora es desafiante, implementar prácticas pedagógicas que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes. Manifiesta liderazgo en su comunidad escolar y profesional; apoya el desarrollo de otros educadores.

Presentación del Proyecto

El proyecto se presenta con claridad, respetando el tiempo asignado y logrando explicar con claridad sus diferentes elementos: la innovación propuesta e integración de la tecnología al currículo, logros, mejores prácticas, conocimientos adquiridos, impacto social, las propuestas para su crecimiento y replicabilidad.



Anexo 6

Guía para completar el Formulario de Registro al Foro



Formulario Oficial De Registro

A continuación, se comparte un guía la cual le proporcionará una orientación básica para complementar la información que se solicita en el formulario oficial de registro.

Toda la información colocada en el formulario debe ser en **idioma inglés**.

PASO 1: Ingresar al formulario de registro MICROSOFT LATAM TEACHER CHANGEMAKER 2019

- Active el formulario de registro por medio de este [vinculo](#).
- Verifique la siguiente pantalla en su navegador:

The screenshot shows a registration form for the Microsoft LATAM Teacher Changemaker 2019 contest. The form is titled "LATAM Teacher Changemaker 2019" and includes a Microsoft logo. Below the title, there is a paragraph of text: "By filling this form you will be registering your project to be evaluated in the first round of the Teacher Changemaker 2019 Contest. Make sure you include all the requested information. We will contact you based on the information you provide, so please ensure its accurate. Also please note that this form will be active only from November 18th until December 26th. Thank you!". The form consists of five required fields, each with a "Required" asterisk and a placeholder "Enter your answer":

1. First Name *
2. Last Name *
3. Country *
4. City *
5. Microsoft Office 365 Email Address *

6. Confirm Microsoft Office 365 Email Address *

Enter your answer

7. Contact Phone Numbers (Indicate country and area code. Example: (503) 4444 4444) *

Enter your answer

8. Organization or Institution Name *

Enter your answer

9. Type of organization / Institution *

- Public
 Private

10. Teaching Level *

- Preschool
 Primary
 Secondary
 Highschool
 Other

11. Teaching Areas or Specializations *

- Math
 Science
 Computer Science
 English

12. Paste your Microsoft Educator Community (MEC) URL Profile *

NOTE: If you are not a member of the MEC, please register at <https://education.microsoft.com> before continuing your registration process.

Enter your answer

13. Project Title *

NOTE: Include a short title for your project.

Enter your answer

14. Provide the OneDrive Video URL with your Project's Summary *

NOTE: Please check the video requirements in the contest guidelines before submitting this URL.

Enter your answer

15. I would like information, tips, and offers about Microsoft products and services. *

<https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=521839>

- Yes
 No

Submit

Never give out your password. Report abuse

This content is created by the owner of the form. The data you submit will be sent to the form owner.

Powered by Microsoft Forms | [Privacy and cookies](#) | [Terms of use](#)

PASO 2: Complementa la información que se solicite en el formulario

A continuación, encuentra una breve clarificación de cada uno de los campos del formulario y los requerimientos de información que solicita:

Dato	Descripción
First Name	Debe indicar su nombre completo
Last Name	Debe indicar su apellido completo
Country	Debe especificar su país de origen o residencia actual (en caso de ser extranjero y contar con su residencia).
City	Debe especificar la ciudad en la que reside actualmente
Microsoft Office 365 Email Address	Indique la dirección de su correo electrónico
Confirm Microsoft Office 365 Email Address	Reconfirme la dirección de correo electrónico indicada
Phone Number (indicate country or/and area code). Example (503) 4444 4444	Indique su número telefónico de contacto de acuerdo con el formato indicado.
Organization or Institution Name	Debe indicar el nombre de la institución que representa
Type of Organization	Debe indicar si la organización pertenece al sector público o privado
Indicate Teaching Level	Debe indicar el nivel o niveles educativos en los cuales se desempeña como educador
Indicate Teaching Areas or Specializations	Debe indicar sus especializaciones de área como educador
Provide your public Microsoft Educator Community (MEC) URL Profile	Copie la dirección web URL del video que contiene su perfil como educador miembro del programa Microsoft Educator Community.
Project Title	Indique el título (nombre corto) de su proyecto.
Provide OneDrive Video URL with Project Summary	Copie la dirección web URL del video que contiene la descripción de su proyecto.

- Su registro esta completo ahora. Tómese unos minutos para revisar la información antes de enviarla.
- Ahora haga clic en el botón **"Enviar" / " Submit"**

Ha completado el proceso de registro.



ANEXO 7

Guía para elaborar la descripción y documentación del proyecto



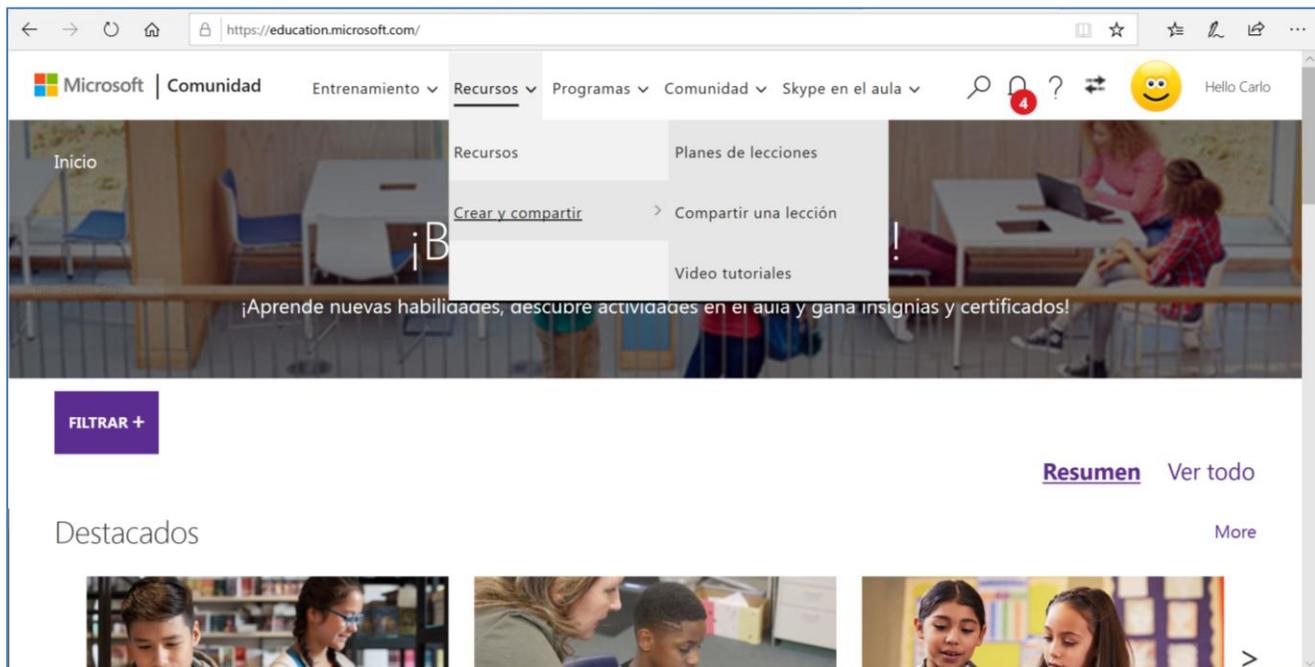
A continuación, se comparte un guía la cual le apoyará para realizar el registro y publicación del proyecto en el programa Microsoft Educator Community.

PASO 1: Ingresar al programa Microsoft Educator Community.

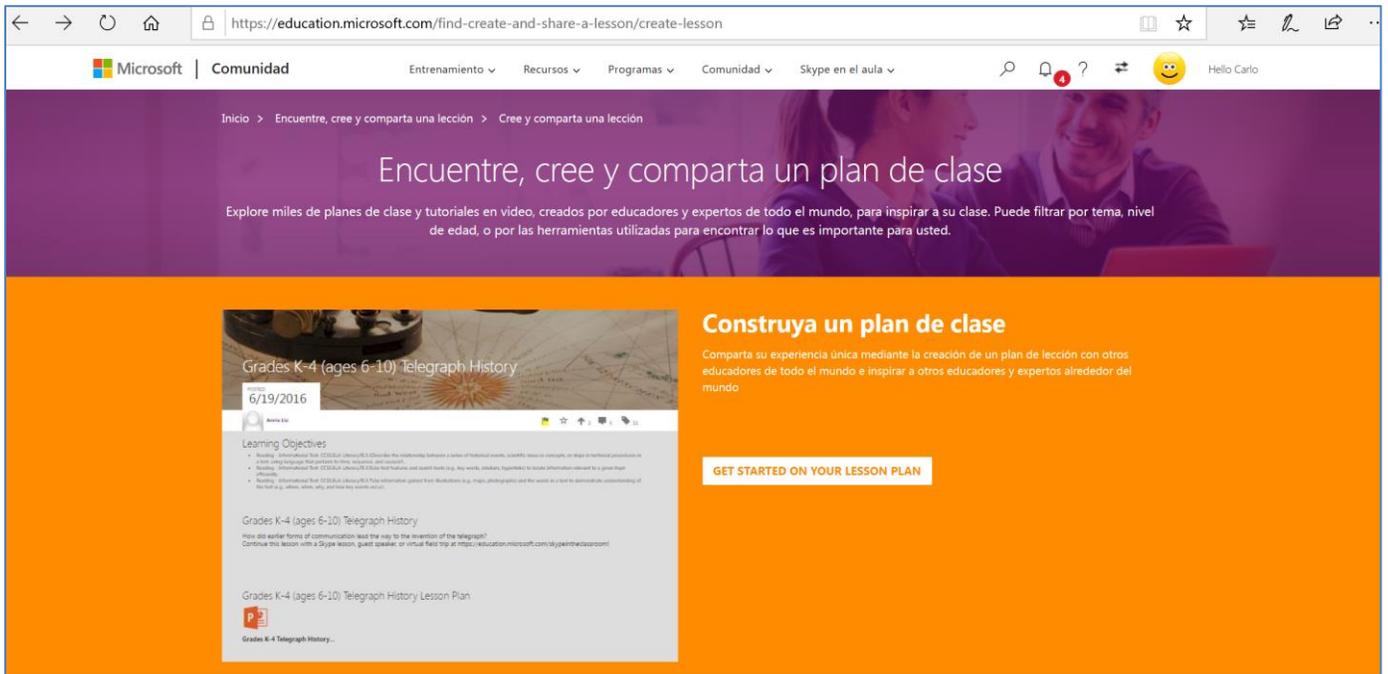
- Escriba o haga clic en la siguiente dirección web: <https://education.microsoft.com/>
- Ubique el botón "INGRESAR", y verifique que ha ingresado al programa con su cuenta de correo Microsoft Office 365 registrada en el programa que lo identifica como miembro.

PASO 2: Activar el formulario para registrar el proyecto.

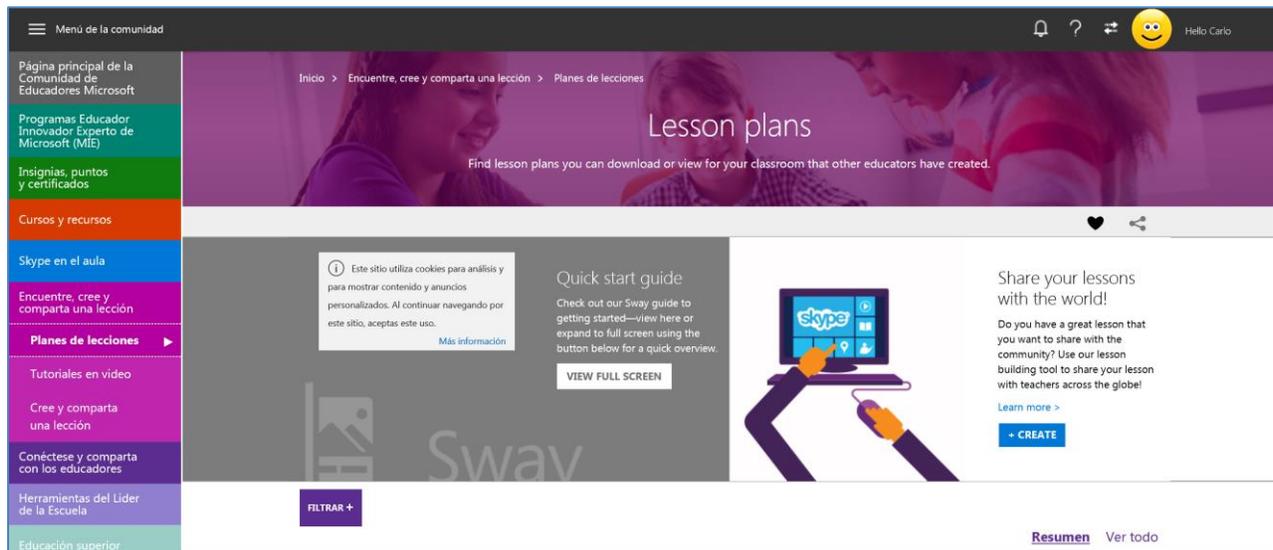
- Localice la opción de menú: "**Recursos**" ubicado en el encabezado de la ventana principal. Haga clic sobre la opción "Recursos". En el menú emergente seleccione la opción "Crear y compartir".
- Se desplegará un nuevo menú emergente en el cual debe seleccionar la opción "**Compartir una lección**"



- Verifique en el navegador la siguiente pantalla:



- Ubique en la pantalla que se indica en la figura anterior la sección en idioma español: **“Construya un plan de clases”**, y haga clic en el botón **“Get Started on your Lesson Plan”**.

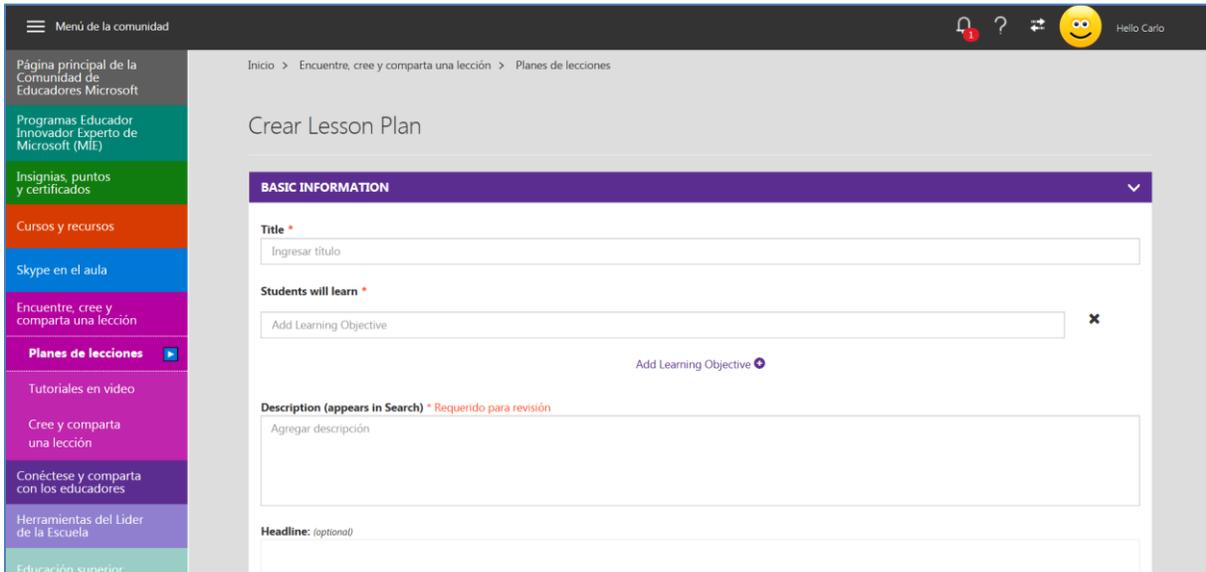


- Verifique a la izquierda de su pantalla que la opción de menú **“Cree y comparta una lección”** debe estar seleccionada.
- Ubique en la pantalla que se indica en la figura anterior la sección: En idioma inglés: **“Share your lessons with the world!”**, y haga clic en el botón **“CREATE”**:
- Con esta acción activará el formulario **“Crear Lesson Plan”** en cualquier idioma que presente el sitio web del programa Microsoft Educator Community.

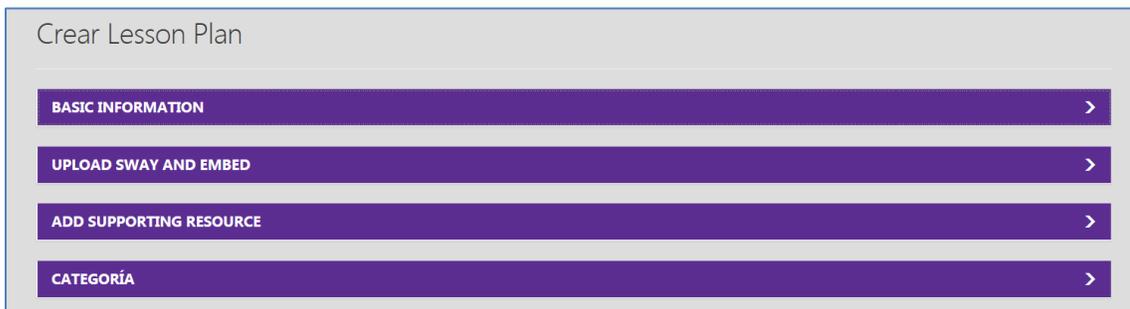
PASO 3: Formulario Lesson Plan.

- Ahora tiene acceso al formulario **“Lesson Plan”** para registrar su proyecto.

- Verifique en su navegador la siguiente pantalla.



- Identifique en el formulario las 4 secciones a complementar, las cuales son: Información Básica, agregar una presentación Sway, adjuntar recursos de apoyo, y establecer la categoría.



- Cada sección se despliega haciendo "clic" en la punta de flecha indicada en el extremo derecho en cada título de sección.
- Cada sección debe complementarse correctamente, y cada una de ellas le permitirá describir su proyecto, así como también documentarlo.
- Familiarícese con los requerimientos y recursos de apoyo para documentar su proyecto de cada sección.

PASO 4: Completando las secciones del formulario.

4.1 Sección: Información Básica (Basic Information).

En esta sección debe:

- Indicar el Título del Proyecto (Title). Sugerimos indique un nombre corto.
- Indicar los objetivos de aprendizaje de los estudiantes (Students Will Learn). El formulario le permite agregar más objetivos de aprendizaje.
- Escribir la descripción de su proyecto (Description – appears in Search) de forma clara y ejecutiva.
- Los encabezados (o Headline) le permite extender el contenido o áreas educativas en las cuales se desarrolla el proyecto.
- El formulario también le permite acceso a una sección denominada Block de Notas (o Copy Block) para desarrollar a profundidad los encabezados o temas relacionados con su proyecto.
- Seleccione el idioma en el cual se escribirá la lección de aprendizaje.

- Seleccione el país de origen.
- Finalmente, seleccione el check box para "Habilitar Conversaciones" o "Enable Conversations"

4.2 Sección: agregar una presentación SWAY e insertarla (Upload SWAY and Embed).

En esta sección debe:

- Indicar el encabezado de la presentación (Headline).
 - Describir el contenido, indicar secciones o escribir el desarrollo de la presentación en el block de notas (Descriptive copy block)
 - Indicar el código de su presentación elaborada en SWAY (**Sway Embed Code** </>:)
- Nota:** revisar los pasos para ingresar a Sway y obtener el código </>: de su presentación al final del documento.

Ejemplo de código de una presentación Sway:

```
<iframe width="760px" height="500px" src="https://sway.office.com/s/oNG1IZegmJDpNrOv/embed"
frameborder="0" marginheight="0" marginwidth="0" max-width="100%" sandbox="allow-forms allow-modals
allow-orientation-lock allow-popups allow-same-origin allow-scripts" scrolling="no" style="border: none; max-
width: 100%; max-height: 100vh" allowfullscreen mozallowfullscreen msallowfullscreen
webkitallowfullscreen> </iframe>
```

- Seleccione el tamaño de pantalla para mostrar la presentación SWAY como parte del contenido de la lección de aprendizaje.

Solo tiene 3 opciones para modificar el tamaño del espacio que su presentación ocupara en el documento, estas opciones son:

- **16:9** – tamaño del formato del marco para el modo presentación en pantalla completa.
- **4:3** – tamaño del formato del marco para el modo presentación en pantalla intermedia.
- **None** – se tomará el formato del marco original con el cual fue producida la presentación.

4.3 Sección: adjuntar recursos de apoyo (Add Supporting Resource).

Puede agregar en esta sección todos los documentos, archivos, vínculos Web, presentaciones, vínculos de video, evidencias de aprendizaje, evidencias de impacto y/o referencias de investigación; que le permitan documentar el proyecto.

- Escriba el encabezado general de la sección de recursos de su proyecto (**Headline**)
- Haga un listado de cada uno de los diferentes recursos que ha utilizado en su proyecto y agregue una breve descripción de cada uno de ellos en el Block de Notas (Descriptive copy block)
- Indique si es un recurso tipo **archivo** o referencia **Web**. (seleccione "File" o "Web")

Usando la **opción archivo**:

- Seleccione la opción "archivo" o "file"
- Haga clic en el botón "Upload File" y adjunte su archivo.
- Verifique la siguiente pantalla:

File
 Web

UPLOAD FILE

Files Accepted: doc/docx, gif, jpg, mp3, pdf, png, ppt/ppbx, txt, wma, xls/xlsx, xps, zip

Uploaded File

https://az801952.vo.msecnd.net/resources/4f604b3f-0902-4cb2-a073-23e8237449x

Original File

MINED - Sistema de Informacion - General.pptx

- Agregue una breve descripción del recurso.
- El archivo quedará adjunto a la lección de aprendizaje cuando sea publicada finalmente.
- Si desea agregar otro archivo repita el proceso anterior.

Usando la **opción Web**:

- Seleccione la opción "Web"
- Escriba directamente la dirección del sitio Web y agregue una breve descripción.
- Verifique la siguiente pantalla.

File
 Web

Web

https://education.microsoft.com/

Resource Caption: *Optional*

Programa Microsoft Educator Community

Add Resource

- Si desea agregar otra referencia Web, repita el proceso anterior.
- Todas las referencias quedaran guardadas en la lección de aprendizaje en el momento de su publicación.

4.4 Sección: Establecer Categoría.

En esta sección debe:

- Indicar el rango de edad de sus estudiantes. La respuesta no se limita a una sola respuesta. (**Age Group**)
- Seleccionar un máximo de tres opciones de materias y/o temas incluidos en su proyecto. (**Subject**)
- Indicar al menos 3 habilidad que desarrollan los estudiantes con su proyecto. (**Skills Development**)
- Indicar al menos 3 categorías de productos tecnológicos utilizados en su proyecto. (**Product Categories**)

PASO 5: Publicar su proyecto (o Lesson Plan).

Ahora su lección de aprendizaje esta completa y lista para su publicación.

Siga las siguientes indicaciones:

- En esta sección debe elegir una opción de privacidad. Verifique su elección según la siguiente pantalla:

Microsoft in Education values your privacy

- I would like this learning activity to be viewable and searchable by the public. **(Do not include student personal data in any content you publish. You are responsible for ensuring you have obtained appropriate consents for any data disclosed in your content.)**
- I would like this learning activity to be viewable only by members of the Microsoft in Education community.

- En esta sección tiene dos opciones: guardar como versión borrador o publicar (**“Save as Draft”** or **“Publish”**)
- Verifique la siguiente pantalla:

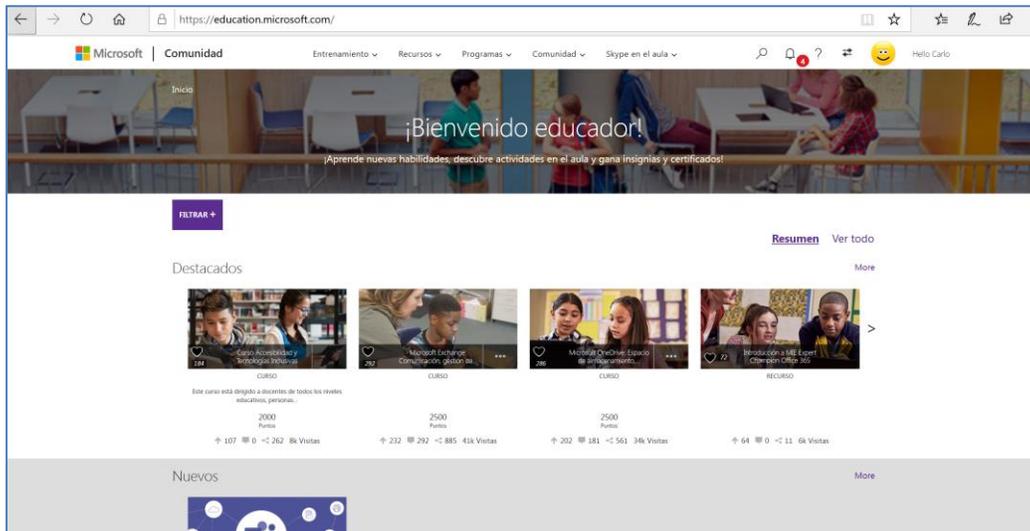
The screenshot shows the 'Crear Lesson Plan' interface. It features four purple navigation buttons: 'BASIC INFORMATION', 'UPLOAD SWAY AND EMBED', 'ADD SUPPORTING RESOURCE', and 'CATEGORÍA'. Below these is a privacy notice section with two radio button options. The first option is selected and includes a bold warning: '(Do not include student personal data in any content you publish. You are responsible for ensuring you have obtained appropriate consents for any data disclosed in your content.)'. Below the privacy notice is a grey box with the heading 'To enhance, customize and style your content:' followed by three numbered steps: 1. Click SAVE AS DRAFT; 2. On the EDIT CONTENT page, click the Content Tiles panel to add custom images that will display when other users see your content.; 3. Click ENHANCE CONTENT to customize and style your content. Below the instructions are three paragraphs of text explaining the 'SAVE AS DRAFT', 'CANCEL', and 'PUBLISH' actions. At the bottom right, there are three buttons: 'Cancelar', 'SAVE AS DRAFT', and 'PUBLISH'.

- Seleccione “guardas su lección de aprendizaje como borrador (versión Draft)”, si posteriormente desea completar la información o revisar una vez más la información antes de publicar su lección de aprendizaje.
- Seleccione la opción “publicar”, para finalizar el proceso de documentación de su proyecto y publicar la lección de aprendizaje.
- Si desea cancelar su trabajo e iniciar todo nuevamente, seleccione el botón “Cancelar”.
- Si ha finalizado los pasos anteriores y su información se encuentra completa, proceda a publicar la lección de aprendizaje.

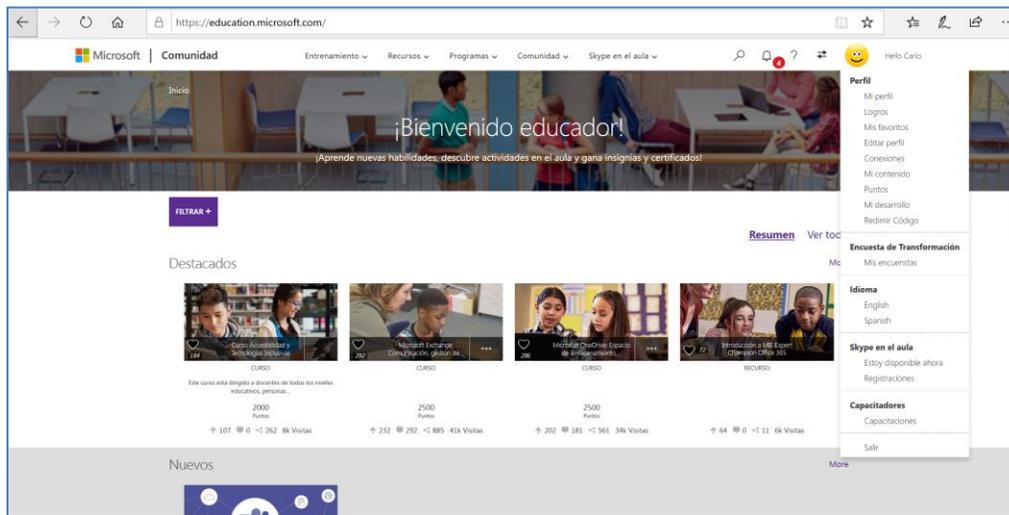
PASO 6. Verificar la publicación de su proyecto.

Ubíquese nuevamente en la pantalla inicial de bienvenida del programa. Siga la siguiente instrucción:

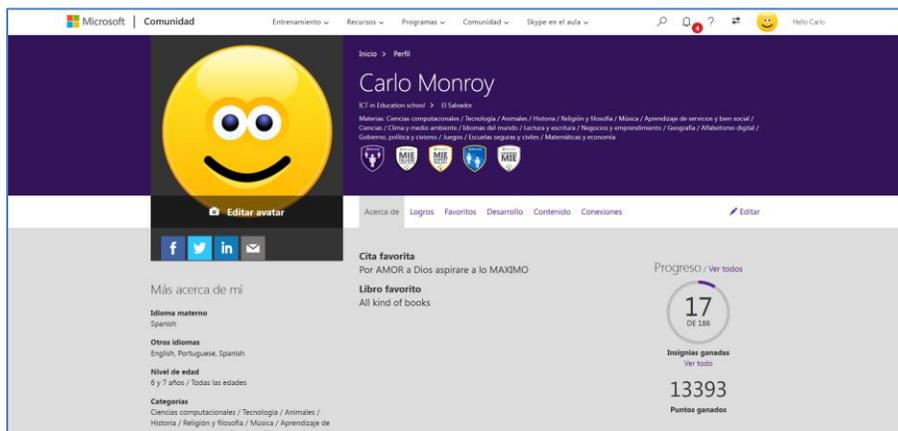
- Localice el botón **“Página principal de la Comunidad de Educadores Microsoft”** ubicado a la izquierda de la pantalla principal.
- Verifique en el navegador ubicarse en la pantalla de bienvenida.



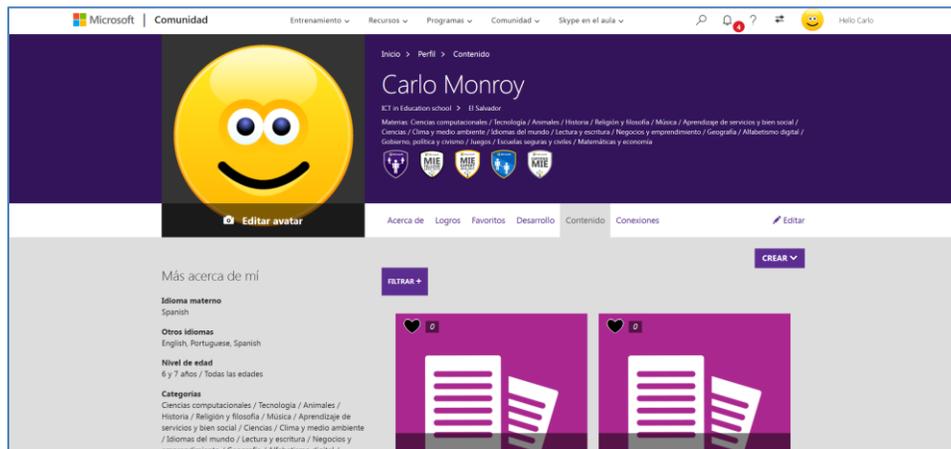
- En la esquina superior derecha ubíquese sobre el icono de su **fotografía o símbolo Emoji** sugerido por el programa. Haga **click** sobre su fotografía o icono Emoji.
- Verifique en su navegador que se despliegue el menú emergente:



- Seleccione del menú emergente la opción **“Mi Perfil”**. Verifique en su navegador la siguiente pantalla:



- Esta es la pantalla de su perfil como miembro del programa Microsoft Educator Community.
- Selección la opción de menú "Contenido". Verifique que su lesson plan se encuentre publicada e identificada con el título de su proyecto.
- Verifique en su navegador la siguiente pantalla:



Ya ha logrado verificar que su lección de aprendizaje (proyecto) ha sido publicado.

PASO 7: Guardar dirección URL (o dirección Web) de su proyecto.

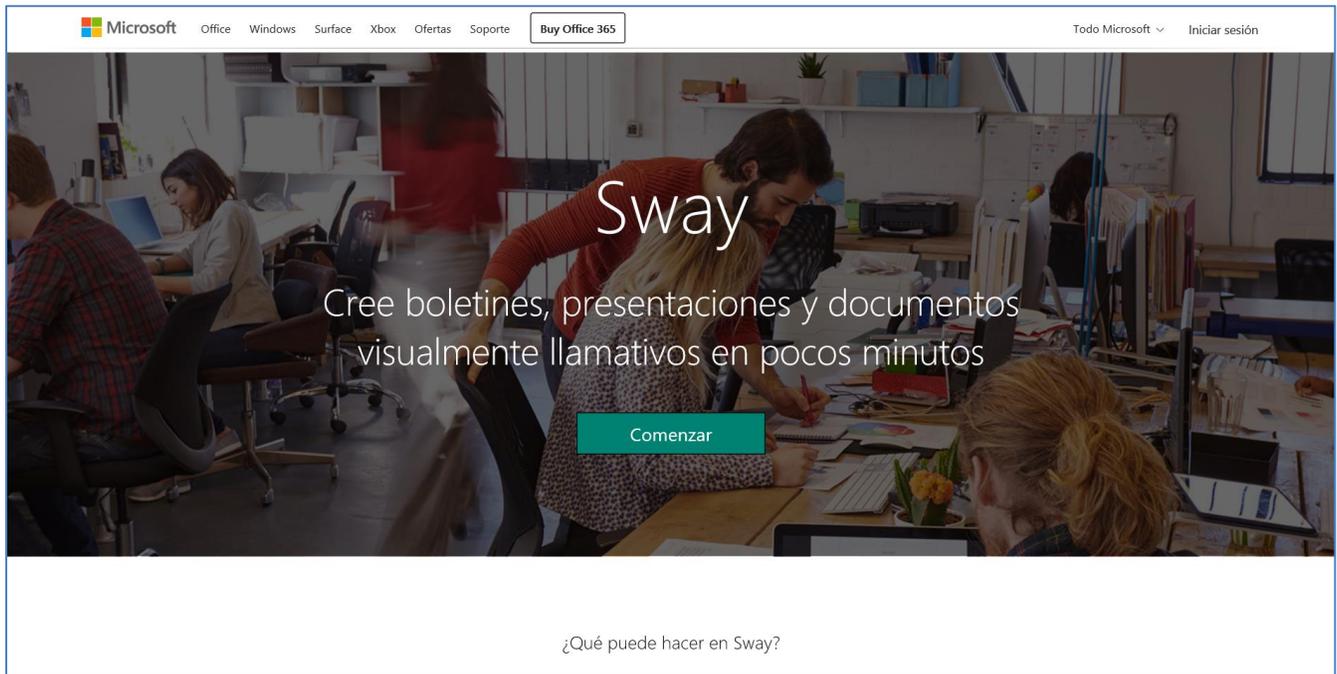
- Haga clic sobre su lección de aprendizaje (o plan de clases, Lesson Plan).
- Se activará el formulario que le permite realizar la edición del contenido de su lección de aprendizaje.
- Verifique la siguiente pantalla en su navegador.

- Localice el campo que hace referencia a la dirección de URL de su proyecto:
- **"Published Uri (Link will become active when content is published)"**
- Copie la dirección URL que aparece en el formulario, y guárdela en un documento de respaldo.
- Esta información se solicitará posteriormente.

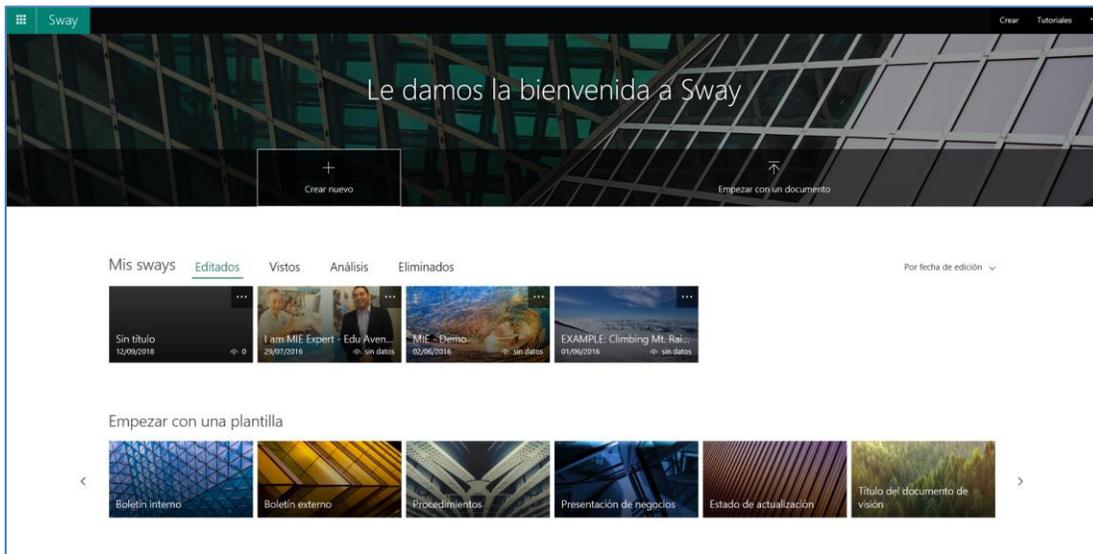
Orientación para Usuarios Sway

Como obtener el Código de su presentación Sway.

- Escriba o haga clic en la siguiente dirección web para acceder a SWAY: <https://sway.office.com/my>
- Verifique la siguiente pantalla.:



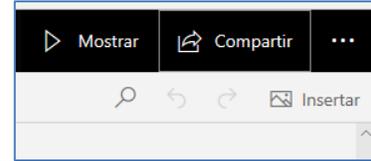
- Debe iniciar sesión haciendo clic en el botón **“Iniciar sesión”** y colocando su cuenta de correo Microsoft Office 365.
- Verifique la siguiente pantalla de bienvenida:



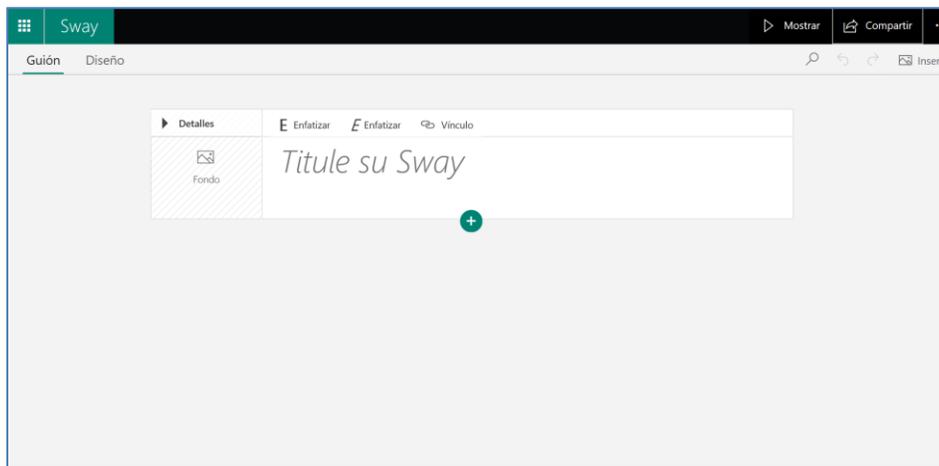
- Ahora ya tiene acceso a SWAY, una plataforma que le permite realizar presentaciones, administrar su inventario e importar presentaciones en PowerPoint u otro tipo de documentos a este estilo de presentaciones en SWAY.
- Sugerimos pueda ver el siguiente [video](#) que le ayudara para.
- Recomendamos el siguiente [tutorial](#).

Para indicarle los pasos a seguir para obtener el código de la presentación trabajaremos sobre una presentación nueva:

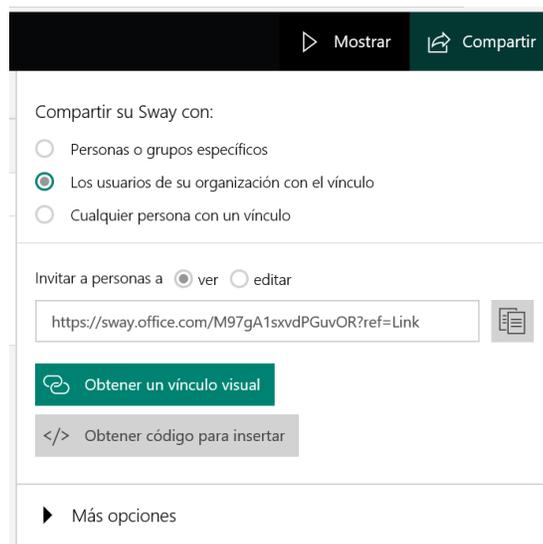
- Localice y haga clic en el botón "Crear nuevo", ubicado en el banner principal de la pantalla de bienvenida:



- Ahora se presentará el formulario que le permitirá crear una presentación. En este formulario localice en la esquina superior derecha la función "Compartir"
- Verifique la siguiente pantalla:

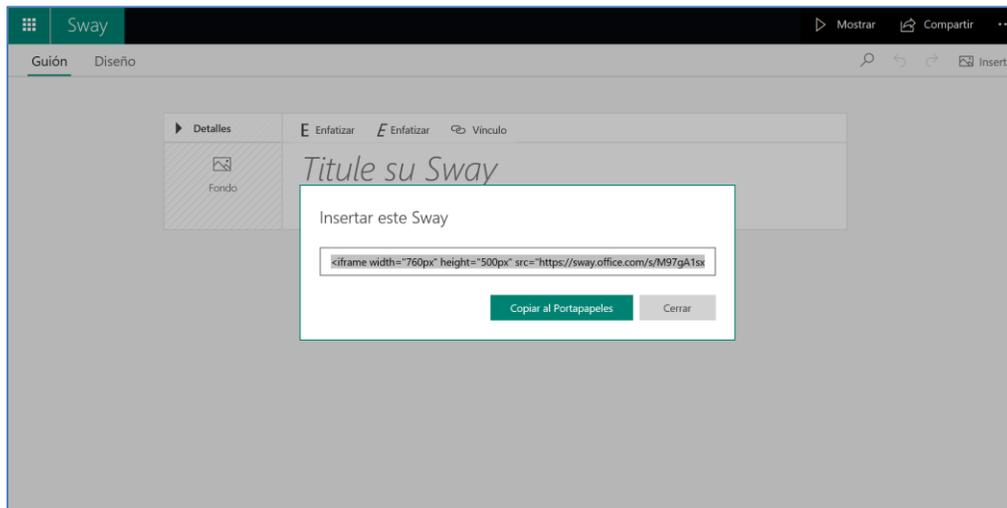


- Haga clic en el botón de la función compartir.
- Se desplegará un menú emergente con varias alternativas para compartir su presentación SWAY.
- Localice el botón "</> Obetner código para insertar".
- Verifique la siguiente pantalla:



- Haga clic en el botón y se desplegará el código de su presentación en formato para insertar en documentos o formularios.

- El tamaño del código dependerá siempre del tamaño o contenido de la presentación.
- Verifique la siguiente pantalla que le permite conocer el código y copiarlo.



- Note que en una presentación nueva y sin contenido (como ha sido el caso del ejemplo anterior), el código es una línea. El tamaño del código de una presentación dependerá del contenido.
- Los pasos anteriores pueden aplicarse para cualquier presentación en SWAY.