



MANUAL TORNEO DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

INNOVA SUSTENTABLE
Innovación y sustentabilidad basada
en los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Bienvenidos y bienvenidas al Torneo Innova Sustentable organizado por Fundación Luksic, a través de ONG Educando en Red, en el marco de la iniciativa nacional MueveTP.

En este Torneo aprenderán a desarrollar proyectos de innovación orientados a contribuir a los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados por la Organización de las Naciones Unidas, fortaleciendo a la vez habilidades socioemocionales y del siglo XXI.

Nos entusiasma tenerles aquí y esperamos que disfruten y aprendan de esta experiencia junto a nosotros.

En este manual encontrarán toda la información necesaria para poder completar este gran desafío que les espera.

¿Están listos?, ¡Comencemos!.

1. Queremos contarles que...

El 25 de septiembre de 2015, 193 estados miembros de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), se comprometieron formalmente con una serie de objetivos mundiales para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad de todas las personas. Este gran acuerdo mundial se plasmó en un plan de acción denominado Agenda 2030 y planteó los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales definen prioridades de desarrollo económico, social y medio ambiental a nivel mundial y las aspiraciones para el año 2030. Entenderemos el concepto de Desarrollo Sostenible como la satisfacción de las necesidades de la presente generación sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades. Los ODS hacen un llamado a la acción a gobiernos, empresas y sociedad civil, para poner fin a la pobreza y crear una vida digna y de oportunidades para todos, siempre respetando los límites naturales del planeta. A continuación les presentamos los 17 ODS:



Como verán, han pasado casi 6 años desde la creación de este gran compromiso mundial y aún quedan muchos desafíos pendientes. Hoy, gracias a este Torneo, tendrán la oportunidad de aprender cómo desarrollar proyectos de innovación que ayuden al cumplimiento de estos objetivos e impacten positivamente en la vida de muchas personas. Por tal motivo, el presente Torneo buscará que ustedes detecten una problemática determinada dentro de estos objetivos y plantear un proyecto de innovación que dé respuesta a este desafío identificado.

2. Queremos motivarlos a:

- Conformar equipos con sus compañeros y compañeras, para que juntos aprendan que la innovación se logra mediante el trabajo colaborativo, donde cada conocimiento, habilidad y aporte es relevante para concretar una idea.
- Potenciar su creatividad y ponerla a prueba, reconociendo las oportunidades que nos entregan los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU.
- Involucrarse en este desafío, ya que les permitirá conocer las problemáticas del mundo empresarial y rescatar la información necesaria para generar ideas innovadoras, que impacten en nuestro entorno y sociedad.

¡Vamos a trabajar!

3. ¿Por qué estamos haciendo este Torneo?, Aquí te dejamos los objetivos...

Objetivo general

Fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales y del siglo XXI en estudiantes de enseñanza media técnico profesional (EMTP) que participen del Torneo de Emprendimiento e Innovación del Proyecto de Fortalecimiento de Iniciativas Educativas, mediante el desarrollo de un proyecto de innovación asociado a un Objetivo de Desarrollo Sostenible de la ONU.

Objetivos específicos

Colaborar con el fortalecimiento de competencias transversales de las y los estudiantes.

Proporcionar información que les permita identificar oportunidades de emprendimiento en un contexto empresarial.

Facilitar el acceso a técnicas y herramientas digitales para potenciar habilidades comunicativas en los estudiantes.

Utilizar herramientas metodológicas de innovación para el desarrollo de un plan de acción en una iniciativa de emprendimiento.

Conocer y utilizar técnicas de sistematización de información para la elaboración y comunicación de las iniciativas de emprendimiento.

4. Aprenderán...

- Sobre el contexto ambiental y social en el que nos encontramos a nivel mundial y, junto con esto, los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU.
- A trabajar de forma colaborativa y enfrentar los desafíos que elijan de forma positiva y resiliente.
- A usar herramientas que ayuden a identificar ideas innovadoras, desarrollarlas y sacarle todo el potencial para comercializarlas.

¡Conociendo estas herramientas, se convertirán en expertos en presentar ideas empresariales y realizar un plan de acción para que estas se concreten!

Además desarrollarán habilidades socioemocionales y del siglo XXI, algunas de ellas son:



¡Atentos!

5. Estas son las palabras que usaremos...

Para comunicarnos mejor y con el objetivo de que comprendan toda la información de estas bases, les presentamos una breve definición de los términos más relevantes para el Torneo.

Consultor

Docentes de los establecimientos asociados al Torneo, que cumplen el rol de acompañar a los estudiantes y sus equipos en el proceso de desarrollar un proyecto de innovación.

Emprendedores

Estudiantes de los establecimientos educacionales que participen en este Torneo.

Facilitadores

Equipo a cargo de ejecutar los talleres del Torneo y entregar las herramientas para el desarrollo de los proyectos de innovación. Habrán dos tipos de facilitadores, el facilitador principal, quien liderará el taller, y uno o dos facilitadores asistentes, que apoyarán en la implementación de este.

Equipo

Grupo de emprendedores (estudiantes) pertenecientes a uno de los establecimientos educacionales inscritos de manera oficial en el Torneo

Objetivo de Desarrollo

Temática sobre la cual los equipos desarrollarán un proyecto durante el Torneo. En este caso son 16 de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Taller

Actividad sincrónica vía plataforma Zoom, donde los facilitadores entregarán la información y las herramientas cruciales para el desarrollo de los proyectos de cada equipo.

Plataforma educativa

Plataforma web donde encontrarán material didáctico, los talleres grabados y herramientas para canalizar sus dudas y consultas a los facilitadores. También esta plataforma será la vía por la cual entregarán sus entregas y encargos.

Entrega

Evaluaciones sumativas que permiten observar el avance de cada equipo.

Encargo

Trabajos formativos que podrán otorgar puntos acumulativos asociados a los avances que realicen los equipos a lo largo del Torneo.

Retroalimentación

Proceso donde los facilitadores, consultores y comisiones entregan sus comentarios respecto a cada encargo o entrega. Estos apuntan a la mejora constante de la propuesta.

Comisiones

Grupo de personas encargadas de revisar y evaluar entregas.

Categorías

Distinción otorgada a los equipos que se destaque en los siguientes aspectos: Colaboración, Propuesta y Comunicación.

Encuentros

Actividad sincrónica guiada por un psicólogo posterior a las entregas, que permitirá a la comunidad de emprendedores compartir su experiencia y reconocer el desarrollo de sus habilidades.

6. Objetivos de desarrollo.

Los objetivos a disposición durante este Torneo son 16 de los 17 ODS propuestos por la ONU. Junto con tu equipo, deberás escoger uno de estos objetivos de desarrollo, investigar acerca de él, encontrar una problemática relacionada y desarrollar un proyecto de innovación que lo solucione.

Los objetivos de desarrollo que podrán abordar junto a tu equipo son los siguientes:

- **Objetivo 1 - Fin a la pobreza:** Proyectos orientados a eliminar o disminuir la pobreza de personas y territorios.
- **Objetivo 2 - Hambre cero:** Proyectos orientados a poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria, una mejor nutrición y/o promover la agricultura sostenible.
- **Objetivo 3 - Salud y bienestar:** Proyectos que promuevan una vida sana y el bienestar para niños, jóvenes, adultos y/o adultos mayores.
- **Objetivo 4 - Educación de calidad:** Proyectos que busquen generar una educación más inclusiva, equitativa y de calidad para una o varias generaciones.
- **Objetivo 5 - Igualdad de género:** Proyectos que promuevan la equidad de género y/o empoderar a mujeres y niñas.
- **Objetivo 6 - Agua limpia y saneamiento:** Proyectos que busquen garantizar el acceso al agua y su gestión sostenible y/o saneamiento para todos.
- **Objetivo 7 - Energía asequible y no contaminante:** Proyectos relacionados con energía renovable, asequible y modernos.
- **Objetivo 8 - Trabajo decente y crecimiento económico:** Proyectos orientados a promover el crecimiento económico de personas, pequeñas y medianas empresas; y/o proyectos que promuevan la capacitación o generación de empleos de calidad.
- **Objetivo 9 - Industria, innovación e infraestructura:** Proyectos de innovación orientados a mejorar la industria o la vivienda de personas.
- **Objetivo 10 - Reducción de las desigualdades:** Proyectos que promuevan la reducción de las desigualdades económicas y de oportunidades entre las personas.
- **Objetivo 11 - Ciudades y comunidades sostenibles:** Proyectos que promuevan el desarrollo de ciudades inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles.
- **Objetivo 12 - Producción y consumo responsable:** Proyectos que propicien una producción y consumo más responsable con el medio ambiente.
- **Objetivo 13 - Acción por el Clima:** Proyectos que tengan como base la lucha contra el cambio climático, sus efectos y una sociedad más consciente al respecto.
- **Objetivo 14 - Vida submarina:** Proyectos que busquen preservar y cuidar la vida submarina, los océanos, mares y ríos.
- **Objetivo 15 - Vida de ecosistemas terrestres:** Proyectos que promuevan la gestión sostenible de bosques y/o eviten la pérdida de biodiversidad.
- **Objetivo 16 - Paz, justicia e instituciones sólidas:** Proyectos que promuevan sociedades más justas, pacíficas, inclusivas y/o instituciones públicas o privadas más transparentes.

Si deseas profundizar en cada una de estas categorías, puedes ingresar a la siguiente página web donde en la sección Objetivos de Desarrollo Sostenible podrás encontrar mayores detalles de cada uno de ellos.
<https://www.cl.undp.org/>

7. Cómo deben inscribirse:

1. Asistan al taller “Introducción al Torneo”

Desde su establecimiento educacional se les informará de la realización de este Torneo. Para que comprendan cómo se realizará, los invitamos al taller inaugural que será el día Jueves 24 de Junio. En este taller entregaremos toda la información relacionada a este Torneo y podrán resolver todas sus dudas. Se les hará llegar el link de esta reunión a través de sus establecimientos educacionales.

1

2. Creación de equipos

2. Creación de equipos

Luego del primer taller, deberán definir un equipo de mínimo 4 y máximo 6 estudiantes del mismo establecimiento educacional, con los cuales se vean complementados por sus habilidades y por su motivación de generar cambios en el mundo. Con este equipo desarrollarán un proyecto de innovación a lo largo de todo el Torneo.

2

3. Reconozcan a su consultor

Una vez que tengan definido a su equipo, júntense con su docente para afianzar el compromiso de trabajo. El docente en este Torneo será su consultor, es decir, la persona que los apoyará y guiará en los procesos de ideación, resolución de conflictos y comunicación de ideas.

3

4. ¡Inscriban al equipo!

Una vez que sus equipos estén conformados y su consultor esté identificado, solo queda concretar la participación del equipo en el Torneo. Para esto, deberán completar un formulario Google online que estará disponible en la Plataforma Educativa del Torneo, antes del 24 de Junio. Una vez inscritos les llegará un correo de confirmación con las salas para asistir a todos los talleres.

4

5. Inicio del proyecto

¡Ya está todo listo, ahora solo deben seguir el programa y asistir a los talleres para que no se pierdan de ninguna sorpresa!

5

¡Comencemos!

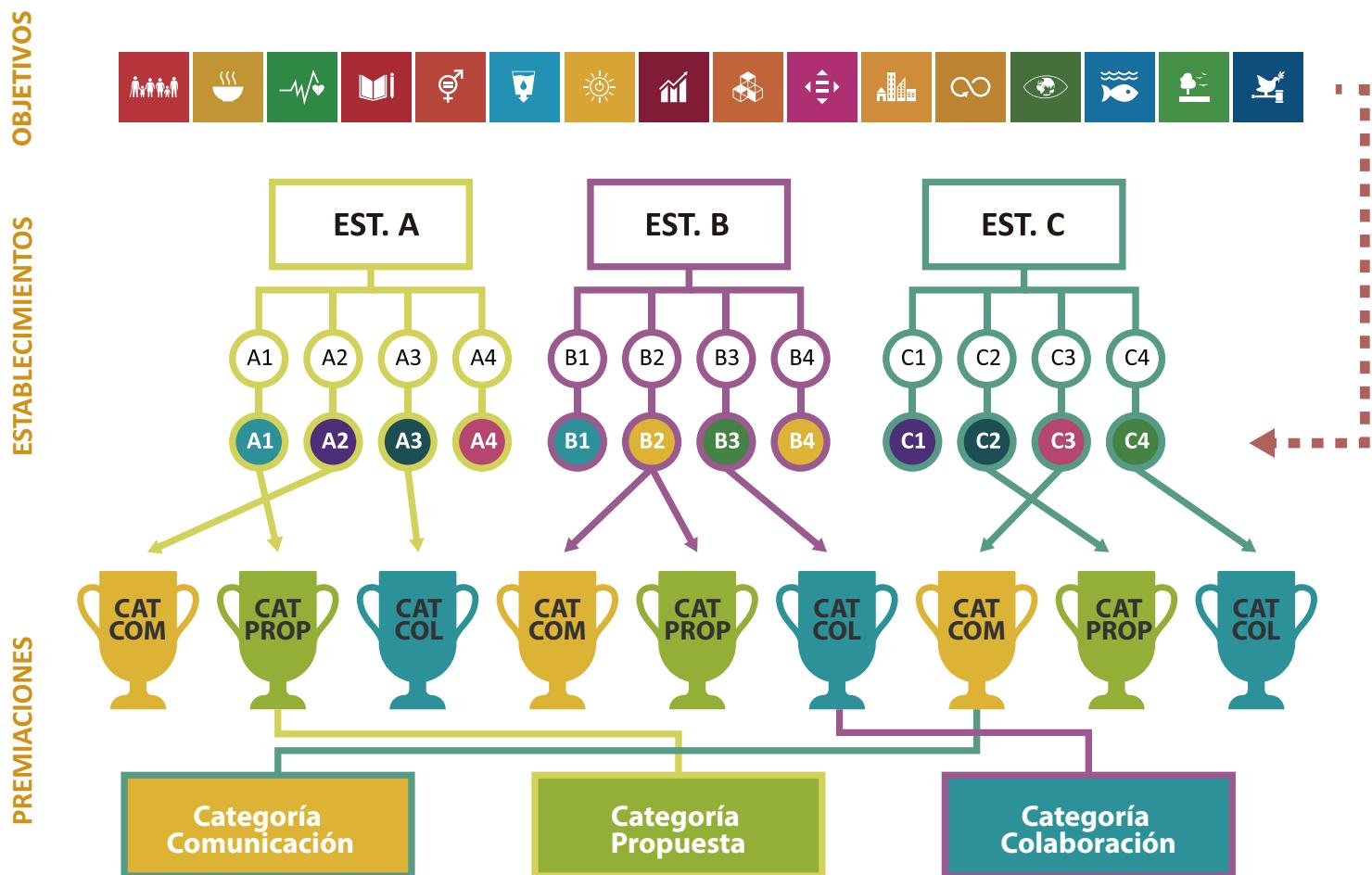
8. Estructura de equipos

¿Y cómo vamos a aprender?

Una vez que estén conformados e inscritos, lo más importante será la comunicación, ya que durante el segundo taller cada equipo tendrá que escoger solo un objetivo de desarrollo de los 16 ODS que les presentarán en el Torneo como temática para abordar su proyecto de innovación.

El Torneo se desarrollará de manera virtual, a través de la plataforma Zoom, por tanto la metodología que usen para organizarse como equipo será de suma importancia para lograr sus objetivos.

El equipo con el cual se inscriban a este desafío, será quien los acompañará durante todo el Torneo, desde el módulo 1 y 2 hasta la etapa final, por esto es necesario que identifiquen sus talentos y habilidades. En esta etapa final existirán dos instancias de premiación en base a las siguientes Categorías: Comunicación, Propuesta y Colaboración.



Las instancias de premiación se estructuran de la siguiente forma:

1. Premiación interna

Consiste en la premiación entregada por el establecimiento educacional a los equipos que hayan obtenido los puntajes más altos en las respectivas categorías de premiación. Cada Liceo tendrá un equipo ganador de cada categoría (Comunicación, Propuesta y Colaboración). Estos equipos pasarán a la etapa de premiación general que se procede a explicar a continuación.

2. Premiación general

Los tres equipos ganadores de cada establecimiento educacional pasarán a competir con los otros equipos ganadores de la misma categoría en la etapa de premiación interna. En esta instancia habrá solo un ganador por categoría.

¿Cómo se premiará?

9. Categorías de premiación

Podrán optar a tres Categorías de premiación dependiendo de la sumatoria de puntaje que obtengan sus proyectos: Colaboración, Propuesta y Comunicación.

Para efectos de la premiación, existirán dos etapas consecutivas. La primera etapa consiste en una premiación interna que se realizará por establecimiento educacional entre los equipos que se inscribieron, donde se premiará a tres proyectos bajo cada uno de estas categorías. La segunda etapa consiste en la premiación general, donde los equipos ganadores en la premiación interna, competirán con los proyectos ganadores de la misma categoría de los otros establecimientos educacionales. Al igual que en la premiación interna, ganarán esta instancia los equipos que tengan mayor puntaje acumulado en la respectiva categoría por la que están participando. En este sentido, en la premiación general habrá 3 equipos ganadores, uno por categoría.

Aquí les presentamos el detalle de cada una de estas Categorías.

- 1. Categoría Colaboración:** ganará esta categoría el equipo que destaque en su participación y trabajo colaborativo tanto en el primer módulo como en el segundo, demostrando estas cualidades tanto entre ellos como equipo como con los participantes de otros equipos.
- 2. Categoría Propuesta:** aquel proyecto que cumpla a cabalidad las etapas de innovación, estudio de factibilidad y Modelo Canvas se adjudicará esta mención.
- 3. Categoría Comunicación:** ganará esta categoría el equipo que logre comunicar de manera más concisa, precisa y atractiva la información relacionada con su proyecto.

Recuerden revisar periódicamente las fechas de entregas y encargos y revisar las rúbricas, las cuales serán subidas a la Plataforma Educativa en la sección Foros.

10. Metodología

En el torneo revisaremos tres contenidos principales, los cuales se organizan en dos módulos que responden a las dos grandes áreas para la elaboración de un proyecto: "Desarrollando una Propuesta de Innovación" y "Formulación de Proyecto".

Durante el primer módulo del Torneo "Desarrollando una Propuesta de Innovación", los facilitadores les proporcionarán una serie de herramientas para definir un problema u oportunidad y en base a ello generar una propuesta de solución innovadora.

En el segundo módulo de "Formulación de Proyectos", continuarán trabajando con la solución propuesta en el módulo uno y podrán plantear un proyecto de innovación con un modelo de negocios definido y estudios de factibilidad abordados.

Contenido general	Talleres involucrados
Introducción a los 17 ODS de la ONU y la importancia de estos para el futuro.	Estos contenidos se verán en el Taller 2.
Detección de oportunidades de mejora en el desarrollo de un proyecto de innovación.	Estos contenidos se verán en los siguientes talleres: Taller 3 / Taller 4 / Taller 5 / Taller 6 / Taller 7.
Conceptos esenciales de formulación de proyectos de innovación.	Estos contenidos se verán en los siguientes talleres: Taller 8 / Taller 9 / Taller 10 / Taller 11 / Taller 12 / Taller 13.

A continuación les presentamos un detalle de los contenidos de cada módulo y los talleres que los componen:

Módulo 1	Módulo 2
Desarrollando una Propuesta de Innovación Se utilizarán metodologías divergente-convergente, con las que los emprendedores generarán una propuesta innovadora, pertinente y deseable por el usuario y/o cliente.	Formulación de proyecto A través del Modelo Canvas aprenderán a identificar un modelo de negocios, formular un proyecto y conocer los estudios de factibilidad; además de comunicar esta información a través de la metodología Elevator Pitch.

Línea de tiempo.

Conceptos básicos de Innovación - Nivelación teórica para fomentar el uso de un lenguaje pertinente para un proyecto de innovación, así como introducir la mecánica del Torneo.

Identificar un Problema / Oportunidad - Se utilizarán herramientas de sistematización que permitan iniciar y profundizar conocimientos teóricos respecto a la problemática de un tema específico, así como el planteamiento del equipo frente a este.

Desarrollo de una Propuesta Pertinente - Se aplicarán herramientas de sistematización para dirigir un proceso creativo divergente a una respuesta concreta, ya sea tangible o intangible (producto o servicio).

Propuesta de Solución - Los emprendedores expondrán su avance para recibir retroalimentación por parte de los facilitadores, consultores y otros emprendedores.



Modelo de Negocios - Se presentará el concepto de modelo de negocios y lo relevante de definirlo a la hora de formular y ejecutar un proyecto.

Modelo Canvas - El modelo Canvas se utilizará como una herramienta para identificar y definir el modelo de negocio del proyecto, junto con los estudios de factibilidad.

Estudios de Factibilidad - Se utilizará el modelo Canvas como una herramienta para comprender y ubicar los estudios de factibilidad: técnico, legal, económico y financiero.

Pitch - Se enseñará la metodología Elevator Pitch para que los emprendedores comuniquen su proyecto de una forma concisa y atractiva.

Taller 8

Fortalecimiento de redes.

Taller 9

Modelo de negocio y propuesta de valor.

Taller 10

Conociendo a tu Cliente.

Taller 11

Recursos Necesarios para tu Proyecto.

Taller 12

Finanzas de tu Proyecto.

Taller 13

Pitch.

MÓDULO 2

A través de todos estos contenidos, los facilitadores los guiarán para transformar un problema u oportunidad en un proyecto concreto, con un modelo de negocios definido, estudios de factibilidad abordados y una presentación atractiva. Lo anterior, no solo les permitirá crear un proyecto de alto impacto, sino también aprender una metodología que pueden utilizar cuando deseen desarrollar un proyecto o emprendimiento personal.

Toda la comunicación con los facilitadores se realizará a través de dos vías:

1. Plataforma Educativa del Torneo:

La encontrarán en www.educandoenred.cl/moodle y estará habilitada un día antes de que comience el Torneo. En ella encontrarán material didáctico, los talleres grabados y herramientas para canalizar sus dudas y consultas a los facilitadores.

También esta plataforma, contará con una sección “foro”, donde subirán sus entregas y encargos, y recibirán la retroalimentación de sus trabajos por parte de los facilitadores del Torneo. Todos los integrantes del equipo tendrán acceso a esta plataforma y podrán disponer del material educativo que se aloje en ella.

2. Plataforma para reuniones sincrónicas:

Todos los talleres se realizarán a través de la plataforma Zoom. Cada integrante del equipo recibirá en su correo electrónico el link de los respectivos talleres. Se sugiere la asistencia de todos los integrantes del equipo con el fin de que al momento de plantear el proyecto existan varios puntos de vista.

11. Calendario

Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes
21.	22.	23.	24. Taller 1 Introducción al Torneo	25.
28.	29. Taller 2 Definición de innovación	30	1. Taller 3 Investigación de antecedentes	2.
5.	6. Taller 4 Usuario problema y oportunidad	7.	8. Taller 5 Desarrollo de ideas	9.
12.	13.	14.	15.	16.
19.	20.	21.	22.	23.
26.	27. Taller 6 Prototipo y validación	28.	29. Taller 7 Propuesta de solución	30. Encuentro 1
2.	3. Taller 8 Fortalecimiento de redes	4.	5. Taller 9 Modelo de negocio y propuesta de valor	6.
9.	10. Taller 10 Conociendo al cliente	11.	12. Taller 11 Los recursos para tu proyecto	13. Encuentro 2
16.	17. Taller 12 Finanzas de un proyecto	18.	19. Taller 13 PITCH	20.
23.	24.	25.	26. Entrega del proyecto final	27. Encuentro 3
30.	31.	1.	2.	3. Premiaciones

JUNIO

JULIO

AGOSTO

Taller 1. Introducción al Torneo: Conocerán al equipo de facilitadores y todo lo que necesitan saber sobre este Torneo para inscribirse y participar.

Taller 2. Definición de innovación: Será su primera clase como equipo. Reconocerán el problema principal planteado por el Torneo y comprenderán el concepto de innovación y las formas de innovar que existen.

Taller 3. Investigación de antecedentes: Comprenderán la existencia de necesidades relacionadas al usuario, aplicarán roles de trabajo en dinámicas colaborativas y comprenderán algunas herramientas para la organización de la información en equipo.

Taller 4. Usuario problema y oportunidad: Aplicarán técnicas de Análisis de Usuario y comprenderán la mecánica para plantear Problemas y Oportunidades a partir de Necesidades contextualizadas de usuarios reales.

Taller 5. Desarrollo de ideas: Aplicarán técnicas de Ideación Sistematizadas y conocerán herramientas y conceptos que les permitan fundamentar una decisión de manera objetiva en materia de innovación social.

Taller 6. Prototipo y validación: Comprenderán el concepto de “prototipo” y su utilidad para comunicar a distintas audiencias una idea, a su vez comprenderán la importancia de las Herramientas de Comunicación y Validación en el proceso de diseño.

Taller 7. Propuesta de solución: Reconocerán sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo de la propuesta y generarán retroalimentaciones a otros grupos con foco en entregar soluciones factibles.

Taller 8. Fortalecimiento de redes: Reconocerán las habilidades de sus compañeros y el potencial de su equipo e identificarán el impacto de la Metodología Organizacional utilizada por el equipo y conocerán el concepto de Modelo Canvas.

Taller 9. Modelo de negocio y propuesta de valor: Comprenderán los conceptos de Proyecto y Modelo de Negocio, reconocerán que el Modelo Canvas es una herramienta que permite identificar el modelo de negocio y los principales elementos de un proyecto. También se abordará el concepto de propuesta de valor y cómo descubrirla.

Taller 10. Conociendo al cliente de un proyecto: Comprenderán los tres cuadrantes de Clientes del Modelo Canvas: Segmentos de Clientes, Relación con el cliente y Canales de distribución, también reconocerán los elementos esenciales para analizar y conocer a los potenciales clientes de un proyecto.

Taller 11. Recursos para un proyecto: Comprenderán los tres cuadrantes de Recursos del Modelo Canvas: Socios Claves, Actividades Claves, Recursos Claves y a su vez comprenderán en términos generales qué es un estudio técnico y legal. Reconocerán también su utilidad para implementar un proyecto.

Taller 12. Las Finanzas de un proyecto: Comprenderán los dos cuadrantes de Finanzas del Modelo Canvas: Fuentes de Ingresos y Estructura de Costos, conocerán las principales fuentes de ingresos de un proyecto y la estructura de costos del mismo y comprenderán en términos generales un estudio económico y financiero y cómo se relaciona con el Modelo Canvas.

Taller 13. Elevator Pitch: Reconocerán el uso del Elevator Pitch como una herramienta para presentar de manera rápida, concisa y efectiva una idea de proyecto. También comprenderán la importancia de sintetizar la información, sabrán identificar las partes de un Pitch, el objetivo de cada una y las herramientas para su elaboración.

12. ¿Cómo podrán ser premiados en una categoría?

Durante este Torneo existirán dos tipos de evaluaciones, Los Encargos y Las Entregas. Ambas tributan al puntaje final para que logren una Categoría. La diferencia entre ambas evaluaciones corresponde al nivel de detalle y profundidad que abordarán en cada una de ellas. Los encargos son tareas acotadas y específicas, que incluirán materias relacionadas al taller que se está cursando, en cambio las entregas corresponden a informes de mayor contenido y formatos más estrictos, se asocian al módulo que estarán cursando y, por ende, su contenido aglomera la información entregada en todos talleres relacionados.

A continuación les contamos de qué se trata cada evaluación.

a) Encargos

Para efectos de este Torneo, existirán dos tipos de encargos, estos serán los siguientes:

Encargos personales:

Corresponden a los encargos que no deben subirse a la Plataforma Educativa del Torneo. Consiste en una tarea que deberán realizar junto a sus equipos a modo de análisis e investigación. El objetivo de estos encargos es que puedan ir mejorando sus proyectos en la medida que avanzan los talleres. En ningún caso representan puntaje para sus equipos.

Encargos retroalimentados

Corresponden a los encargos que deben subirse a la Plataforma Educativa del Torneo en la sección Foro. Cada uno de estos, será retroalimentado por los facilitadores a través de la misma plataforma.

b) Entregas:

En el Torneo existirán 3 entregas formales, que se relacionan a los módulos de desarrollo y al proceso final del Torneo. Para efectos de ambos procesos se considerarán las siguientes entregas:

Entrega 1: Módulo 1

Consistirá en una presentación oral con apoyo de material audiovisual a elección de cada equipo. Independiente de los recursos utilizados se tendrá en cuenta para la evaluación la limpieza visual y armonía, así como un discurso conciso. Tendrán 3 minutos para explicar su propuesta de innovación. Se considerarán los siguientes aspectos para la evaluación:

- 1. CONTEXTO DEL PROBLEMA:** describe el contexto específico asociado a su problemática de manera clara, precisa y respaldada teóricamente.
- 2. PROBLEMA:** define el problema de manera precisa y clara en una frase breve. No debe contener de forma implícita ni explícita la solución del problema.
- 3. ORGANIZACIÓN:** se presenta una breve descripción respecto de cómo se organizaron en equipo, incluyendo las dificultades que se presentaron al momento de definir el problema y la estrategia de acción que decidieron utilizar para llegar a un consenso.
- 4. FORMATO:** respeta el formato de la entrega según las instrucciones brindadas por el equipo facilitador.
- 5. REFERENCIA:** redacta la referencia de las fuentes incluyendo autor/a, fecha de publicación, título y link si se extrajo de internet.
- 6. ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN:** fuente legible, buena ortografía, redacción y coherencia en las respuestas.
- 7. EXPRESIÓN ORAL:** el o los presentadores manejan el contenido que exponen, se expresan de manera fluida y clara, no usan muletillas y evitan leer el material.

Entrega 2: Avance Módulo 2

Se entregará una infografía de una plana en formato A3 que contenga alto nivel de contenido gráfico. Se espera una entrega de alta calidad sin imágenes pixeladas que contenga los elementos requeridos a continuación:

- 1. PROPUESTA DE SOLUCIÓN:** define de forma clara y concisa la solución propuesta y su fundamentación.
- 2. ORGANIZACIÓN:** se presenta una breve descripción respecto de cómo se organizaron en equipo, incluyendo las dificultades que se presentaron al momento de definir el problema y la estrategia de acción que decidieron utilizar para llegar a un consenso.
- 3. MODELO CANVAS:** identifica de forma clara y concisa la propuesta de valor del proyecto. Describe de forma clara al cliente del proyecto y sus características según el Modelo Canvas. Describe de forma clara a través del Modelo Canvas los Recursos necesarios para la implementación de su proyecto.
- 4. ESTUDIOS DE FACTIBILIDAD:** redacción concisa sintetizando la información relevante respecto al estudio técnico y la información relevante respecto al estudio legal.
- 5. FORMATO:** respeta el formato de la entrega según las instrucciones brindadas por el equipo facilitador.
- 6. ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN:** fuente legible, buena ortografía, redacción y coherencia en las respuestas.

Entrega Final: Módulo 2

Esta última entrega consiste en dos partes, la primera corresponde a un video PITCH, donde tendrán la oportunidad de mostrar su proyecto en un video de no más de 90 segundos. Desde el segundo 91, la información mencionada no se considerará en la evaluación.

- 1. PITCH:** se presenta un discurso tipo PITCH que incluye problemática, problema, usuario, propuesta de valor, clientes, recursos y elementos financieros, se respeta la estructura y el tiempo máximo de 90 segundos.
- 2. EXPRESIÓN ORAL:** el o los presentadores manejan el contenido que exponen, se expresan de manera fluida y clara, no usan muletillas y evitan leer el material.

La segunda entrega consiste en un informe de no más de tres planas en hoja carta, letra Arial nº 11, con márgenes de 2,5 cm. por los cuatro lados, espaciado 1,5 y texto justificado, donde se incluyan los siguientes elementos:

- 1. INTRODUCCIÓN:** breve introducción, que considera el planteamiento del problema y la solución planteada.
- 2. ESTUDIOS DE FACTIBILIDAD:** análisis de la factibilidad técnica, legal, económica y financiera de la implementación de su propuesta de solución, y sus principales conclusiones.
- 3. MODELO CANVAS:** a través del Modelo Canvas, identifica de forma clara y concisa la propuesta de valor del proyecto, describe de forma clara al cliente del proyecto y sus características, describe los Recursos necesarios para la implementación de su proyecto y menciona e identifica las posibles fuentes de ingresos del proyecto y su estructura de costos.

4. **CONCLUSIONES:** se reflexiona y responde claramente a las preguntas ¿Qué contenidos aprendimos? ¿Qué habilidades, valores y actitudes logramos fortalecer? ¿Qué aprendimos respecto al esfuerzo, la perseverancia, la planificación, la fijación de metas y el trabajo en equipo?
5. **REFLEXIÓN PERSONAL:** cada integrante escribe un párrafo en donde presenta sus conclusiones y reflexiones respecto de su participación en el Torneo, identificando dificultades y adversidades que se presentaron, y también reconociendo cómo lograron sobrellevarlas de manera individual y junto con sus equipos. Entregan una valoración honesta acerca de su proceso en este Torneo.
6. **FORMATO:** respeta el formato de la entrega según las instrucciones brindadas por el equipo facilitador.

7. ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN:

Para efectos de cada entrega, se considera una rúbrica de evaluación, esto con el fin de realizar una sumatoria final de puntajes asociados a una categoría de premiación. La rúbrica de evaluación la podrán encontrar en la Plataforma Educativa del Torneo

Finalmente, se presenta el calendario de encargos y entregas a lo largo de los talleres del Torneo:

¡Tomen nota!

Taller	Tipo de Encargo o Entrega
Taller 1	Encargo Personal
Taller 2	Encargo retroalimentado
Taller 3	Encargo retroalimentado
Taller 4	Encargo retroalimentado
Taller 5	Primera entrega
Taller 6	Sin encargo
Taller 7	Encargo personal
Taller 8	Encargo personal
Taller 9	Encargo retroalimentado
Taller 10	Sin encargo
Taller 11	Segunda entrega
Taller 12	Sin encargo
Taller 13	Entrega Final

13. Protocolo de convivencia

A lo largo de todo el Torneo se debe mantener una convivencia respetuosa ante todos y cada uno de los participantes, ya sea profesores, facilitadores, estudiantes y otros.

En el caso de que ocurra alguna situación de conflicto, tal como insultos, agresividad, descalificaciones, improperios, bullying, humillaciones y toda acción que ofenda a cualquier participante y/o proyecto, o dificulte el correcto desarrollo de los talleres; que involucre a uno o más estudiantes, se notificará inmediatamente al establecimiento educacional sobre la situación ocurrida, quienes serán los responsables de conversar y sancionar al o los estudiantes involucrados. En primera instancia, la organización del Torneo le brindará una oportunidad al o los estudiantes para corregir esta situación, no obstante el establecimiento se reserva la decisión de terminar la participación de los involucrados y/o el equipo del Torneo.

En caso de que se decida continuar con la participación, y un integrante del equipo vuelva a incurrir en una nueva situación similar, el o los involucrados quedarán automáticamente excluidos del Torneo y el establecimiento educacional decidirá si continúa el equipo o se retira el equipo completo.

En caso de que el equipo continúe no podrán participar por la Categoría Colaboración debido a que contradice la visión de tal característica.

En caso de que uno o más estudiantes no permitan desarrollar de manera correcta un taller, ya sea por desorden o comportamientos que distraigan a sus compañeros, los facilitadores podrán proceder a desconectarlo de la actividad y no permitir su reingreso.

En caso de que cualquier equipo, docente o estudiante presente problemas al momento de ingresar a la Plataforma Educativa, subir archivos, participar en el foro u otro problema relacionado, los participantes se deberán comunicar de manera inmediata al técnico encargado del Torneo, señor Jorge Villaorel. Esta notificación deberá ser vía email al correo jorge.villarroel@educandoenred.cl con copia a romy.garces@educandoenred.cl, donde se deberá indicar claramente el problema, el nombre de los afectados y a qué establecimiento educacional pertenecen.

En caso que algún equipo tenga dudas en relación a algún punto, podrán exponerlas en el foro virtual desde el "Taller 1" pues aquí se asistirá a los participantes con la entrega de información respecto a la mecánica del Torneo y la dinámica esperada entre los participantes.

De existir un empate al momento de la evaluación en cualquiera de las tres categorías mencionadas en estas bases, la comisión evaluadora será la encargada de seleccionar el mecanismo con el cual se definirá al ganador.

¡Te invitamos a aprovechar al máximo las herramientas que veremos en este Torneo y colaboremos para que todos podamos crear proyectos que aporten de manera positiva al mundo!

