



Actividad de promoción para fomentar el uso pedagógico de la herramienta Piano Digital de la estrategia musical de Viajeros del Pentagrama del Ministerio de Cultura. Computadores para Educar

Objetivo

Fomentar el uso pedagógico de los contenidos educativos digitales de Computadores para Educar a partir de una actividad en redes sociales para docentes, implementando la herramienta “piano digital” de la plataforma de Viajeros del Pentagrama.

¿En qué consiste la actividad? - Requisitos para para participar

La actividad consiste en interpretar una canción con la herramienta del piano digital de viajeros del pentagrama a través de los siguientes tres requisitos:

1. Inscribirse para participar en el siguiente enlace: <https://goo.gl/V8uoqm>
2. Realizar un video no mayor a 3 minutos en donde se registre:
 - Presentación: nombre, institución educativa a la cual pertenece, departamento, municipio y nombre de la canción a interpretar.
 - Interpretar una canción/ melodía a su elección (no necesariamente debe tocar toda la canción, puede ser una parte que sea la más representativa) con la herramienta de piano digital de viajeros del pentagrama (<http://www.viajerosdelpentagrama.gov.co/videojuego-piano.php>) (se debe observar en el video el uso de la herramienta propuesta.)
 - Realizar un mensaje corto invitando a los demás profes a usar esta herramienta con sus estudiantes. El video se debe publicar en twitter y enviar el link de la publicación al siguiente correo: FORMACION@CPE.GOV.CO
3. Publicar una foto en twitter de la partitura de la canción interpretada (esta partitura se descarga desde la herramienta del piano digital) mencionando a @vdelpentagrama y @CompuParaEducar y usando el hashtag #PrendoyAprendo

¿A quién va dirigido la actividad?

La actividad va dirigida a docentes de todas las áreas y grados, especialmente para docentes de música, artes, prima infancia o preescolares beneficiados por Computadores para Educar.

¿Cuáles son las recomendaciones técnicas para participar?

Descargar e Instalar la herramienta piano digital a través del siguiente enlace: <http://www.viajerosdelpentagrama.gov.co/videojuego-piano.php>

¿Cuándo inician y finaliza la actividad?

Inicia el 31 de diciembre de 2018 y finaliza el 30 de enero de 2019.

¿Cuál es el beneficio?



Los docentes que cumplan con los requisitos establecidos serán beneficiados con un Kit Musical, que cuenta con parlante, material pedagógico para el aula y cartillas musicales desarrollado por Viajeros del Pentagrama, estrategia musical del Ministerio de Cultura.

¿Cómo se seleccionarán los beneficiados?

Se seleccionarán a los cinco docentes que hayan cumplido con los tres (3) requisitos mencionados anteriormente y se tendrá en cuenta el orden de publicación tanto del video como de la foto de la partitura en la red social Twitter.

En caso de empate entre los finalistas éste se definirá según los tiempos de publicación de los productos (video y foto).

- i Los beneficiados serán publicados a través de la página web de Computadores para Educar y a través de las redes sociales de ambas entidades que promueven la actividad a partir del 6 de febrero de 2019. Igualmente, se les notificará a los beneficiados su condición a través del correo electrónico suministrado en el registro realizado y el docente beneficiado tendrá 8 días hábiles a partir de su notificación vía correo electrónico para responder el correo enviado confirmando los datos solicitados para el envío del beneficio.
- ii En caso de que alguno de los docentes beneficiados no responda a dicho correo durante los 8 días hábiles posteriores a la fecha de haber sido notificado, el beneficio será otorgado al siguiente en la lista en orden de llegada de las publicaciones.
- iii No se otorgará ningún beneficio adicional más allá de los premios que se describen en el presente documento.
- iv Si un beneficiario del kit decidiera rechazar el mismo o no se respondiera la comunicación de contacto vía correo electrónico dentro del término estipulado, Computadores para Educar y Ministerio de Cultura quedará libre de toda obligación con dicha persona.
- v Computadores para Educar y el Ministerio de Cultura no se hacen responsables por el uso que le den los ganadores al beneficio cuando este resulte contrario a los fines propios del producto.
- vi Ni Computadores para Educar ni Ministerio de Cultura serán responsables por la garantía de los beneficios.

¿Cuáles son los requisitos y condiciones para participar de la actividad?

- Ser docente o directivo docente beneficiario de Computadores para Educar. Computadores para Educar validará con número de cédula su vinculación al sector oficial y su condición de beneficiario.
- Haber cursado alguno de los diplomados de Computadores para Educar.
- Ser mayor de 18 años.
- Esta actividad no está dirigida a estudiantes.
- No podrán participar empleados de Computadores para Educar, sus filiales o subordinados, ni ser familiar de estos hasta tercer (3er) grado de consanguinidad o afinidad.
- El beneficio solo aplica para el territorio colombiano y para el tiempo establecido de duración del curso.
- Sólo se permitirá realizar una inscripción por docente, así como solo una cuenta registrada por participante la cual estará asociada al número de cédula.
- Cada posible beneficiario debe cumplir con la totalidad de los términos y condiciones establecidas en este documento y la posibilidad de obtener el beneficio está supeditada al cumplimiento de todos los requisitos. En caso de que un posible beneficiario sea descalificado por cualquier motivo, no quiera o pueda hacer efectivo el premio o renuncie a los mismos, Computadores para Educar le otorgará el



beneficio correspondiente al siguiente que haya realizado la publicación en Twitter según las condiciones establecidas en el presente concurso.

- La validación de la información suministrada por los docentes se realizará por un comité que los conforman tres (3) empleados de Computadores para Educar.
- Dicho comité se reserva el derecho a cancelar los privilegios y la participación de cualquier participante que sea descubierto haciendo trampa o cometiendo fraude. Además, se reserva el derecho a remitirlo a las autoridades bajo cargos de delito. De igual manera, el organizador se reserva el derecho a descalificar a cualquier concursante por cualquier motivo y en cualquier momento de la actividad.
- Si un usuario fuera ganador como objeto de un fraude deberá devolver el premio en el mismo estado en que se le entregó o su equivalente en dinero.
- Computadores para Educar se reserva el derecho a cambiar los términos y condiciones, las fechas de la actividad sin aviso previo.
- Computadores para Educar se reserva el derecho a suspender o cancelar la actividad en cualquier momento y motivo, previo aviso a los concursantes.
- Computadores para Educar no se hace responsable de cualquier error en la información registrada por el participante durante la inscripción.
- Computadores para Educar no se hace responsable de cualquier falla asociada con el programa u herramienta digital para desarrollar el concurso, cualquier daño en el software, cualquier problema para ingresar al sitio web de la inscripción o registro o cualquier error humano que afecte a participante durante el mismo.
- Al registrarse el docente o directivo docente acepta incondicionalmente los términos y condiciones de la actividad.
- No podrá responsabilizarse a Computadores para Educar ni al Ministerio de Cultura de la cancelación, el aplazamiento o la modificación de la actividad debido a circunstancias imprevisibles, ni de cualquier hurto, pérdida, retraso o daño ocurrido sobre el beneficio o por decisión del Organizador.
- El beneficiario se hace responsable por la publicación y derechos de comentarios, y material utilizado (fotos, videos, contenidos, etc) utilizados durante la actividad.
- Los docentes o directivos docentes, podrá participar de manera única en la actividad, la participación de una misma persona por el mismo beneficio a través de distintos perfiles se considerará fraude y atenta de manera directa contra los términos y condiciones de esta actividad. Se verificará esta información a través del número de documento de identidad enviado por el participante.
- No podrán recibir este beneficio docentes que hayan sido ganadores de concursos anteriores que Computadores para Educar haya efectuado antes del presente concurso.

¿En caso de ser uno de los docentes o directivos docentes en finalizar el curso y ser el beneficiario que debo hacer?

- Responder oportunamente durante los 8 días siguientes el correo enviado por los organizadores, donde se notifica el beneficio.
- Suministrar datos válidos y veraces para la entrega del beneficio.
- Presentar su documento de identificación en la forma en que lo establece la ley (Cédula de Ciudadanía) al momento de recibir el beneficio.
- El beneficiario será responsable por todos los impuestos correspondientes, si hubiera.
- El beneficiario se hace responsable de tener un uso del kit estrictamente enmarcado en los parámetros establecidos en el manual de uso e instrucciones de este.



- Los participantes y/o beneficiarios consienten automáticamente al participar en la actividad, la utilización, publicación y reproducción, sin limitación, por parte de Computadores para Educar y Ministerio de Cultura de su imagen y nombre en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación, incluido Internet o cualquier medio de la naturaleza que sea, con fines comerciales o informativos, siempre que estos se relacionen con el presente concurso, sin reembolso de ningún tipo para el participante y sin necesidad de pagar ninguna tarifa por este hecho.

Exoneración de responsabilidad

Teniendo en cuenta las características inherentes al ambiente de Internet, Computadores para Educar no se responsabilizan por interrupciones o suspensiones de conexión ocasionadas por casos de fuerza mayor u otros casos no completamente sujetos a su control, como, por ejemplo, inscripciones perdidas, atrasadas, incompletas, inválidas, extraviadas o corruptas, que serán descalificadas.

Computadores para Educar no será responsables de transmisiones de computadora que estén incompletas o que fallen, como tampoco por fallas técnicas de ningún tipo, inclusive, pero no limitándose, al mal funcionamiento electrónico de cualquier red, "hardware" o "software", la disponibilidad y acceso a Internet o al website del concurso, como tampoco a cualquier información incorrecta o incompleta sobre el concurso y a cualquier falla humana, técnica o de cualquier otro tipo, que pueda ocurrir durante el procesamiento de las inscripciones, eximiéndose, por consiguiente, de cualquier responsabilidad proveniente de tales hechos y/o actos.