

VIII VERSIÓN #ODE:

Olimpiadas de emprendimiento

#jugandoaprendo 2018

¿Qué pasaría si todos aprendieran a emprender?

Sitio web:	www.ode.cl		
Organiza:	Fundación Entrepreneur.		
Participan:	Estudiantes de establecimientos educacionales de enseñanza media de Chile y Latinoamérica familiarizados con la metodología Aprender Jugando y la herramienta lúdico-educativa "El Plan: la aventura de emprender" utilizadas para el desarrollo de las Olimpiadas.		
Costos de inscripción:	Gratuito.		
Fecha de actividad:	Miércoles 14 de noviembre		
Locación:	Museo de la educación, Santiago		
Horario de presentación:	9 AM.	Horario de finalización:	14 PM.
Contacto:	contacto@fentrepreneur.cl		

Objetivo general:

Promover la [iniciativa emprendedora](#) y el desarrollo de [habilidades para la vida](#) en un espacio de interacción e integración para jóvenes bajo la premisa que [#JUGANDOAPRENDO](#).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Impulsar a las personas a ser agentes creadores de valor para un mundo que evoluciona y donde los jóvenes están llamados a ser protagonistas.
- Implementar nuevas formas de enseñanza participativa que se adapten y respondan adecuadamente a la realidad social, tecnológica y global.
- Promover la meritocracia como un valor social esencial que diferencia positivamente a las personas sin distinción cultural ni proveniencia.

Bases generales

1. DE LA ORGANIZACIÓN, LOS PARTICIPANTES Y LAS INSCRIPCIONES

- 1.1.- En las Olimpiadas de Emprendimiento pueden participar estudiantes (regulares) pertenecientes a los establecimientos de educación media, de dependencia municipal, subvencionada y privada de Chile y Latinoamérica.
- 1.2.- Las instancias de clasificación a las Olimpiadas de Emprendimiento se presentan de dos formas alternativas que son:
 - a) En las regiones que poseen torneos, campeonatos u otro tipo de competencias formales para clasificar a los escolares con mejor desempeño, ellos conforman las delegaciones que les representan.
 - b) En las regiones que no poseen este tipo de instancias, cualquier interesado en participar es bienvenido a inscribirse y participar. De la misma forma, podrán participar estudiantes de otros países invitados por la organización.
- 1.3.- Las delegaciones que deseen participar, deben formalizar su inscripción a través de la **Ficha de Inscripción**, disponible en www.ode.cl. A través de este procedimiento, los participantes declararán conocer las presentes bases generales de las Olimpiadas de Emprendimiento.
- 1.4.- Cada delegación debe contar con un adulto como **Delegado(a) Oficial**, quien la represente ante la **Organización** (a cargo de Fundación Entrepreneur) y sea el responsable de la correcta participación de su delegación. La comunicación oficial entre la organización del evento y los diferentes Delegado(a)s Oficiales de se realizará a través de correo electrónico (contacto@fentrepreneur.org).
- 1.5.- El número de integrantes de cada delegación que participará en las Olimpiadas de Emprendimiento representando a sus respectivas regiones lo ratificará la Organización en función del número total de inscritos que se registren de manera efectiva. Esto será informado vía mail al representante de la misma.
- 1.6.- Es responsabilidad de cada representante de delegación conocer el estado de salud de sus estudiantes, el cual debe ser compatible con la actividad a realizar. La Organización no es responsable de la gestión de seguros escolares de salud y/o contra accidentes, los que necesariamente deben ser gestionados por el representante de delegación para todos sus pupilos.
- 1.7.- Es deber del establecimiento educacional informar y solicitar la autorización de los padres o apoderados de aquellos estudiantes que participen.
- 1.8.- Previo al inicio de las Olimpiadas de Emprendimiento, el Delegado(a) Oficial a cargo de la delegación debe presentarse con ella en la mesa de acreditación y certificar la identidad de cada

integrante con cualquiera de estos documentos: cédula de identidad, pasaporte, fotocopia de cédula de identidad, o pase escolar, únicos documentos oficiales permitidos para participar. Quien no acredite su identidad no podrá participar.

- 1.9.- En caso que algún estudiante sufriera alguna lesión o accidente durante el desarrollo de la actividad, deberá ser trasladado por el Delegado(a) Oficial de su delegación, puesto que solo él/ella tiene la autoridad para determinar el procedimiento a seguir. La Organización apoyará la gestión que determine en su momento el responsable de la delegación.

2. DE LA METODOLOGÍA Y LA HERRAMIENTA

- 2.1.- La metodología base para el desarrollo de las Olimpiadas de Emprendimiento es [Aprender Jugando](#).
- 2.2.- La herramienta lúdico - educativa oficial de las Olimpiadas de Emprendimiento es [El Plan, la aventura de emprender](#). Las reglas del juego son las que estipula el manual del mismo.

3. DEL REGLAMENTO Y LA COMPETICIÓN

- 3.1.- La Organización tiene la responsabilidad de mantener informados a los Delegado(a)s Oficiales de toda la programación, además de recepcionar las nóminas de participantes y responder todas aquellas dudas que tengan relación con el desarrollo de la competición.
- 3.2.- Ante cualquier tipo de consulta, sugerencia y/o reclamo los Delegado(a)s Oficiales deberán plantearlo a las personas que la Organización haya dispuesto como responsables para que cumplan con la labor de tomar los antecedentes del caso y responder a quien corresponda. Las resoluciones serán inapelables.
- 3.3.- Se realizarán dos encuentros consecutivos durante las Olimpiadas de Emprendimiento en los que participarán todos los estudiantes presentes y correctamente inscritos. El primer encuentro se jugará en el Nivel II y el segundo en el Nivel III.
- 3.4.- Cada encuentro tendrá una duración máxima de 1 hora y 15 minutos. Una vez cumplido dicho tiempo, se avisará a los estudiantes y jugarán un periodo más dando así por terminado el encuentro.
- 3.5.- Los estudiantes que no se presenten al primer encuentro programado, quedarán automáticamente eliminados de la competencia.

- 3.6.- Durante la competición no se aceptarán alimentos, bebestibles ni ningún elemento adicional a lo estrictamente necesario sobre las mesas de juego.
- 3.7.- El uso de celulares no está autorizado durante la competición, cualquier traspaso de información entre participantes será motivo de eliminación automática.
- 3.8.- La Organización no se hace responsable por hurtos o pérdidas ocurridas durante el desarrollo del evento.
- 3.9.- Si algún participante no cumple con las reglas del juego, por cualquier motivo, será corregido y de persistir en la falta, el monitor a cargo de la mesa podrá realizar la petición a la Organización para que intervenga e incluso solicitar que el infractor no continúe en la competición.
- 3.10.- Se considera falta grave si se sorprende a algún participante con elementos del juego (recursos, productos, ideas innovadoras) que no pertenezcan directamente al ejemplar que se está utilizando en la mesa. De ser así, será descalificado inmediatamente.
- 3.11.- El estudiante de mejor desempeño promedio en los dos encuentros programados será elegido como el **Emprendedor del Año** de esa versión de las Olimpiadas de Emprendimiento. El promedio se calcula considerando lo siguiente:
- 3.11.1.- Cada idea innovadora (fichas de ideas) otorga un Punto de Victoria (PV). Cada trío de inversiones distinto (Especialistas, Tecnología e Infraestructura) al término de la partida, cuenta como un PV adicional, solo si se tiene al menos una idea innovadora.
 - 3.11.2.- En caso de empate, se decidirá según el número de recursos que el jugador tenga al momento de finalizar el juego.
 - 3.11.3- En caso de persistir el empate, se contará el número de inversiones de los jugadores que estén en esta situación.
 - 3.11.4- Si aún persistiesen igualados, se contabilizarán como recursos el coste total de las inversiones.
 - 3.11.5- De continuar con un empate, ganará aquel emprendedor que tenga más fichas de idea innovadora.
 - 3.11.6.- De persistir el empate, se decidirá al vencedor a partir del mejor desempeño en el segundo encuentro, el de Nivel III.