



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO
DE COSTA RICA



STEAMED
LATAM



Términos y condiciones

Concurso Innovemos la Educación 2024 Semana de la Creatividad e Innovación

La celebración de la Semana Mundial de la Creatividad e Innovación fue declarada por Naciones Unidas desde el 2017. Su conmemoración e incorporación en el calendario escolar se apoya en el decreto ejecutivo No 41984-MEP y en el Convenio Marco de Cooperación entre el Ministerio de Educación Pública y la Universidad Estatal a Distancia (UNED).

En este contexto, y mediante la articulación de esfuerzos entre la Red Costa Rica Creativa, el Laboratorio de Innovación Pública, Fundación Steam LATAM, la UNED y el MEP; se alienta a la población docente y personal técnico docente de centros educativos públicos y privados acreditados por del Ministerio de Educación Pública en la elaboración de un producto y/o proceso novedoso para enseñar a la población estudiantil de manera creativa.

En el presente documento constan los términos y condiciones a los que se sujetarán los participantes de la actividad denominada “**Innovemos la educación 2024**” (en adelante el “Concurso”), organizada por el Observatorio de las micro, pequeñas y medianas empresas (OMIPYME) de la UNED, el Laboratorio Nacional de Innovación Pública, la Fundación STEAM LATAM, la Red Costa Rica Creativa y el MEP (en adelante el “Organizador”).

El concurso se desarrolla en el marco de la Semana Mundial de la Creatividad e Innovación 2024, la cual se celebrará del 15 al 21 de abril del año en curso. El tema de la semana es **inspirar** a generar acciones creativas e innovadoras en los centros educativos.

La participación en el Concurso implica que aceptan todos los presentes términos y condiciones. Cualquier incumplimiento a los procedimientos establecidos implica la eliminación del participante.

1. Descripción general de la actividad:

- **Nombre del Concurso:** Innovemos la educación 2024
- **Definición de innovación:**

Para orientar la identificación de los proyectos de innovación educativa en los centros educativos a continuación, se proporciona la siguiente definición:

La innovación educativa se define como la concepción, adopción e implementación de ideas, conocimientos y valores para la **mejora** de las prácticas pedagógicas, procesos y resultados educativos que conlleva a la incorporación de un **cambio** en los métodos, estrategias, actividades y espacios para la **promoción del aprendizaje** significativo en el estudiantado, el profesorado, la comunidad educativa o la ciudadanía en general, considerando que la **transformación** percibida por las personas está relacionada con la **calidad** de los elementos mejorados, la aportación de **valor** en el contexto educativo o comunitario y la **relevancia** que lo propuesto genera en las personas actoras, el centro escolar o la comunidad. (Fullan y Langworthy, 2014; López y Heredia, 2017; Organization for Economic Cooperation and Development, 2016; Tubin, 2009).

Periodo de inscripción en el concurso

- Inicio: 22 de abril de 2024
- Término: 06 de mayo de 2024

Perfil de los participantes

El concurso se dirige a docentes y personal técnico docente de centros educativos públicos y privados acreditados por el Ministerio de Educación Pública.

2. Inscripción en el concurso

Los participantes deben completar el formulario de inscripción que se les anexa con la información requerida.

<https://forms.office.com/r/bXk1e37T0B?origin=lprLink>

3. Objetivo del Concurso y alcances

- a. Diseñar un producto y / o proceso innovador que fomente el aprendizaje creativo y significativo entre la población estudiantil.
- b. El concurso tendrá dos categorías de participación:
 - Individual
 - Colectiva: en la que se unan dos o más participantes del mismo centro educativo.
- c. Por cada categoría se designará un ganador. Los ganadores serán notificados vía correo electrónico. El medio de notificación por parte de los organizadores del concurso será el correo concursoinnovemos@uned.ac.cr. Recibirán el premio, según procedimiento establecido en el punto 4.
- d. Cada participante de la categoría individual o colectiva podrá poner a consideración del jurado una propuesta de innovación por cada región educativa.
- e. El proceso de selección de los ganadores será por medio de un jurado interinstitucional del MEP, UNED, Red Costa Rica Creativa, Laboratorio de Innovación Pública y Fundación STEAM LATAM.
- f. En caso de incluir imágenes de las personas participantes (menores de edad, personas docentes, técnicos docentes, etc.), adjuntar firmado el consentimiento informado correspondiente.

4. Premio

- a. Una vez escogido el ganador, se le informará mediante correo electrónico. Se dará un plazo de tres días hábiles para comunicarse con el remitente del correo, transcurrido este plazo sin que se tenga respuesta; se designará como ganador a quien obtenga el segundo puntaje más alto por parte del jurado calificador.

- b. Para reclamar el premio, el ganador de la categoría individual y un miembro del equipo de la categoría colectiva deben presentar su cédula de identidad original y fotocopia el día que sea indicado vía correo electrónico por el organizador. El premio se entregará previo a firma de nota de recibido.
- c. En el caso de que algún ganador no pueda recoger el premio personalmente, podrá designar un representante para efectuar el retiro. Dicha persona debe presentar en el lugar indicado por el organizador lo siguiente:
 - i. Carta debidamente firmada por el ganador, autorizando a esa persona a retirar su premio y firmar los documentos de entrega.
 - ii. Fotocopia de la cédula del ganador y de quien retira el premio.
 - iii. En el caso que el organizador considere que la persona que reclama el premio no está autorizada por el ganador, el organizador se reserva el derecho de no entregar el premio.
- d. Para hacer efectivo el premio, los ganadores de ambas categorías deberán acudir por sus propios medios al lugar al que se le citará y portar su cédula de identidad o identificación oficial en Costa Rica.
- e. Entre los premios se encuentran para el primer lugar de la categoría individual una computadora portátil y para la categoría colectiva dos computadoras.

5. Condiciones generales

- a. Solo en caso de cumplir los requisitos mencionados en los términos y condiciones del concurso, y siempre que la información proporcionada sea verdadera, las personas registradas serán consideradas como participantes. En consecuencia, en el supuesto en el que el participante se hubiera registrado con datos falsos y/o inexactos, será automáticamente eliminado del concurso, y de haber resultado ganador perderá el derecho a obtener el premio.
- b. El organizador no se hace responsable por ningún motivo del uso que los ganadores le den al premio obtenido.

6. Reglamento de uso, manejo y protección de datos personales

Con la aceptación del presente documento, el participante autoriza al organizador y a las personas que este autorice, para tratar sus datos en la celebración de la Semana Mundial de la Creatividad e Innovación, según los fines indicados, y de acuerdo con las normas vigentes sobre tratamiento de datos según la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos, número 6683 y sus reformas y la Ley de Procedimientos de Observancia de los Derechos de Propiedad Intelectual número 8039 y sus reformas.

7. Propiedad intelectual

- a. El organizador podrá grabar y fotografiar el desarrollo del concurso, específicamente el momento relacionado con la notificación del ganador y la entrega del premio. Por lo anterior, el participante mediante la aceptación de los presentes términos y condiciones autoriza el uso de su imagen y del producto innovador de enseñanza para que sea publicado en medios de comunicación, como televisión, radio, prensa, internet, entre otros, con el fin de desarrollar el objetivo del concurso y la participación en la celebración de la Semana Mundial de la Creatividad e Innovación.
- b. El participante al acceder al concurso y al enviar sus evidencias del producto y / proceso innovador de enseñanza, acepta los términos y condiciones aquí descritos, otorga su conocimiento y aceptación de estos y garantiza que es el autor de sus obras.

Referencias

- Fullan, M., y Langworthy, M. (2014). *Una rica veta: Cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad*. Pearson. <https://bit.ly/3AIH0RL>
- López, C., y Heredia, Y. (2017). *Marco de referencia para la evaluación de proyectos de innovación educativa - Guía de Aplicación*. Tecnológico de Monterrey. <https://bit.ly/3Sb5OG7>
- Organization for Economic Cooperation and Development. (2016). *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*. OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264265097-en>
- Tubin, D. (2009). *Chapter 10: What can be expected from educational innovation?* Nova Science Publishers. <http://dx.doi.org/10.13140/2.1.4395.7441>