



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

CONCURSO NACIONAL DE EDUCACIÓN EN EMPRENDIMIENTO

BASES DEL CONCURSO

A. INTRODUCCIÓN

La Universidad San Sebastián realizará durante el 2017 el Concurso Nacional de innovación para la Educación en emprendimiento, con el objetivo de promover, a través de los profesores, programas de educación y didácticas pedagógicas una cultura de emprendimiento en establecimientos de educación secundaria del país. Todo esto con el objetivo de fomentar habilidades, competencias y valores, tales como la responsabilidad individual, el trabajo en equipo, la autosuperación y autovaloración; así como incentivar la creatividad y la innovación a través de nuevas metodologías y la enseñanza de actitudes y competencias. Con el fomento de un "espíritu emprendedor" se busca mejorar el desempeño de las futuras generaciones, no sólo en un futuro emprendimiento, sino también en todos los ámbitos en que les corresponda participar, donde deban dar solución por sus medios a los problemas.

B. PARTICIPANTES

- Podrán participar Profesores de establecimientos educacionales primarios y secundarios en Chile. Los proyectos de personas que no estén en dicha situación se entenderán como no presentados.
- Cada proyecto debe contar con un mínimo de un integrante y un máximo de tres, quienes deberán cumplir lo indicado en el punto anterior.
- Cada equipo podrá postular más de un proyecto.
- Cada grupo deberá designar a un administrador o líder, quien estará a cargo del password (clave) y nombre de usuario con los cuales se puede iniciar la postulación y hacer cambios en la información subida al formulario de postulación.
- Sólo podrán participar proyectos inéditos y que hubiesen sido elaborados por los integrantes del grupo respectivo. Se descalificará en forma inmediata cualquier proyecto que vulnere esta norma.
- La Universidad San Sebastián tiene la plena facultad para dejar sin efecto a cualquiera de los proyectos que infrinjan alguna de las normas expuestas anteriormente.

C. ETAPAS DEL CONCURSO

C.1.- ETAPA 1: Postulación de Proyectos de Innovación

En esta etapa los profesores deberán elaborar una descripción de su proyecto de innovación, la cual debe tener los elementos más importantes del proyecto tales como el objetivo de su idea, como afecta a sus alumnos, y como se mide el aprendizaje. Además, debe seguir las siguientes reglas:

1. Para postular sus proyectos, los profesores deberán subirlos a la plataforma web del concurso: www.emprendeprofesoruss.cl y completar la información indicada en ese sitio, según el formato exigido. En caso de pérdida u olvido de la clave, se deberá solicitar una nueva a través del sistema, la que será enviada al correo electrónico registrado del administrador del grupo.
2. Los equipos deben conformarse por mínimo 1 profesor y máximo 3. Al momento de subir la idea se solicitarán los datos de todos los integrantes del equipo. Cada grupo podrá postular uno o más proyectos.



UNIVERSIDAD SAN SEBASTIAN

3. Habrá plazo para postular los proyectos hasta las **23:59 horas del día viernes 23 de junio de 2017** (la fecha de cierre podrá modificarse, sin previo aviso, por la Universidad San Sebastián). Estos deberán ser presentados en el formato del formulario de inscripción, completando todos los campos exigidos. En caso de que la plataforma www.emprendeprofesoruss.cl no esté funcionando correctamente por errores involuntarios que pudiesen ocurrir, se permitirá que los alumnos envíen sus ideas al correo electrónico del concurso (centroemprendimiento@uss.cl) antes de la fecha límite estipulada en el sitio web del mismo (www.emprendeuss.cl).
4. De los proyectos válidamente postulados, se seleccionarán a las 20 mejores propuestas presentadas, las que se publicarán a través del sitio web www.emprendeprofesoruss.cl a más tardar el día **lunes 26 de junio de 2017**. Estas 20 propuestas pasarán a la segunda etapa del concurso.
5. El jurado que seleccionará las propuestas estará compuesto por profesores destacados de la Universidad San Sebastián de la facultad de Economía y Negocios y de la facultad de Educación, invitados por el equipo organizador.

C.2.- ETAPA 2: Desarrollo de Ideas y Proyectos

Los 20 mejores proyectos pasarán a una segunda etapa de desarrollo de su idea, en la que deberán cumplirse las siguientes normas:

1. Los equipos deberán ingresar a la plataforma www.emprendeprofesoruss.cl con su password (clave) y nombre de usuario, y continuar el llenado del formulario original (o completar un nuevo formulario), considerando las partes que han sido agregadas en esta etapa. Para estos efectos deberán desarrollar su(s) Plan(es) de Emprendimiento de acuerdo al formato exigido. La Universidad y el Centro de Emprendimiento tiene el derecho a cambiar, agregar, retirar o exigir nuevos entregables si así lo estiman conveniente.
2. Los equipos seleccionados deberán presentar sus ideas ante el equipo del centro de emprendimiento y un integrante de la facultad de educación. La duración de la presentación no debe exceder los 5 minutos y puede ser acompañada de una presentación en power point, prezi o PDF.
3. Al final de esta etapa, se seleccionará a 6 finalistas, quienes pasarán a la última fase del concurso. La publicación de los finalistas que pasarán a la tercera etapa se publicarán a más tardar el día **lunes 3 de julio de 2017**.

C.3.- ETAPA 3: Presentación de los Proyectos y selección de Ganadores

Cada uno de los 6 equipos finalistas deberá hacer una presentación de sus proyectos en la Sede Santiago de la Universidad San Sebastián, el **miércoles 12 de julio** del 2017, ante el jurado del concurso y público invitado, sujetándose a las siguientes normas:

1. La presentación de los proyectos se hará en forma oral por parte de los integrantes del equipo, frente al jurado del concurso. La presentación deberá considerar un "power point" explicativo del proyecto, en el que deberá señalarse al menos:
 - a. En qué consiste su proyecto (metodología, competencia o actitud)
 - b. Como la lleva a cabo
 - c. Como mide resultados



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIÁN

d. Como lo replicarían

2. El jurado estará integrado por 5 personas, que cumplan con el perfil adecuado, y que la Universidad seleccionará para este propósito. **Se podrá invitar también a expertos externos como parte del jurado.** Una vez que hayan presentado todos los equipos, el jurado se reunirá a deliberar y elegir al primer, segundo y tercer lugar de la categoría general, los que serán premiados inmediatamente después.
3. Se realizará una memoria con los 20 proyectos seleccionados en la etapa 2, en los que se pondrá una breve descripción de cada uno. En el caso de los 6 finalistas, estos tendrán la posibilidad de ampliar la descripción de su proyecto. Esta memoria será entregada al ministerio de educación con el fin de promover y mostrar las nuevas metodologías de enseñanza sobre emprendimiento e innovación, con miras a instalar en la agenda y política pública el tema.
4. El equipo ganador recibirá un premio por 300.000 pesos:
5. Los integrantes deberán firmar un recibo por los premios, los que serán entregados en la misma ceremonia de premiación o en días posteriores.
6. La Universidad San Sebastián no se hace responsable de perjuicios que pudieran existir a costa de cualquier traslado, de los viajes o cambios en el programa de viaje.
7. La Universidad San Sebastián se reserva la entrega del premio a profesores que no cumplan con las bases.

D. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SELECCIÓN

Los proyectos presentados se evaluarán según los siguientes criterios:

D.1. Primera etapa (para seleccionar a los 20 primeros equipos):

- a. Viabilidad/Factibilidad (Ponderación: 20%)
 - b. Innovación en los métodos de enseñanza (Ponderación: 20%)
 - c. Control del aprendizaje (Ponderación: 20%)
 - d. Número de actividades prácticas (Ponderación: 20%)
 - e. Replicabilidad (Ponderación 20%)
- a) **Viabilidad/ Factibilidad:** El proyecto es viable en cuanto a implementación y operatividad. Es un proyecto realista y sostenible en el tiempo.

Puntuación:

- Muy Viable: 5 puntos
- Viable: 4 puntos
- Medianamente Viable: 3 puntos
- Poco Viable 2 puntos
- No es Viable: 1 punto

- b) **Innovación en los métodos de enseñanza:** El proyecto presenta una forma innovadora e inédita de enseñar uno de los tres temas (metodología, competencias o actitudes).

Puntuación:

- Muy Innovador: 5 puntos
- Innovador: 4 puntos
- Medianamente Innovador: 3 puntos
- Poco Innovador: 2 puntos



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

- No es innovador: 1 punto
- c) **Control del aprendizaje:** El proyecto tiene una forma clara y concreta de medir los resultados de aprendizaje en sus alumnos de su proyecto
Puntuación:
- Muy Claro: 5 puntos
 - Claro: 4 puntos
 - Medianamente Claro: 3 puntos
 - Poca Claridad: 2 puntos
 - Nada de Claridad: 1 punto
- d) **(Número de) actividades prácticas:** La actividad debe tener dentro de su programa una serie de actividades prácticas que sirvan para fortalecer y sellar el aprendizaje.
Puntuación:
- Contiene una alta cantidad de actividades : 5 puntos
 - Contiene actividades : 4 puntos
 - Contiene algunas actividades 3 puntos
 - Contiene pocas actividades: 2 puntos
 - No tiene actividades: 1 punto
- e) **Replicabilidad:** El proyecto debe poder replicarse transversalmente en cualquier colegio del país.
- Altamente replicable
 - Replicable
 - Medianamente replicable
 - Poco replicable
 - No es replicable

D.2. Segunda etapa (para seleccionar a los 6 equipos finalistas):

- a. Viabilidad/Factibilidad (Ponderación: 20%)
- b. Innovación en los métodos de enseñanza (Ponderación: 20%)
- c. Número de actividades prácticas (Ponderación: 20%)
- d. Control del aprendizaje (Ponderación: 20%)
- e. Replicable (Ponderación 20%)



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN

- A. **Viabilidad/ Factibilidad:** El proyecto es viable en cuanto a implementación y operatividad. Es un proyecto realista y sostenible en el tiempo.

Puntuación:

- Muy Viable: 5 puntos
- Viable: 4 puntos
- Medianamente Viable: 3 puntos
- Poco Viable 2 puntos
- No es Viable: 1 punto

- B. **Innovación en los métodos de enseñanza:** El proyecto presenta una forma innovadora e inédita de enseñar uno de los tres temas (metodología, competencias o actitudes).

Puntuación:

- Muy Innovador: 5 puntos
- Innovador: 4 puntos
- Medianamente Innovador: 3 puntos
- Poco Innovador: 2 puntos
- No es claro: 1 punto

- C. **Control del aprendizaje:** El proyecto tiene una forma clara y concreta de medir los resultados de aprendizaje en sus alumnos de su proyecto

Puntuación:

- Muy Claro: 5 puntos
- Claro: 4 puntos
- Medianamente Claro: 3 puntos
- Poca Claridad: 2 puntos
- Nada de Claridad: 1 punto

- D. **(Número de) actividades prácticas:** La actividad debe tener dentro de su programa una serie de actividades prácticas que sirvan para fortalecer y sellar el aprendizaje.

Puntuación:

- Contiene una alta cantidad de actividades : 5 puntos
- Contiene actividades : 4 puntos
- Contiene algunas actividades 3 puntos
- Contiene pocas actividades: 2 puntos
- No tiene actividades: 1 punto

- E. **Replicabilidad:** El proyecto debe poder replicarse transversalmente en cualquier colegio del país.

- Altamente replicable
- Replicable
- Medianamente replicable
- Poco replicable
- No es replicable

D.3. Tercera etapa (presentación final para seleccionar a los 3 equipos ganadores):



UNIVERSIDAD SAN SEBASTIAN

- a. Viabilidad/Factibilidad (Ponderación: 20%)
- b. Innovación en los métodos de enseñanza (Ponderación: 10%)
- c. Número de actividades prácticas (Ponderación: 10%)
- d. Control del aprendizaje (Ponderación: 20%)
- e. Replicable (Ponderación: 20%)
- f. Calidad de la Exposición (Ponderación: 20%)

Viabilidad, Innovación en los métodos, Número de actividades prácticas, Control del aprendizaje y Replicable, según lo antes señalado.

- e) **Calidad de la presentación y exposición:** Equipo tiene una presentación (“power point”) de buena calidad, expone de manera clara y tranquila, y cubre todas las secciones importantes del proyecto.
- Presentación sobresaliente: 5 puntos
 - Presentación sobre el promedio: 4 puntos
 - Presentación de nivel promedio: 3 puntos
 - Presentación bajo el promedio: 2 puntos
 - Presentación Pitch no cubre las expectativas mínimas: 1 punto

E. OBSERVACIONES FINALES

Los postulantes del concurso, hayan sido seleccionados o no, autorizan a la Universidad San Sebastián para utilizar sus datos personales, entre ellos nombre y correo para invitaciones y difusión de material de la Universidad, entre otros.

La Universidad San Sebastián se reserva el derecho de publicar y difundir por los medios de comunicación que estime conveniente, el nombre, seudónimo, fotografías y cualquier reproducción o impreso de los participantes de este concurso, sin que ello signifique una ganancia económica, ya sea en dinero o especies, para los participantes.

La Universidad San Sebastián y el Centro de emprendimiento se reservan el derecho de modificar las presentes bases. Así mismo, se reservan el derecho de declarar desierto el concurso si no se cumplen con los estándares definidos o si no llegan suficientes concursantes.

El solo hecho de postular a este concurso significa el conocimiento y total aceptación de estas bases, las que estarán disponibles en la página web www.emprendeprofesoruss.cl.