

Resolución Exenta N°444

Dirección Nacional

APRUEBA BASES DEL CONCURSO DIGITAL EN INSTAGRAM, DEL PROGRAMA GIRA DE ESTUDIO, "DESAFÍO GIRA DE ESTUDIO".

VISTO:

Lo dispuesto en el Decreto Ley N°1.224 de 1975, que Crea el Servicio Nacional de Turismo; en La Ley N°20.423 Del Sistema Institucional para el Desarrollo del Turismo; en la Ley N°21. 640 de Presupuesto de Ingresos y Gastos del Sector Público para el año 2024; en el D.F.L N°1/19.653 de 2001, del Ministerio Secretaría General de la Presidencia, que Fija el Texto Refundido, Coordinado y Sistematizado de la Ley N°18.575 Orgánica Constitucional de Bases Generales de la Administración del Estado; en la Ley N°19.880 que Establece Bases de los Procedimientos Administrativos que Rigen los Actos de los Órganos de la Administración del Estado; en la Ley N°19.799 sobre Documentos Electrónicos, Firma Electrónica y Servicios de Certificación de Dicha Firma; en el Decreto N°181 de 2002, del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo, que aprueba su Reglamento; en el Decreto Exento N°624 de 2017, del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo, que aprobó Convenio de Firma Electrónica Avanzada Para Autoridades y Funcionarios, suscrito entre el Ministerio Secretaría General de la Presidencia y el Ministerio de Economía, Fomento y Turismo; en el Decreto N° 23, de 9 de febrero de 2024, del Ministerio de Economía Fomento y Turismo, que Fija el Orden de Subrogación del Director Nacional del Servicio Nacional de Turismo y en la Resolución Exenta RA N° 266/279/2023, de 29 de diciembre de 2023, que nombra Fiscal del Servicio Nacional de Turismo, a don Ernesto Muñoz Lamartine para un primer período; en las Resoluciones N°7 de 2019 y N°14 de 2022, ambas de Contraloría General de la República, la primera que "Fija Normas sobre Exención del Trámite de Toma de Razón" y la segunda que "Determina los Montos en Unidades Tributarias Mensuales, a Partir de los Cuales los Actos que se Individualizan Quedarán Sujetos a Toma de Razón y Establece Controles de Reemplazo Cuando Corresponda",

CONSIDERANDO:

1° Que, según el Decreto Ley N°1.224 de 1975, el Servicio Nacional de Turismo es un Servicio Público funcionalmente descentralizado, con patrimonio propio y plena capacidad para adquirir y ejercer derechos, así como para contraer obligaciones; cuyo objeto es investigar, planificar, fomentar, promover y coordinar la actividad turística.

2° Que, la Ley N°20.423, señala en su artículo 1° que ésta "...tiene por objeto el desarrollo y promoción de la actividad turística, por medio de mecanismos destinados a la creación, conservación y aprovechamiento de los recursos y atractivos turísticos nacionales." A su vez, el artículo 2° señala que "El turismo constituye una actividad estratégica para el desarrollo del país, siendo prioritaria dentro de las políticas de Estado, por lo que éste deberá promoverla de modo armónico e integral, impulsando su

crecimiento sustentable en conformidad con las características de las regiones, comunas y localidades del país”.

3° Que, la Misión Institucional de Sernatur, es Ejecutar planes y/o programas basados en la Política Nacional de Turismo, impulsando el desarrollo sustentable de la actividad turística, incentivando la especialización, la calidad y la competitividad de la industria y promocionando los destinos y atractivos turísticos nacionales, para contribuir al desarrollo económico, social y cultural del país; y uno de sus objetivos estratégicos es Ejecutar acciones de promoción y difusión de los productos y destinos turísticos del país, a través de la participación y acción coordinada de los actores públicos y privados, para generar crecimiento en la industria turística.

4° Que, el Programa Gira de Estudio corresponde a una iniciativa gubernamental que ejecuta el Servicio Nacional de Turismo y que tiene por objetivo subsidiar a estudiantes y docentes, a través de paquetes turísticos, para disfrutar de viajes de estudio, buscando acercar el turismo y las bellezas chilenas a las nuevas generaciones. La consecución de este objetivo implica una serie de beneficios al turismo nacional, entre los que se encuentra potenciar la ocupación de los servicios turísticos en temporada media y baja, preferentemente de micro, pequeños y medianos empresarios, con el fin de facilitar el acceso de los menores a los beneficios del turismo.

5° Que, para lograr los objetivos anteriormente señalados, se hace necesario idear formas atractivas de promocionar el Programa, es por este motivo que la Unidad de Programa Gira de Estudio del SERNATUR ha creado el concurso “Desafío Gira de Estudio”, con el objetivo, básicamente, de posicionar y difundir el Programa, acercar a las y los estudiantes a prácticas de sustentabilidad medioambiental y generar un espacio lúdico de interacción con el público seguidor (fans) de las redes sociales del “Programa Gira de Estudio”, con el fin de mejorar la percepción y posicionamiento de la marca.

6° Que, por lo anterior, se hace necesario que este Servicio aprueba las presentes Bases de Concurso, por lo tanto,

RESUELVO:

1° APRUÉBASE las siguientes Bases del Concurso Digital, del Programa Gira de Estudio “DESAFÍO GIRA DE ESTUDIO”, a realizarse en la red social Instagram, cuyo texto es el siguiente:

BASES DEL CONCURSO DIGITAL EN INSTAGRAM PROGRAMA GIRA DE ESTUDIO “DESAFÍO GIRA DE ESTUDIO”

PRIMERO: DEL CONCURSO Y SU ORGANIZADOR.



En Santiago de Chile, a XX de octubre de 2024, la Dirección Nacional del Servicio Nacional de Turismo, en adelante SERNATUR, RUT N° 60.704.000-1, domiciliado en Avenida Condell N° 679, comuna de Providencia, Santiago de Chile, Región Metropolitana (denominado para efectos de estas bases como "organizador y ejecutante"), convoca al concurso digital denominado "Desafío Gira de Estudio", el cual invita a jóvenes que cursan enseñanza media de establecimientos educacionales que reciben subsidio estatal, a participar creando un "Eco Juego" (juego a gran escala), en un concurso que les permita ganar al establecimiento educacional y su representante, una gira de estudio para 40 personas, 37 estudiantes de enseñanza media y 3 profesores/acompañantes, en formato "todo incluido", de acuerdo a las características y a los destinos del Programa Gira de Estudio de Sernatur.

En este contexto es necesario señalar que el Programa Gira de Estudio corresponde a una iniciativa del Servicio Nacional de Turismo que tiene por objetivo la desestacionalización de la demanda turística, mediante la entrega de paquetes turísticos subsidiados a establecimientos educativos que reciben subsidio estatal a distintos destinos del país. La consecución de este objetivo implica una serie de beneficios al turismo nacional, entre los que se encuentran el aumento de la tasa de ocupabilidad de los destinos beneficiados, fortalecimiento de la oferta formal asociada al turismo nacional, incentivo a la competitividad de la oferta turística privada y permitir que los estudiantes de establecimientos educacionales que reciben subsidio estatal accedan a los beneficios sociales, culturales y psicológicos del turismo.

Este tipo de iniciativas influyen positivamente en la promoción y difusión del Programa, permitiendo que los segmentos clave conozcan de los beneficios económicos y sociales que el Programa Gira de Estudios aporta a la comunidad.

SERNATUR, como organizador del concurso, a través del PROGRAMA GIRA DE ESTUDIO SERNATUR será responsable de la presente convocatoria a través de la plataforma virtual INSTAGRAM (@giradeestudiosernatur), además será el encargado de ejecutar la mecánica de participación que determina a los ganadores del concurso, de acuerdo con lo establecido en las presentes bases. De todas maneras, el INSTAGRAM de SERNATUR (@sernaturchile) participará de forma colaborativa en la publicación de algunos post promocionales para potenciar la comunicación.

SEGUNDO: NOMENCLATURA BÁSICA.

Para efectos de las presentes Bases se entenderá por:

- **Interesados o postulantes:** aquellas personas que dirigen y/o trabajan en un establecimiento educacional que recibe subsidio estatal y personas que cursan enseñanza media en dichos establecimientos, que efectúan la mecánica de participación del concurso, pero sin ser aún admitido al mismo, ya que se ignora si cumple con las bases.
- **Concursante:** aquel participante, que es admitido, porque cumple con los requisitos establecidos en

las bases del concurso, participando en su mecánica.

- **Equipo:** grupo de 37 estudiantes y al menos un docente o funcionario del establecimiento que trabajan juntos en el "Eco Juego", entendiéndose así, como un curso de educación media completo o estudiantes de varios cursos de educación media que se integren para completar la cantidad requerida para una gira de estudio de Sernatur (37 estudiantes y 3 adultos responsables o personal calificado como profesores, inspectores y/o asistentes de la educación)
- **Finalistas o seleccionados:** se refiere a los diez (10) concursantes que poseen el mayor número de "me gusta" en la publicación del video para el concurso.
- **Organizador:** Servicio Nacional de Turismo, Programa Gira de Estudio.
- **Días hábiles:** se consideran días hábiles de lunes a viernes salvo los festivos.
- **Días corridos:** se considera los días de lunes a domingo, incluyendo los festivos.
- **GE:** programa Gira de Estudio.
- **Landing page:** refiérase en internet a una página de destino al que se llega tras pulsar un enlace o botón en un portal, banner u otra web. Para efectos del presente concurso, el landing page será: www.giradeestudio.cl/desafiogiradeestudio
- **Juego ecológico o eco juego:** juego de gran tamaño realizado con materiales de desecho o residuos reutilizados para crear un juego en el que puedan participar tanto niños como adultos y que ha sido creado por cada equipo postulante para participar del concurso denominado Desafío Gira de Estudio.
- **Reutilizar:** es la acción que permite volver a utilizar los bienes o productos desechados, denominados residuo, y darles un uso igual o diferente a aquel para el que fueron concebidos.

TERCERO: OBJETIVOS, MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN Y FORMA DE ELECCIÓN DEL GANADOR.

Los objetivos del concurso "Desafío Gira de Estudio", son:

- Posicionar y difundir al Programa Gira de Estudio como referente en cuanto al turismo asociado a estudiantes de centros educativos que reciben subsidio estatal en Chile, posicionando el programa como el referente en acciones turísticas sustentables ligadas a jóvenes que cursan educación media.
- Incentivar la interacción de las y los jóvenes con la comunidad del Programa Gira de Estudio.
- Acercar a las y los estudiantes a prácticas de sustentabilidad medioambiental, tomando conciencia del impacto que producen tanto las actividades del diario vivir como las actividades propias de un viaje.
- Motivar a la comunidad a reutilizar y concientizar de la importancia de esto.
- Motivar la interacción y buena convivencia escolar, a través de un juego que permita crear espacios donde la comunidad educativa se reúna e integre.

La mecánica del concurso es la siguiente:

1. Se realizarán varios mensajes de invitación a través de Instagram, en los cuales se anunciará el concurso "Desafío Gira de Estudio" (publicación en @giradeestudiosernatur y @SernaturChile).

2.El concurso está enfocado en contribuir a que los jóvenes desarrollen actividades relacionadas con la sustentabilidad que les permita tomar conciencia y, además, desarrollar su creatividad, talentos artísticos y habilidades para trabajar en equipo.

3.Los postulantes deberán leer las presentes bases del concurso (<https://www.giradeestudio.cl/desafiogiradeestudio/>) y crear un juego a gran escala con material reutilizado, poniendo en valor así distintos tipos de desechos y generando un nuevo espacio de aporte a la comunidad educativa.

4.Deberán grabar un video (ver especificaciones en el artículo **QUINTO: REQUISITOS DEL VIDEO DE PARTICIPACIÓN**) en el cual den cuenta del todo el proceso de creación y elaboración del “Eco Juego” (Ver especificaciones del juego en artículo **CUARTO: ESPECIFICACIONES DEL JUEGO A PRESENTAR** y el artículo **SÉPTIMO: CRITERIOS DE EVALUACIÓN** de las presentes bases)

5.Los interesados deberán ingresar a la página web del concurso (landing page), inscribir su “Eco Juego” a través de un formulario de inscripción, difundido por el programa Gira de Estudio de Sernatur a través de la página: www.giradeestudio.cl

En el formulario, los interesados deben completar los siguientes datos:

- Nombre del juego.
- Nombre del establecimiento educacional.
RBD del establecimiento educacional
- Indicar el curso o cursos participantes.
- Comuna y región del establecimiento educacional.
- Nombre completo del adulto representante del equipo concursante (personal calificado como docentes, inspectores y/o asistentes de la educación).
- Número de teléfono de contacto.
- Correo electrónico de contacto.
- Señalar si cuenta con la autorización del director/a del establecimiento educacional para participar (si/no).
- Dirección o enlace del video publicado en Instagram.
- Declarar haber leído y aceptar las bases del concurso.

6. Deberán contar con la autorización del establecimiento para participar. Para ello, deben descargar la declaración de autorización del establecimiento educacional que se encuentra en el formulario de inscripción y volver a subirla **firmada por el director/a del centro educativo** (escaneado o como una imagen fácilmente legible)

7. Al llenar los datos del formulario de inscripción, los participantes **deben tener su video publicado en la plataforma de Instagram** de manera de poder pegar el enlace o URL del video en el formulario de inscripción.

Dicho video debe mostrar todo el proceso de creación del juego, desde la recolección de materiales, el trabajo en equipo hasta el resultado final de la obra. Además, se deberá indicar el nombre del juego y sus reglas, curso (s) participante (s), nombre del establecimiento, comuna y región donde se ubica. **En la descripción de la publicación del video deberán citar el hashtag del concurso: #DesafíoGiraDeEstudio.**

- Entre los concursantes se realizará la selección de los 10 videos que obtengan la mayor cantidad de "me gusta"/like en la plataforma de Instagram. Los equipos seleccionados serán notificados a través del correo electrónico informado en el formulario de inscripción.

SERNATUR se reserva el derecho de realizar la revisión del uso de bots para la obtención de "me gusta/like". Para favorecer la equidad del concurso, el uso de bots para obtener "me gusta" está prohibido. Aquellos que utilicen estas herramientas verán descontados esos "me gusta" obtenidos a través de este mecanismo. Valoramos la autenticidad y el esfuerzo de cada uno de ustedes, así que ¡a competir de manera creativa y justa!

- Luego del cierre del concurso, un jurado técnico determinará al equipo ganador, en base a los criterios de evaluación señalados en la cláusula Séptima.
- Los ganadores obtendrán un viaje de Gira de Estudio para 40 personas (37 alumnos y 3 docentes/funcionarios del establecimiento educacional) en formato todo incluido, de acuerdo con las características y destinos del programa.

El viaje se realizará a un destino nacional con traslado terrestre y dependerá de la región de origen del centro educativo, según disponibilidad del operador turístico encargado del viaje. Asimismo, la fecha de viaje será coordinada con los pasajeros según disponibilidad del operador.

- Posteriormente, el equipo ganador y su respectivo director/a o profesor/a o representante deberán asistir al evento de premiación, el cual se realizará en dependencias de Sernatur o el lugar que se determine, el cual será debidamente publicado a través de redes sociales del Programa.
- Se hace presente a los postulantes que, para estar informados sobre el desarrollo del concurso, deberán seguir permanentemente la cuenta de Instagram de Gira de Estudio Sernatur (@giradeestudiosernatur) donde se publicarán las actualizaciones y novedades del concurso.
- Sernatur podrá exhibir y editar fotografías, videos para plataformas audiovisuales, medios de prensa, digitales, etc. en los cuales aparezcan sus participantes en el marco de este concurso y del Programa Gira de Estudio. La firma y presentación de la carta de autorización por parte del director/a del establecimiento educacional participante, se entenderá como la aceptación expresa e irrevocable de uso de las imágenes del/los participante/s y de todos los términos y condiciones de estas bases, autorización que se concede durante todo el tiempo de vigencia del presente concurso.

CUARTO: ESPECIFICACIONES DEL JUEGO A PRESENTAR

Los participantes deberán crear un juego con todos los insumos necesarios para jugar, incluyendo sus reglas o instrucciones. El juego deberá cumplir con las siguientes características:

- a) El juego deberá ser creado para un mínimo de 4 participantes.
- b) Los materiales que se utilizarán para su construcción deben ser en su totalidad bienes o productos desechados, denominados residuos. Algunos ejemplos de materiales a utilizar son: cajas de cartón, plástico, tapas de botellas, diarios, revistas, residuos textiles, botellas de aluminio, envases tetrapack, etc.
- c) El juego deberá ser construido de tal manera que su calidad permita que sea durable y favorezca la interacción de la comunidad escolar en los recreos u otras instancias.

La temática del juego deberá ser simple y comprensible para que tanto niños como adultos participen. Podrá inspirarse en temas turísticos relacionadas con el programa Gira de Estudio, pudiendo recrear destinos del programa, trivia sobre atractivos turísticos, temáticas costumbristas, representaciones culturales u otros.

- d) El armado del juego debe realizarse en conjunto, representando un claro trabajo en equipo. Si el equipo demuestra a través de su video de participación, que parte de los materiales utilizados en su obra fueron extraídos de un lugar público, de manera que éste se limpió, el equipo obtendrá dos puntos adicionales en la evaluación de la comisión.
- e) La estructura del juego deberá abarcar una medida mínima de 3 x 2 metros de superficie.
- f) Los concursantes y el equipo ganador deberán cumplir con cada una de estas especificaciones, de lo contrario serán descalificados y, en efecto, no podrán reclamar ninguno de los premios.

La revisión del cumplimiento de estas características se efectuará por parte del Programa Gira de Estudio, y en el caso de que no se cumpla con estos requisitos, los concursantes serán descalificados.

QUINTO: REQUISITOS DEL VIDEO DE PARTICIPACIÓN

El video que cada equipo debe realizar para participar debe obedecer a las siguientes especificaciones:

- a) Debe mostrar claramente el **proceso de fabricación del juego**, es decir, que muestre la participación y trabajo en equipo de las y los estudiantes.
- b) Debe mostrar y/o relatar breve y simplemente **cómo se juega**, indicando cantidad de jugadores, si posee o no pruebas o desafíos, trivia, etc. Asimismo, deberá mostrar todos los accesorios o componentes que incluya (fichas, dados, etc)

- c) Se debe mencionar **la cantidad de los elementos utilizados** en el juego, por ejemplo, 25 tapitas de bebida, 3 metros de ropa usada, 50 hojas de diario, etc. Esta cuantificación deberá darse de manera hablada, escrita en el video o en la descripción de este.
- d) La duración no debe exceder los 90 segundos (1.5 minutos) de reproducción.
- e) El video debe ser subido **sólo una vez** a la plataforma de Instagram, desde la cuenta/perfil del establecimiento educacional o de un participante del equipo.
- f) La descripción de la publicación/video deberá tener incluido el hashtag **#DesafíoGiraDeEstudio**. Además, debe incluir en la descripción: el/los curso/s, el nombre del establecimiento escolar que representa, la comuna y región, el nombre del juego y sus dimensiones (mts).
- g) De ser necesario, el video o la descripción de su publicación deberá contener una breve explicación o justificación que demuestre la relación entre el juego y el tema elegido.

SEXTO: REQUISITOS PARA CONCURSAR.

Los requisitos para los participantes:

1. Ser director/a, docente o funcionario de algún establecimiento educacional reconocido por el Estado y que reciba subvención estatal (municipales, corporaciones municipales, particulares subvencionados, administración delegada y/o servicios locales de educación).
2. Ser estudiante de enseñanza media de algún establecimiento educativo reconocido por el Estado y que reciba subvención estatal (municipales, corporaciones municipales, particulares subvencionados, administración delegada y/o servicios locales de educación).
3. Conocer y aceptar las presentes bases de concurso, manifestando su consentimiento incondicional e irrestricto con estos Términos y Condiciones, los cuales pueden ser objeto de modificación, total o parcialmente, por parte de los organizadores en cualquier momento.
4. Contar con la autorización de la dirección del establecimiento educacional.
5. Aceptar que este concurso es de exclusiva responsabilidad del organizador y no de Instagram. Esta red social no proporciona asistencia alguna para esta promoción. Los términos y condiciones de estas bases son realizados únicamente por los organizadores.

SÉPTIMO: CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de las obras será efectuada por un jurado técnico, el cual, analizando los videos, determinará al equipo ganador en base a los criterios de evaluación detallados a continuación. Quienes obtengan el puntaje mayor en la evaluación serán los ganadores.

Criterios de evaluación	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	5 puntos
Durabilidad: el juego deberá contar con una buena estructura que le permita ser durable, es decir, que sea posible usarlo varias veces (mayor tiempo de vida) y favorezca la interacción de la comunidad escolar en los recreos u otras instancias. La construcción se clasifica en calidad Superior (1), Media (2) o inferior (3), de acuerdo con la suma de características que posea la estructura principal.	El video no muestra claramente una buena estructura o calidad de construcción que permita inferir su durabilidad y/o el juego fomenta escasamente la interacción escolar.	El video muestra una estructura débil o calidad de construcción inferior que permite inferir que permitirá jugarlo en pocas partidas (10) y/o el juego fomenta regularmente la interacción escolar.	El video muestra una estructura suficiente o calidad de construcción media que permite inferir que permitirá jugarlo en pocas partidas (de 10 a 20) y/o el juego fomenta la interacción escolar.	El video muestra una buena estructura o calidad de construcción superior que permite inferir que permitirá jugarlo en más de 20 partidas y/o el juego fomenta en gran medida la interacción escolar.	El video muestra una muy buena estructura o calidad de construcción de alto nivel, que permite inferir que podrá perdurar en el tiempo y/o el juego fomenta la interacción escolar, destacándose por sobre los demás.
Mecánica, reglas y temática relacionada con el programa Gira de Estudio: -Posee una mecánica con reglas claras y bien estructuradas, que permitan entender el juego. -El tema debe relacionarse con el programa Gira de Estudio, éste debe estar integrado y ser interesante.	El juego tiene una mecánica y reglas poco claras, que dificultan la comprensión y/o está difusamente relacionado con el programa Gira de Estudio, dicho tema no queda claramente expresado.	El juego tiene una mecánica y reglas poco claras, que dificultan la comprensión pero posee un tema relacionado con el programa Gira de Estudio o éste queda claramente expresado.	El juego posee una mecánica y reglas claras que permiten su comprensión pero el tema se relaciona poco con el programa Gira de Estudio.	El juego posee una mecánica y reglas claras que facilitan la comprensión, posee un manual de juego y el tema está relacionado con el programa Gira de Estudio.	El juego posee una mecánica y reglas claras que son comprensibles fácilmente y están especificadas en un manual de juego. El tema escogido se identifica con el programa Gira de Estudio. Se destaca por sobre los demás.
Creatividad y experiencia: -Creatividad: Según la definición de Getzels y Jackson (1962): "La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas". -Experiencia personal: ¿es divertido y satisface al jugador?, debe proporcionar entretenimiento a los participantes. Motiva a jugar después de varias partidas. Elementos del juego en que se puede ser creativo: -Nombre -Idea conceptual -Mecánica del juego -Material reutilizado -Forma de construcción -Formato del manual -Video (creatividad al grabar y/o editar)	Sólo un elemento o aspecto del juego es creativo (por ejemplo, el nombre) y entrega una leve entretenimiento y escasa motivación a jugar.	Dos elementos o aspectos del juego son creativos (por ejemplo, el nombre y la idea) y entrega entretenimiento pero no motiva a jugarlo más de una vez.	Tres elementos o aspectos del juego son creativos (por ejemplo: el nombre, idea conceptual y materiales reutilizados), entrega entretenimiento y motiva a jugarlo.	Cuatro elementos o aspectos del juego son creativos (por ejemplo, nombre, idea conceptual, materiales reutilizados y cómo fueron trabajados), entrega entretenimiento y motiva a jugarlo.	Cinco o más elementos o aspectos del juego son creativos (Por ejemplo, el nombre, idea conceptual, materiales reutilizados, cómo fueron trabajados y el video fue grabado o editado de forma creativa), entrega alto grado de entretenimiento y motivación.
Tamaño: su superficie deberá medir como mínimo 0,3 x 2 metros.	Cumple lo indicado, su tamaño corresponde al mínimo.	Su tamaño supera en 50 cm el mínimo solicitado.	Su tamaño supera en 1 metro (en total), el mínimo solicitado.	Su tamaño supera en 2 mt totales, el mínimo exigido.	Su tamaño sobrepasa el mínimo solicitado (más de 2 metros) y adicionalmente destaca por ser estéticamente llamativo y agradable.
Materiales reutilizados	El video menciona la cantidad de material reciclado según tipo de residuo. Y el juego utiliza sólo un tipo de material reutilizado (por ejemplo, realizado solo con tapas de botella).	El video menciona la cantidad de material reciclado según tipo de residuo. Y ésta fue elaborada utilizando dos tipos de materiales (por ejemplo, tapas y botellas plásticas).	El video menciona la cantidad de material reciclado utilizado según tipo de residuo. Y éste fue elaborado utilizando tres tipos de material.	El video menciona la cantidad de material reciclado utilizado según tipo de residuo. Y éste fue elaborado utilizando 4 tipos de material.	El video menciona la cantidad de material reciclado según tipo de residuo. Y éste fue elaborado con 5 tipos de material reutilizado.
Participación en equipo	En el video se muestra el proceso de construcción: siendo evidente la participación en el trabajo de parte del equipo (entre 5 a 10 estudiantes)	En el video se muestra el proceso de creación de construcción: siendo evidente la participación en el trabajo de parte del equipo (entre 11 a 20 estudiantes)	En el video se muestra el proceso de construcción: siendo evidente la participación en el trabajo de parte del equipo (entre 21 a 26 estudiantes)	En el video se muestra el proceso de construcción: siendo evidente la participación en el trabajo de los 27 estudiantes.	En el video se muestra el proceso de construcción: siendo evidente la participación en el trabajo de los 37 estudiantes e incluye al docente o adulto representante del establecimiento educacional.
Limpeza de un lugar público	Gana dos (2) puntos extra: El video que muestre que parte de los materiales utilizados en su obra fueron extraídos de un lugar público, de manera que éste se limpie.				

OCTAVO: PREMIOS Y FORMA DE COBRARLOS.

El concurso "Desafío Gira de Estudio" otorga un premio al primer, segundo y tercer lugar consistente en:

Primer lugar: el financiamiento completo de una Gira de Estudio de SERNATUR para 40 personas (37 alumnos y 3 profesores/adultos acompañantes) o la cantidad de personas que incluya el paquete según la región de origen en formato "todo incluido", de acuerdo con las características del Programa.

El viaje se realizará a un destino nacional con traslado terrestre y dependerá de la región de origen del centro educativo, según disponibilidad del operador turístico encargado del viaje. Asimismo, la fecha de viaje será coordinada con los pasajeros según disponibilidad del operador.

Segundo y tercer lugar: un premio sorpresa a definir para cada uno de los equipos participantes, el cual será debidamente comunicado antes del inicio del concurso.

IMPORTANTE: ninguno de los premios podrá ser canjeados por dinero en efectivo.

Tras el cierre de concurso, el o los representantes del equipo ganador, que cumplan debidamente los requisitos establecidos en las bases de concurso, serán contactados mediante mensajes directos vía mail, debiendo entregar teléfono personal y correo electrónico, al cual deberán acusar recibo formal de recepción de su premio. Quedará establecido que, la respuesta, la coordinación telefónica y el posterior acuse de recibo formal por correo electrónico, serán los medios de comunicación a usar por el representante del equipo ganador para cobrar su premio.

NOVENO: CAUSAS DE ELIMINACIÓN DEL CONCURSO.

Serán excluidos automáticamente del concurso todos aquellos postulantes que hagan comentarios o posteos (incluyendo imágenes y/o enlaces de contenidos) que:

- Atente contra la moral, las buenas costumbres, la salud y bienestar y el orden público.
- Entreguen una impresión negativa y/o peyorativa, despectiva u ofensiva de Chile y/o SERNATUR y/o del Programa Gira de Estudio de SERNATUR o que profiera ofensas en contra de esta institución o cualquier otra persona natural, jurídica, de derecho público o privado, nacional, extranjera o internacional.
- Entreguen, física o virtualmente, objetos inadecuados o erróneos a la solicitud, incluyendo objetos que puedan generar perjuicio moral y/o físico a los organizadores.
- Que cualquier interesado y/o concursante no cumpla con los términos establecidos en las presentes bases de concurso.

Todo participante que resulte eliminado/a ya sea por incurrir en alguna de las causales recién señaladas o las indicadas en la cláusula decimotercera, quedará inhabilitado para recibir el premio del concurso.

DÉCIMO: DISTRIBUCIÓN DEL PREMIO.

Los organizadores se reservan el derecho de no seleccionar, ni entregar el premio, cuando no se dé estricto cumplimiento a lo preceptuado en las presentes bases o el seleccionado como ganador no cumpla con los requisitos para participar en el concurso o estén incluidos en alguna de las causales de eliminación de participantes señaladas en la cláusula anterior o en las causales de exclusión del concurso señaladas en la cláusula decimotercera de este instrumento. Además, el organizador se reserva el derecho de adaptar los requisitos de participación con el objetivo de no comprometer la implementación de la campaña.

En caso de que el ganador no haga acuse de recibo de la notificación del premio durante las 24 horas posteriores, precluirá el derecho de efectuar reclamo. Los organizadores se reservarán el premio, esto es, el premio podrá ser readjudicado (reserva) o bien utilizado para los fines que estimen pertinentes.

La organización se reserva el derecho de finalizar anticipadamente o postergar el concurso, por razones de caso fortuito o fuerza mayor o cualquier otra causa no imputable a SERNATUR que impida su

cumplimiento o ejecución, debiendo en tal caso, informar la causa por la que no se llevará a efecto el concurso a los concursantes, a través de las Redes Sociales del SERNATUR (Instagram, sitio web, etc) lo que no generará responsabilidades de ningún tipo, ni derecho a indemnizaciones, ni compensaciones de ninguna naturaleza a favor de terceros por parte de los organizadores. En caso de que el concurso finalice anticipadamente, se deberá realizar igualmente el proceso de selección definido con los postulantes que hubieren alcanzado a concursar mientras estuvo vigente, es decir, hasta el día en que se le haya puesto término al mismo y se entregará el premio correspondiente en la forma antes señalada.

DÉCIMO PRIMERO: PUBLICIDAD.

Una vez conocidos los postulantes del concurso, los organizadores estarán autorizados para comunicar la identidad o nombre de los finalistas, en la forma que estime conveniente, resguardando y manteniendo en reserva los datos personales y sensibles de conformidad a la Ley N° 19.628 de 1999, Sobre Protección de Datos de Carácter Personal. Sin embargo, SERNATUR podrá dar a conocer la identidad o datos personales de carácter reservado de los postulantes, seleccionados o ganadores si los concursantes conscientes previa y expresamente en ello, lo que deberá constar por escrito.

Además, los organizadores podrán dar a conocer los contenidos de postulación, videos y/o fotografías, en cualquier medio de comunicación social y por cualquier medio digital, incluyendo Internet, en los mismos términos posteados, etiquetados y comentados por el o los concursantes. Por lo que, todos los participantes de los videos o imágenes, autorizan su publicación en medios de comunicación o redes sociales, solo por el hecho de participar en el presente concurso, sin perjuicio de las autorizaciones posteriores que se puedan solicitar.

DÉCIMO SEGUNDO: PLAZOS DE EJECUCIÓN Y VIGENCIA DEL CONCURSO.

El concurso “#DesafíoGiraDeEstudio” se inicia desde el lanzamiento de la campaña a través de la red social Instagram del programa hasta 38 días después de éste.

Se notificará a través de publicaciones en la red social (Instagram) y la página web del programa Gira de Estudio, las diferentes etapas, plazos, equipos seleccionados y obra ganadora.

DÉCIMO TERCERO: EXCLUSIÓN DE PARTICIPANTES.

No podrán participar en el concurso trabajadores, dependientes directos de Sernatur (Dirección Nacional, Direcciones Regionales de Turismo, Oficinas Locales y Oficinas de Información Turística) o de cualquiera de sus Subdirecciones, Divisiones, Departamentos, Unidades y/o Subunidades.

También quedarán excluidos de participar directores, funcionarios y trabajadores dependientes de SERNATUR (Dirección Nacional o Direcciones Regionales u Oficinas Locales, OIT) o de cualquiera de sus Subdirecciones, Divisiones, Departamentos, Unidades y/o Subunidades. La misma prohibición aplica a los funcionarios y trabajadores de la Subsecretaría de Turismo.

Dicha prohibición se extiende a los cónyuges, ascendientes o descendientes, colaterales por consanguinidad o afinidad, hasta el segundo grado inclusive, de las personas señaladas en el párrafo anterior.

En caso de que alguna de las personas señaladas en los párrafos anteriores, de todos modos, concurse y resulte ganador/a, no tendrá derecho a cobrar el premio, en razón de estar excluido del concurso, pudiendo SERNATUR aplicar lo dispuesto en la cláusula novena de estas bases, sobre derecho de no adjudicación y reserva del premio.

DÉCIMO CUARTO: RESPONSABILIDAD, ACEPTACIÓN Y OTROS.

El solo hecho de participar en este concurso, implica que el interesado o concursante conoce y acepta expresamente los Términos y Condiciones que se establecen en estas bases.

Se entenderá que todas las personas que, directa o indirectamente, toman parte como concursante o en cualquier otra forma en el presente concurso, han conocido y aceptado íntegramente estas bases, careciendo del derecho a deducir reclamo o acción de cualquier naturaleza en contra de "los organizadores", y/o de quienes actúen en su nombre, ni pedir cambios de los premios que incluye.

Los organizadores no se hacen responsables por los daños de cualquier naturaleza que él o los ganador(es) o a cualquier tercero le puedan ocasionar, sea antes, durante o después de la vigencia del concurso, y durante el uso de su premio o cualquier otro que se genere con ocasión de ello o mientras haga uso de los mismos, por lo que, se insta a los ganadores a adoptar las medidas de seguridad y resguardo correspondientes, de acuerdo a la normativa vigente al momento de retirar o hacer uso de sus premios.

Los organizadores tampoco serán responsables por las fallas, defectos o vicios redhibitorios u ocultos que puedan presentar o tener los premios.

Los organizadores no serán responsables en modo alguno de cualquier interrupción, corte y/o deficiencia que pudiere impedir o dificultar a los participantes el acceso y/o navegación por Internet, incluyendo la licencia en los servidores, así como cualquier otra situación de este tipo.

Está prohibido y será anulado cualquier intento o método de participación en el concurso que se realice por cualquier proceso, técnica o mecánica de participación distinta a la detallada precedentemente en estas Bases.

Se deja expresa constancia que los organizadores se reservan el derecho de:

- Verificar que la persona que reciba el premio cumpla los requisitos de estas bases.
- Iniciar las acciones legales que procedan en caso de detectar cualquier irregularidad durante el presente Concurso.
- Suspender o modificar las presentes bases ante eventos de caso fortuito o fuerza mayor, tales como: baja convocatoria, errores en postulaciones, fallas de equipos, errores de rotulación, disposiciones u órdenes de autoridad competente u otros.
- Aclarar algún contenido de las bases, si determinara que elementos de su contenido inducen a error, son pocos claros o admiten más de una interpretación.
- Las modificaciones serán publicadas en Instagram, y se entenderán formar parte de estas bases desde la fecha de su publicación.
- Prorrogar el plazo de vigencia del concurso, lo que deberá ser publicado en Instagram (@giradeestudiosernatur).
- Resolver cualquier controversia que diga relación con la interpretación y aplicación de las presentes bases, decisión que el concursante o eventual ganador aceptará sin efectuar reclamo alguno.

DÉCIMO QUINTO: CONSULTAS.

Todas las consultas, preguntas o dudas que tengan los participantes acerca de las presentes bases, podrán realizarse a través la plataforma virtual Instagram (@giradeestudiosernatur), mediante el envío de un mensaje interno hasta un (1) día hábil siguiente al término del concurso. Las preguntas posteriores a esa fecha se tendrán como no presentadas. Las respuestas serán publicadas a más tardar al día hábil siguiente a su formulación y se entenderán formar parte integrante de estas bases desde la fecha de su publicación en Instagram @giradeestudiosernatur.

DÉCIMO SEXTO: LEGISLACIÓN APLICABLE Y PRÓRROGA DE COMPETENCIA.

Para todos los efectos legales, las presentes Bases se rigen por la Ley chilena, y cualquier disputa con respecto a las mismas será conocida por los Tribunales Ordinarios de Justicia de la comuna de Santiago, prorrogando la competencia ante y para ante estos Tribunales.

2° PUBLÍQUESE la presente Resolución en la página web institucional del Servicio Nacional de Turismo.

3° DÉJASE constancia que la presente resolución no irroga gasto alguno para este Servicio.

ANÓTESE, COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y ARCHÍVESE.



ERNESTO MUÑOZ LAMARTINE

Director Nacional (S)

Servicio Nacional de Turismo

EML/PMT/AHC/FRW/YRG/FCV/JSB

Distribución:

- Programa Gira de Estudio
- Fiscalía
- Oficina de Partes



Documento firmado electrónicamente por:

ERNESTO ADRIAN MUÑOZ LAMARTINE

Fecha Firma: 06-11-2024

Código de verificación: 099032643760

Este documento incorpora una firma electrónica avanzada según lo indica la ley No19.799. Su validez puede ser consultada en el sitio https://sigedoc.sernatur.cl/web_verificador/ usando el código de verificación indicado, o a través del siguiente código QR:

