



CODIGO ÉTICO

STEAM PASSION

"No se trata de competir, si no de intercambiar conocimientos para ver cuánto se aprende"

1. Respeto: Los educadores y estudiantes debe de existir respeto y dignidad, reconociendo y valorando sus diferencias individuales. Deben fomentar un ambiente inclusivo y libre de discriminación.
2. Integridad: Los educadores y estudiantes deben ser honestos, justos y éticos en todas sus interacciones, padres, jueces y público en general. Deben evitar cualquier forma de fraude, plagio o comportamiento deshonesto.
3. Responsabilidad: Los educadores tienen la responsabilidad de proporcionar una educación de calidad y actuar en el mejor interés de los estudiantes. Deben cumplir con sus obligaciones profesionales, prepararse adecuadamente para el evento y evaluar a los estudiantes de manera justa y objetiva.
4. Confidencialidad: Los educadores deben respetar la confidencialidad de la información de los trabajos de los estudiantes, a menos que haya una razón legítima para divulgarla. Deben proteger la privacidad de los estudiantes y usar la información personal de manera responsable y educativa.
5. Juego limpio: se refiere al diseño del prototipo original de igual forma nuestra propia programación ya que es injusto que otro los haga por mi.
- 6.- Resultado: ganar es super, pero perder es propio de nuestro aprendizaje.

Nombre del equipo: _____

Nombre del coach: _____

Nombre y firma de los participantes.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

