

Comas, 18 de setiembre de 2020,

OFICIO MÚLTIPLE N° 132 -2020-MINEDU-VMGI-DRELM-UGEL.04-AGEBRE

Señores (as) Directores(as) de las II.EE Públicas y Privadas de la UGEL N° 04

Presente

**Asunto : Remito invitación de Empresa RETO IMPULSO:
I COMPETENCIA NACIONAL DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
ESCOLAR**

Referencia: Carta a UGEL con fecha 14 de Setiembre 2020.

De mi especial consideración:

Me es grato saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, hacerle llegar la invitación de la Empresa RETO IMPULSO que ha organizado el evento I COMPETENCIA NACIONAL DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO ESCOLAR, a fin de que participen los docentes y estudiantes de su institución educativa.

En ese sentido, Adjunto carta de invitación a directores y Bases de RETO IMPULSO.

Se suscribe la presente de conformidad con las facultades delegadas con Resolución Directoral N° 001-2020-UGEL04.

Hago propicia la oportunidad para expresar los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,



JAVIER PORFIRIO SOLIS BARRON
Jefe(e) del Área de Gestión de Educación Básica
Regular y Especial
Unidad de Gestión Educativa Local N° 04



“Año de la Universalización de la Salud”

Lima, 14 de septiembre de 2020

SRES. DIRECTORES GENERALES

ASUNTO: Invitación a participar en la competencia de emprendimiento RETO IMPULSO.

De mi mayor consideración. –

Reciban un cordial saludo de parte de CIDE DIDÁCTICA, institución responsable del PROGRAMA IMPULSO, una iniciativa que surge de la necesidad de promover el emprendimiento y la innovación en colegios públicos y privados de Lima y el interior del país. El motivo de la presente es felicitarles por su gestión y, a su vez, invitar a sus colegios a participar en RETO IMPULSO.

Según el Índice Mundial de Innovación 2019 (OMPI), Perú es uno de los 5 países más innovadores de Latinoamérica. Sumado a ello, un estudio del Global Entrepreneurship Monitor (GEM) y ESAN sitúan a Perú como el país con mayor espíritu emprendedor de la región.

Lamentablemente, según el Blog de la Fundación Romero, el 75% de los emprendimientos peruanos fracasan antes de los 4 años y casi el 50% fracasa antes de cumplir un año. Estas cifras nos muestran que, pese a que somos un país con gran capital humano para la innovación y el emprendimiento, la mayoría de emprendedores peruanos no se encuentran capacitados para asumir el reto de liderar sus negocios.

En nuestro país, según el MINEDU (2018), solo 3 de cada 10 jóvenes acceden a educación superior (técnica o universitaria); si queremos enseñar innovación y emprendimiento, es necesario que esto se haga desde la escuela.

Este año, IMPULSO ha lanzado la primera edición de RETO IMPULSO – I COMPETENCIA NACIONAL DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO ESCOLAR. Esta competencia nacional está dirigida a estudiantes de 4to y 5to de secundaria, acompañados de docentes de cualquier especialidad. Participar en este evento es totalmente gratuito. Los ganadores podrán hacer realidad sus ideas de negocio, de la mano de especialistas en microemprendimiento. Todos los detalles se encuentran a continuación (bases y formulario de registro):

<https://cidedidactica.org/reto-impulso-2020/> Las inscripciones se encuentran abiertas hasta el 26 de septiembre.

En ese sentido, y a través de ustedes, queremos invitar a sus colegios a participar en este concurso. Cada institución podrá presentar hasta 2 equipos. Pueden participar en el concurso estudiantes de 4to a 5to de secundaria (IB, Bachillerato Alemán, Bachillerato Italiano). Los equipos deberán estar conformados por un mínimo de 3 estudiantes y 1 docente, y por un máximo de 5 estudiantes y 2 docentes.

Sin otro particular, quedamos a su disposición a fin de poder resolver cualquier inquietud a través del siguiente correo: impulso@cidedidactica.org

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Christian Montero Rossel', written in a cursive, stylized script.

Christian Montero Rossel
Director General – CIDE DIDÁCTICA

REGLAMENTO GENERAL 2020



Lima, agosto de 2020

Organizado por:



Centro de
Investigación para
el Desarrollo Educativo

ÍNDICE

I. Presentación	3
II. Aspectos generales	4
III. Etapa 1	5
IV. Etapa 2	8
V. Etapa 3 (final).....	11
VI. Premios	13

I. PRESENTACIÓN:

Atravesamos un momento difícil para la economía mundial. La crisis sanitaria, producto de la pandemia, ha paralizado sectores como el turismo, gastronomía, hoteles, entretenimiento, etc. Pese a que el gobierno peruano ha implementado algunas de las medidas económicas más importantes de Latinoamérica (según la BBC), CEPAL vaticina una recesión económica sin precedentes para todos los países de la región. Muchos negocios han quebrado, otros se han reinventado, y algunos han visto en la crisis una oportunidad de emprendimiento.

Según el Índice Mundial de Innovación 2019 (OMPI), Perú es uno de los 5 países más innovadores de Latinoamérica. Sumado a ello, un estudio del Global Entrepreneurship Monitor (GEM) y ESAN sitúan a Perú como el país con mayor espíritu emprendedor de la región.

Lamentablemente, según el Blog de la Fundación Romero, el 75% de los emprendimientos peruanos fracasan antes de los 4 años y casi el 50% fracasa antes de cumplir un año. Estas cifras nos muestran que, pese a que somos un país con gran capital humano para la innovación y el emprendimiento, la mayoría de emprendedores peruanos no se encuentran capacitados para asumir el reto de liderar sus negocios.

En nuestro país, según el MINEDU (2018), solo 3 de cada 10 jóvenes acceden a educación superior (técnica o universitaria); si queremos enseñar emprendimiento, es necesario que esto se haga desde la escuela.

El PROGRAMA IMPULSO nace para contribuir a la reducción de esta problemática social. En ese sentido, estamos felices de contar con la colaboración de la Municipalidad de Lima Metropolitana para uno de nuestros programas más importantes; RETO IMPULSO - I COMPETENCIA NACIONAL DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO ESCOLAR. Estamos trabajando para hacer de esta, la mejor experiencia de aprendizaje. ¡Bienvenidos!

EL EQUIPO DE IMPULSO

II. ASPECTOS GENERALES:

- RETO IMPULSO es una competencia de emprendimiento e innovación escolar, dirigida a colegios públicos, privados y de administración mixta, de Lima y el interior del país. Esta primera edición se encuentra organizada por IMPULSO, un programa de CIDE DIDÁCTICA (www.cidedidactica.org).
- Pueden participar en el concurso estudiantes de 4to a 5to de secundaria (IB, Bachillerato Alemán, Bachillerato Italiano).
- Los equipos están conformados por un mínimo de 3 estudiantes y 1 docentes, y por un máximo de 5 estudiantes y 2 docentes.
- Los docentes podrán ser de cualquier especialidad.
- Las inscripciones deberán ser realizadas por el o uno de los docentes responsables.
- Cada institución podrá presentar hasta 2 equipos.
- Las inscripciones estarán disponibles desde la publicación del presente reglamento hasta el sábado 26 de septiembre (hasta las 11:59 PM).
- El único canal de registro es el siguiente formulario: <https://forms.gle/9dyA48FENo6CRiV36>
- Toda consulta deberá hacerse a través de los siguientes canales:
 - CORREO ELECTRÓNICO: impulso@cidedidactica.org
 - FACEBOOK: <https://www.facebook.com/impulso.didactica>
 - INSTAGRAM: <https://www.instagram.com/impulso.didactica/>
- Todos los miembros de los equipos concursantes recibirán un certificado de participación.
- La decisión del jurado, en cada etapa, es inapelable.
- Se premiarán a los 3 mejores equipos que hayan clasificado a la final de RETO IMPULSO, y al equipo que haya superado la primera etapa y cuyo proyecto tenga mayor impacto en redes sociales.
- La competencia comprende 3 fases o etapas, que se detallarán a continuación.

III. ETAPA I:

- La Etapa I es la primera parte del concurso y comprende las siguientes actividades:

ACTIVIDAD	FECHA
Inscripciones	Hasta el 26 de septiembre (11:59 PM).
Anuncio de clasificados a la siguiente etapa del concurso (clasifican 40 equipos).	Sábado 3 de octubre (5 PM). Se realizará una transmisión EN VIVO vía Facebook Live (Facebook de Impulso).

- INSCRIPCIONES:

- Los equipos deberán completar sus datos personales, los datos de su idea de negocio y enviarnos una propuesta de publicidad (dirigida a potenciales clientes) de su(s) producto(s).
- Esta información deberá completarse en el siguiente formulario: <https://forms.gle/9dyA48FENo6CRiV36>
- La propuesta de publicidad podrá ser presentada de 3 maneras:

MODALIDADES DE PUBLICIDAD	DETALLE
Un video (grabación o animación) con una duración no mayor a 2 minutos.	El único límite es tu creatividad, puedes utilizar todos los programas o recursos que tengas a tu disposición. La resolución mínima que solicitamos es de 360pp. Recuerda que este deberá ser subido a YouTube de manera pública y deberás escribir el enlace en el formulario de inscripción.
Una presentación de diapositivas con una extensión máxima de 20 diapositivas.	Si crees que tu proyecto puede venderse mejor con una presentación, elabora unas diapositivas. Cuando las tengas

	listas, súbelas a la nube y compártenos el enlace (asegúrate de que se encuentre en modo público, para que podamos acceder a él).
Recursos escritos y gráficos (con una extensión no mayor a 5 páginas)	¿No te convence ninguna de las 2 opciones? Puedes preparar un afiche, una historieta, o un pequeño catálogo que explique tu producto. Recuerda que no es recomendable que te extiendas mucho, este documento debe poder ser fácilmente comprendido por un potencial cliente.

- Solo se podrá concursar con un tipo de publicidad. Si se anexan 2 o 3, se elegirá al azar solo a uno para su evaluación.
- Es importante tener en cuenta que las presentaciones no deben estar dirigidas para “los jueces de un concurso” o “posibles inversionistas”, sino que deben tener como objetivo convencer a un potencial cliente de comprar un producto.
- El jurado calificador de esta fase estará integrado por estudiantes y profesionales de carreras de negocios (Economía, administración, negocios internacionales, marketing) y profesionales de diseño gráfico y audiovisual.
- Para garantizar la transparencia de la evaluación, los nombres del jurado calificador no se darán a conocer sino hasta una vez terminado el concurso.

- ANUNCIO DE CLASIFICADOS A LA SIGUIENTE ETAPA:

- Debido a que esperamos una presencia de casi 300 equipos, es imposible poder realizar una retroalimentación detallada de cada propuesta. En ese sentido, el anuncio de clasificados se realizará a través de un documento en donde se detalla los puntajes de cada equipo en función a la rúbrica que se presenta más adelante.
- Este anuncio se presentará mediante una transmisión de Facebook (en vivo), el día sábado 3 de octubre a las 5 PM a través de la cuenta de IMPULSO: <https://www.facebook.com/impulso.didactica>
- Solo clasificarán los 40 mejores equipos.

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Los criterios de evaluación de esta primera fase son los siguientes:

CRITERIO	RANGO DE PUNTAJE
Necesidad: El producto identifica y cubre una necesidad, problema u oportunidad de mercado.	0 - 25
Innovación: El producto o servicio se diferencia, posee nuevos atributos o tiene ventajas competitivas con respecto a otros que existen en el mercado.	0 -20
Viabilidad: Las probabilidades de implementar esta idea y de que sea un producto exitoso son altas. Esto implica el uso de recursos limitados (al ser micronegocio) y un público potencial bastante amplio para el producto.	0-35
Creatividad de la publicidad: Los videos, ppts o afiches presentados explican con claridad las características principales del producto. Asimismo, el contenido es fácilmente recordable y visualmente atractivo.	0-20
TOTAL	100 PUNTOS

IV. ETAPA II:

- La Etapa II es la parte intermedia del concurso, en ella participan 40 equipos y comprende las siguientes actividades:

ACTIVIDAD	FECHA
Taller para equipos clasificados: En este taller se les enseñará a los estudiantes a elaborar un lienzo LEAN CANVAS con su idea de negocio.	Domingo 4 de octubre (4 a 7 PM). Transmisión vía FB y sesión en Meet.
Premio a la idea con mayor impacto en redes sociales: Los equipos que pasen a la Etapa II del concurso participarán inmediatamente en este premio. Para ello, la publicidad con la que participaron en la primera etapa será difundida en el Facebook e Instagram de Impulso. El equipo con más reacciones ganará esta categoría.	Se tomarán en cuenta las reacciones obtenidas desde el lunes 5 de octubre hasta 5 de noviembre (hasta finalizar el día). Los equipos que no clasifiquen a la final también podrán ganar este premio.
Presentación de Lienzo LEAN CANVAS: Una vez finalizado el taller, los estudiantes deberán presentar el lienzo LEAN CANVAS en un documento PDF y grabar un video explicándolo.	Se recibirán los lienzos y los videos hasta el día sábado 24 de octubre (mediodía 12:00 PM).
Anuncio de finalistas (10 mejores equipos).	Miércoles 28 de octubre a las 7:30 PM. Se realizará una transmisión EN VIVO vía Instagram Live (Instagram de Impulso).

- PREMIO A LA IDEA CON MAYOR IMPACTO EN REDES SOCIALES:

- Los equipos que pasen a la Etapa II del concurso participarán inmediatamente en este premio. Para ello, la publicidad con la que participaron en la primera etapa, será difundida en el Facebook e Instagram de Impulso. El equipo con más reacciones ganará esta categoría.
- Para que las reacciones de los participantes sean válidas, deberán darle ME GUSTA al Facebook de Impulso, en caso de que reaccionen a su publicación de Facebook o SEGUIR al Instagram de Impulso, en caso de que reaccionen a la publicación de Instagram.
- Las personas pueden participar reaccionar a la publicación en ambas plataformas. Si una misma persona reacciona en Instagram y en Facebook, se contará como si fuesen 2 reacciones y no solo 1.
- Una misma persona puede reaccionar a varias publicaciones sin que esto invalide su reacción.
- Estas reacciones obtenidas serán evaluadas de acuerdo a la siguiente tabla:

REACCIONES	PUNTAJE
Seguir al Instagram de Impulso @impulso.didactica	Requisito obligatorio para que cuente su reacción en Instagram.
Me gusta al Facebook de Impulso /impulso.didactica	Requisito obligatorio para que cuente su reacción en Facebook.
Like en Instagram	1 punto.
Like en Facebook	1 punto.
Compartir en Facebook (deberá estar en modo público para su validación).	3 puntos.
Compartir en historias de Instagram.	No se puntúa.
Subir el video/documento a afiche a una cuenta personal de Instagram y etiquetar a @impulso.didactica	3 puntos. (para que esto sea válido, la persona también deberá seguir al Instagram de Impulso y deberá compartirlo en modo público.

- El equipo ganador será acreedor de un premio que detallaremos en la parte final del presente reglamento.

- PRESENTACIÓN DEL LIENZO LEAN CANVAS:
 - Los equipos deberán enviar el lienzo en formato PDF, anexando un enlace de YouTube al video de explicación del lienzo (grabación, narración, animación, etc). Este video no deberá sobrepasar los 10 minutos de duración.
 - La presentación de solo uno de esos materiales es motivo de descalificación automática (se deben enviar ambos).
 - Esto deberá ser enviado al correo impulso@cidedidactica.org

- ANUNCIO DE FINALISTAS:
 - Debido a que evaluaremos a 40 equipos, es imposible poder realizar una retroalimentación detallada de cada propuesta. En ese sentido, el anuncio de clasificados se realizará a través de un documento en donde se detalla los puntajes de cada equipo en función a la rúbrica que se presentará en el taller del domingo 4 de octubre (de 4 a 7 PM).
 - Este anuncio se presentará mediante una transmisión de Instagram (en vivo), el día miércoles 28 de octubre a las 7:30 PM a través de la cuenta de IMPULSO: <https://www.facebook.com/impulso.didactica>
 - Solo clasificarán los 10 mejores equipos.
 - El jurado de esta etapa será el mismo que el de la fase I.
 - En caso de que algún equipo no pueda conectarse al taller, este quedará grabado en el Facebook de Impulso y podrá ser consultado en cualquier momento.

V. ETAPA III:

- La Etapa III es la final de concurso y comprende las siguientes actividades:

ACTIVIDAD	FECHA
Capacitación para finalistas	Lunes 2 de noviembre a las 7 PM. A través de Facebook Live y Meet.
Gran Final (exposición de ideas de negocio).	Sábado 7 de noviembre (3 a 7 PM). Se realizará una transmisión EN VIVO vía Facebook Live (Facebook de Impulso).

- CAPACITACIÓN PARA FINALISTAS:

- En ella participarán docentes y escolares de los 10 equipos clasificados a la final. En esta capacitación se darán recomendaciones para realizar su presentación o pitch de negocio.
- En caso de no poder participar, la capacitación quedará grabada en nuestro Facebook.

- GRAN FINAL:

- Los 10 equipos deberán presentar su idea de negocio frente al jurado (en vivo, vía Google Meet).
- Cada equipo contará con 10 minutos para poder exponer su modelo de negocio. Para ello, pueden utilizar los recursos que presentaron en las fases I y II o generar nuevo material para la presentación.
- Este pitch no debe estar dirigido a “un jurado calificador” o un “grupo de jueces” sino que dirigirse a posibles inversionistas (debes convencer a los jueces de “invertir dinero” en tu proyecto).
- Cada presentación deberá tener una duración máxima de 7 minutos y una ronda de preguntas por parte de los jueces de 5 minutos.
- Al finalizar todas las presentaciones, cada juez llenará una rúbrica. El promedio simple de la suma de puntajes de dichas rúbricas servirá para elegir al ganador.
- El jurado estará compuesto por 1 representante de Impulso, 1 representante de la Municipalidad de Lima, y 1 empresario de éxito y

2 profesores universitarios o directores de Incubadoras universitarias de negocio.

- La decisión de los jueces será inapelable.
- Los proyectos finalistas se exhibirán en una revista que será difundida entre empresarios e incubadoras de negocio nacionales e internacionales.
- La premiación estará a cargo de 1 representante de Impulso y uno de la Municipalidad de Lima.

VI. PREMIOS:

- Se premiarán a los 3 mejores equipos de la final, y por lo tanto de la competencia.
- Se premiará al equipo cuya propuesta tuvo mayor impacto en redes sociales (esto se anunciará en la final).
- La organización se encuentra negociando un patrocinio económico con una entidad financiera. En el caso de concretarse, se publicará oportunamente. Este premio en efectivo solo se le será otorgado a los 2 primeros puestos de la competencia.
- De momento, los premios confirmados son los siguientes:

PUESTO	PREMIO
Primer puesto	- Diploma de honor digital para los miembros del equipo. - Diploma de honor digital para el colegio. - Programa de incubación integral (Impulso asesorará (25 horas) al equipo para que pueda concretar el emprendimiento, además, se le hará un seguimiento de 1 año). Este programa se encuentra valorizado en 2000 soles.
Segundo puesto	- Diploma de honor digital para los miembros del equipo. - Diploma de honor digital para el colegio. - Programa de incubación parcial (Impulso asesorará (15 horas) al equipo para que pueda concretar el emprendimiento, además, se le hará un seguimiento de 6

	meses). Este programa se encuentra valorizado en 1500 soles.
Tercer puesto	- Diploma de honor digital para los miembros del equipo. - Diploma de honor digital para el colegio. - Asesoría personalizada en emprendimiento (10 horas). Esta capacitación se encuentra valorizada en 900 soles.
Premio a la idea con mayor impacto en redes sociales.	- Diploma de honor digital para los miembros del equipo. - Diploma de honor digital para el colegio. - Asesoría personalizada en uso de redes sociales y diseño digital básico para pequeños negocios (15 horas). Esta capacitación se encuentra valorizada en 1200 soles.
Finalistas (10 equipos)	- Diploma de honor digital para los miembros del equipo. - Diploma de honor digital para el colegio.
Clasificados a la fase II (40 equipos)	- Constancia de clasificación digital para los miembros del equipo. - Constancia de clasificación digital para el colegio.
Participantes	- Certificado de participación digital para los miembros del equipo. - Certificado de participación digital para el colegio.

Lima, 13 de agosto de 2020

EL EQUIPO DE IMPULSO