

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Cusco, 17 de abril de 2024.

OFICIO MÚLTIPLE N° 085 - 2024-GRC/GEREDU-C/DUGEL-C/JUGP/EES.

SEÑORES(AS):

DIRECTORES (AS) Y SUB DIRECTORES (AS) DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS Y PRIVADAS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL ÁMBITO DE LA UGEL CUSCO.

ASUNTO: CONVOCA A PARTICIPAR EN EL CONCURSO NACIONAL DE CREA Y EMPRENDE 2024.

Referencia: PLAN ANUAL DE TRABAJO CREA Y EMPRENDE 2024.

De mi especial consideración.

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo a nombre de la U.E. N° 312-Unidad de Gestión Educativa Local Cusco y, a su vez remitir las Cartillas con Orientaciones e Ideas para participar en el **Concurso Nacional de Crea y Emprende 2024**. Asimismo, comunicar la fecha de ejecución de la Etapa IE, como sigue:

ACTIVIDADES	CRONOGRAMA
Difusión y convocatoria	<ul style="list-style-type: none">Desde el inicio del año escolar.
Ejecución de la etapa IE	<ul style="list-style-type: none">En la Expoferia de la IE, los proyectos son evaluados de acuerdo a lo establecido en las Bases del Concurso Nacional de Crea y Emprende hasta el 31 de mayo 2024.Los jurados en la Expoferia declaran los proyectos ganadores que pasarán a la Selección correspondiente de la Etapa UGEL.
Inscripción de estudiantes clasificados para la etapa UGEL	<ul style="list-style-type: none">Del 03 de junio al 07 de junio.El ingreso para el registro de SICE será con el usuario y contraseña del SIAGIE del director de la IE en la fecha indicada no habiendo prorroga de ningún tipo.El responsable de la inscripción deberá registrar un día o dos días antes del cierre de la fecha indicada en el SICE a fin de evitar la saturación del sistema.

Reiterando la importancia de su participación y compromiso en bien de la educación, hago propicia la oportunidad para reiterar los sentimientos de mi especial deferencia.

Atentamente,

DUGELC/FOC
JUGP/ECHV
EES/IUM



GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUSCO

Mg. FREDDY QUINONES CARDENAS
DIRECTOR
UGEL CUSCO - U.E. N° 312

2024



CYE

Concurso Nacional
Crea y Emprende

Orientaciones para el desarrollo de la etapa institución educativa del Concurso Nacional Crea y Emprende





Orientaciones para el desarrollo de la etapa institución educativa del Concurso Nacional Crea y Emprende 2024

El Concurso Nacional Crea y Emprende 2024 es una iniciativa educativa del Ministerio de Educación del Perú para fomentar en los estudiantes el desarrollo de habilidades blandas y tener un espíritu emprendedor en cualquier campo de acuerdo a su vocación y fortalezas. A la vez, promueve el desarrollo del pensamiento creativo y la innovación; y el fortalecimiento de capacidades para emprender y gestionar proyectos de emprendimiento económicos o sociales para la creación de productos, o servicios que aborden problemas o necesidades significativas dentro de su entorno.

Propósito



Director de la Institución Educativa: Estimados docentes del Área Curricular de Educación para el Trabajo, quiero comunicarles que este año 2024, el Concurso Nacional Crea y Emprende incluye mejoras notables frente al del año anterior, como la ampliación a 20 grupos de proyectos relacionados con diversas especialidades que los docentes desarrollan en las diferentes IIEE del país. Así tenemos:

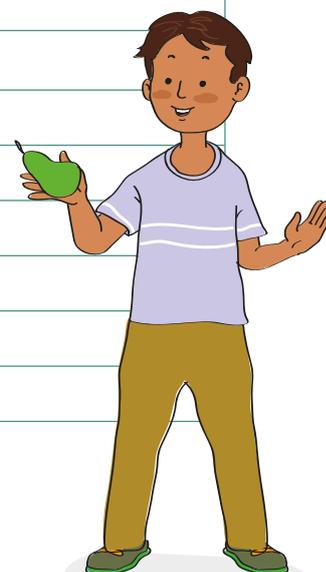
Grupos de Especialidades 2023	Grupos de Especialidades 2024
12 grupos	20 grupos



Docente: Director, quiero intervenir para manifestar que esta noticia es excelente porque permitirá que haya la posibilidad de tener 20 ganadores en esta etapa, es decir, un ganador por cada grupo. Esto le dará la oportunidad a más estudiantes de participar con sus equipos. Por eso, quisiera saber ¿cuáles son los grupos de especialidades para este año 2024?

Director: Aquí les muestro los grupos de Especialidades 2024:

Grupo	Especialidad que desarrolla el docente el 2024 en la IE
1	Industria del vestido
2	Cuero y calzado
3	Electricidad
4	Electrónica
5	Robótica y programación
6	Construcción metálica
7	Mecánica de producción
8	Diseño industrial (Diseño digital)
9	Diseño arquitectónico (Diseño digital)
10	Computación e informática; diseño y producción de animación digital; desarrollo de páginas web, aplicativos y videojuegos
11	Construcción civil (Diseño digital de estructuras)
12	Agricultura
13	Pecuaría
14	Contabilidad, secretariado y administración
15	Ebanistería
16	Mecánica automotriz
17	Industria alimentaria
18	Artesanía, joyería, cerámica
19	Cocina
20	Estética personal





Quiero manifestarles que los Grupos de Especialidades identificados por números, tal como lo establecen las Bases del Concurso, incluyen los posibles proyectos de emprendimiento de acuerdo al problema o necesidad identificado.

Sé que veces se piensa que los grupos relacionados con especialidades que brindan servicios no tienen oportunidad de participar. Por eso, voy a mostrarles algunos ejemplos de ideas de solución a problemas o necesidades que pueden surgir en este tipo de grupos. Tengamos siempre en cuenta que los proyectos siguientes plantean alternativas de solución a problemas que se encuentran en el ámbito de Servicios. Ahí van algunas ideas de solución a problemas vinculadas a este, así como ejemplos orientadores para especialidades encaminadas a la producción:

Grupo		Ejemplos de proyectos de solución a problemas o satisfacción de necesidades
1	Industria del vestido	<p>Diseño y venta de ropa para jóvenes y mascotas: Los estudiantes pueden crear una marca de ropa moderna y atractiva tanto para jóvenes como para mascotas. Pueden diseñar camisetas, sudaderas, pantalones y accesorios con diseños frescos y originales que reflejen las tendencias de la moda juvenil. Además, pueden desarrollar una línea de ropa para mascotas que incluya camisetas, suéteres y accesorios a juego con la ropa de sus dueños. Pueden crear perfiles de redes sociales para la marca y el negocio, donde se pueda compartir contenido visual atractivo, como fotos y videos de los productos. Asimismo, pueden utilizar herramientas de comercio electrónico para gestionar pedidos y pagos en línea, así como para interactuar con los clientes.</p>
2	Cuero y calzado	<p>Diseño y fabricación de zapatillas personalizadas para jóvenes: Los estudiantes pueden establecer un negocio de diseño y fabricación de zapatillas personalizadas para jóvenes. Pueden ofrecer una variedad de estilos, colores y diseños que permitan a los clientes crear sus propias zapatillas únicas. Asimismo, pueden habilitar un sitio web o una aplicación móvil donde los clientes personalicen sus zapatillas, seleccionando colores, estilos y detalles, e implementar un sistema de pago en línea seguro para procesar pedidos y realizar transacciones financieras.</p>



3	<p>Electricidad</p>	<p>Sistema de gestión de energía para viviendas inteligentes de las familias: Los estudiantes pueden desarrollar un sistema que permita a los hogares gestionar de manera eficiente el consumo de energía eléctrica. Este sistema podría incluir la instalación de sensores de consumo en los dispositivos eléctricos principales del hogar, junto con una aplicación móvil o un panel de control en línea que permita a los usuarios monitorear y controlar el consumo en tiempo real. Además, podría incorporar funciones de automatización para optimizar el uso de la energía. Podrían promover su servicio a través de redes sociales.</p>
4	<p>Electrónica</p>	<p>Dispositivo para la monitorización de la calidad del aire en las escuelas: Se podría desarrollar un dispositivo electrónico que pueda medir la calidad del aire en las aulas escolares. Este dispositivo podría detectar niveles de CO2, humedad, temperatura y otros contaminantes comunes en el aire interior. Los datos recopilados podrían ser visualizados en una aplicación móvil o plataforma en línea para que los estudiantes y docentes puedan monitorear la calidad del aire en tiempo real. Asimismo, podrían utilizar las redes sociales para la comercialización del dispositivo.</p>
5	<p>Robótica y programación</p>	<p>Sistema de monitoreo agrícola automatizado para pequeños agricultores: Los estudiantes pueden crear un sistema de monitoreo agrícola automatizado que utilice robots y sensores para recopilar datos sobre el suelo, la humedad, la temperatura y otros factores relevantes para el cultivo. El sistema puede ayudar a los agricultores a optimizar el uso de recursos, prevenir enfermedades de las plantas y mejorar la productividad de sus cultivos. Pueden difundir sus servicios a través de Instagram, TikTok u otros canales de comunicación.</p>
6	<p>Construcción metálica</p>	<p>Diseño y fabricación de techos solares modulares para viviendas de las familias: Los estudiantes pueden diseñar y fabricar techos solares modulares para viviendas pequeñas y estructuras en zonas rurales o periurbanas. Estos techos estarían equipados con paneles solares integrados que permitirían a las familias generar su propia energía eléctrica de manera sostenible. Los techos solares modulares serían fáciles de instalar y podrían adaptarse a diferentes tamaños y tipos de edificaciones. Se pueden utilizar plataformas gratuitas en línea para promover y comercializar los techos solares, así como para brindar asistencia técnica a los clientes.</p>



7	Mecánica de producción	<p>Servicio de fabricación de accesorios personalizados para dispositivos electrónicos de oficinas:</p> <p>Los estudiantes pueden establecer un servicio de fabricación de accesorios personalizados para dispositivos electrónicos como soportes para tabletas y adaptadores para cargadores. Pueden utilizar un software libre y gratuito de diseño para crear modelos digitales de los accesorios, y optimizar su diseño y producción, así como implementar una plataforma en línea donde los clientes puedan personalizar y ordenar sus accesorios, y rastrear el estado de sus pedidos.</p>
8	Diseño industrial (Diseño digital)	<p>Blog o página web donde los pequeños fabricantes pueden descargar bocetos de productos personalizados diseñados:</p> <p>Se puede ofrecer una variedad de bocetos de productos como muebles, accesorios de moda, artículos de decoración, entre otros. Utilizando plataformas de redes sociales como Instagram o Facebook, los estudiantes pueden promocionar sus bocetos, interactuar con clientes potenciales y recibir encargos personalizados</p>
9	Diseño arquitectónico (Diseño Digital)	<p>Servicio de consultoría de diseño arquitectónico para pequeños diseñadores de interiores a través de redes sociales como Instagram o TikTok:</p> <p>Pueden compartir bocetos, ideas de diseño y consejos sobre proyectos arquitectónicos a través de publicaciones, historias y videos cortos. Además, pueden ofrecer sesiones de preguntas y respuestas en vivo donde los seguidores puedan obtener asesoramiento personalizado sobre sus proyectos de diseño.</p>
10	Computación e informática, Diseño y producción de animación digital, Desarrollo de páginas web, aplicativos y videojuegos	<p>Revista educativa digital dirigida a estudiantes de secundaria en zonas rurales:</p> <p>Esta revista puede abordar una variedad de temas relevantes, como agricultura, medio ambiente, tecnología, cultura local y más. Los estudiantes pueden utilizar herramientas de Office como Word y PowerPoint para redactar artículos, crear gráficos, y diseñar la revista. Esta puede ser distribuida de forma gratuita a través de las redes sociales y correo electrónico, o bien, puede ser vendida a bajo costo en formato digital.</p>



10		<p>Canales de animación educativa para estudiantes de primaria en redes sociales populares como YouTube o TikTok: Los estudiantes pueden producir contenido animado que enseñe conceptos educativos de matemáticas o ciencias de una manera divertida y atractiva. Utilizando software de animación digital, los estudiantes pueden crear cortos animados que expliquen temas complejos de una manera simple y fácil de entender para otros estudiantes. Los canales pueden monetizarse a través de programas de publicidad en línea y patrocinios.</p>
		<p>Tutoriales interactivos para estudiantes en redes sociales como YouTube, Instagram o TikTok, con conceptos básicos de programación por bloques y desarrollo de aplicaciones y videojuegos: Los estudiantes pueden crear tutoriales paso a paso que sean fáciles de entender y seguir. Pueden cubrir temas como la creación de páginas web simples, la programación de aplicaciones móviles y la introducción al diseño de videojuegos.</p>
11	<p>Construcción Civil (Diseño digital estructuras)</p>	<p>Servicio de consultoría en diseño estructural para personas aficionadas a la autoconstrucción que utilice las redes sociales como principal plataforma de promoción y comunicación: Los estudiantes pueden ofrecer asesoramiento y servicios de diseño para la construcción de estructuras simples como casas, galpones, o pequeñas edificaciones de madera. Utilizando herramientas de diseño digital, pueden crear representaciones visuales de las estructuras propuestas y compartir ejemplos de diseños a través de publicaciones en redes sociales.</p>
12	<p>Agricultura</p>	<p>Venta en de semillas y plántones adaptados al cambio climático, orientada a la agricultura familiar: Los estudiantes pueden promocionar un negocio que ofrezca semillas y plántones de cultivos adaptados a las condiciones climáticas cambiantes en áreas de mayor altitud, de zonas costeras o de la selva. Pueden seleccionar variedades de vegetales, hierbas y frutas que sean resistentes al frío, a la sequía y a otras condiciones climáticas adversas, y comercializarlos. Utilizar estrategias de marketing en redes sociales para promocionar la venta en un punto de venta físico, puede permitirles llegar a nuevos clientes y generar conciencia sobre la importancia de la agricultura adaptativa al cambio climático.</p>



13	Pecuaria	<p>Promoción de venta de productos derivados de animales menores para unidades productivas familiares:</p> <p>Los estudiantes pueden crear publicidad en diferentes redes sociales donde puedan vender animales o productos derivados de animales menores, como huevos, leche, queso, carne de aves y conejos, entre otros. Esto facilitará el acceso a productos alimenticios saludables y de origen local, que se producen ecológicamente teniendo en cuenta la economía circular.</p>
14	Contabilidad, secretariado y administración	<p>Servicio de asesoría contable en redes sociales para emprendedores de pequeños negocios:</p> <p>Los estudiantes pueden ofrecer un servicio de asesoría contable a través de redes sociales como Facebook o WhatsApp, dirigido a pequeños negocios locales. Pueden brindar consejos sobre cómo llevar registros financieros básicos, organizar documentos y cumplir con obligaciones tributarias simples. También pueden ofrecer servicios de declaración de impuestos y otros tramites básicos.</p> <p>Curso en línea de contabilidad básica para emprendedores de pequeños negocios:</p> <p>Los estudiantes pueden desarrollar un curso en línea de contabilidad básica dirigido a emprendedores de pequeños negocios. Pueden crear contenido educativo con ejemplos prácticos que ellos mismos han trabajado, ya sea, produciendo, revendiendo o tercerizando la producción, en formato de video, presentaciones y documentos descargables que cubran temas como presupuestos, control de gastos, registro de ingresos y egresos, entre otros. El curso puede ser distribuido a través de redes sociales y plataformas de educación en línea.</p> <p>Curso en línea de habilidades de secretariado para emprendedores de pequeños negocios:</p> <p>Los estudiantes pueden desarrollar un curso en línea de habilidades de secretariado dirigido a emprendedores de pequeños negocios. Pueden crear contenido educativo en formato de video, presentaciones y documentos descargables que cubran temas como gestión de archivos, técnicas de comunicación, organización de agendas, entre otros. El curso puede ser distribuido a través de redes sociales y plataformas de educación en línea.</p>



		<p>Curso en línea de habilidades administrativas empresariales para jóvenes emprendedores de pequeños negocios:</p> <p>Se puede desarrollar un curso en línea de habilidades administrativas empresariales dirigido a jóvenes emprendedores de pequeños negocios. Los estudiantes pueden crear contenido educativo en formato de video, presentaciones y documentos descargables que cubran temas como planificación empresarial, gestión financiera, marketing digital, entre otros. El curso puede ser distribuido a través de redes sociales y plataformas de educación en línea.</p>
15	<p>Ebanistería</p>	<p>Muebles modulares para estudiantes con espacios reducidos:</p> <p>Los estudiantes pueden diseñar y fabricar muebles modulares que se adapten a espacios reducidos, como dormitorios de estudiantes o apartamentos pequeños. Estos muebles pueden incluir camas con almacenamiento integrado, estanterías plegables, escritorios multifuncionales y taburetes apilables. La modularidad permite a los usuarios personalizar y reconfigurar sus muebles según sus necesidades y el tamaño de su espacio. Se puede utilizar software libre y gratuito de diseño asistido por computadora para crear modelos digitales de los muebles modulares y simular su funcionalidad y estética. Asimismo, los estudiantes pueden crear perfiles en redes sociales como Facebook e Instagram para exhibir los diseños, compartir historias detrás de la fabricación y aceptar pedidos personalizados directamente a través de mensajes privados.</p>
16	<p>Mecánica Automotriz</p>	<p>Servicio de mantenimiento y reparación de bicicletas, scooter o motos lineales, automóviles y otros vehículos, para usuarios de estos vehículos:</p> <p>Los estudiantes pueden ofrecer un servicio de mantenimiento, reparación de bicicletas, o conversión de bicicletas mecánicas en eléctricas, servicio de mantenimiento o reparación de scooter, motocicletas lineales, mototaxis o automóviles y otros. Pueden promocionar su servicio a través de redes sociales como Facebook, Instagram o WhatsApp, donde los clientes pueden programar citas y solicitar servicios de reparación.</p>



17	Industria alimentaria	<p>Producción de pan artesanal para personas con hábitos saludables en el consumo de panes: Los estudiantes pueden producir pan artesanal utilizando técnicas tradicionales y recetas simples con una variedad de ingredientes, como harinas integrales, semillas, frutos secos y especias, para crear una amplia gama de panes con sabores y texturas únicas. Los productos terminados se pueden vender en ferias locales, mercados de agricultores o a través de pedidos en línea. Asimismo, se pueden utilizar las redes sociales para mostrar el proceso de horneado, compartir recetas y promocionar eventos de venta de pan. También, pueden explorar opciones de empaquetado creativas y respetuosas con el medio ambiente, como bolsas de papel reciclado o envoltorios biodegradables.</p>
		<p>Elaboración de alimentos para animales de granja: Los estudiantes desarrollan recetas simples para la elaboración de alimentos balanceados para animales de granja, como gallinas, ovejas, cabras y otros. Pueden utilizar ingredientes disponibles localmente, como granos, forrajes, leguminosas y subproductos agrícolas, para formular dietas nutritivas y económicas. Los alimentos pueden comercializarse a otros agricultores locales o cooperativas de producción animal utilizando las redes sociales para compartir información nutricional, testimonios de clientes satisfechos y promociones especiales para productos alimenticios para animales.</p>
		<p>Elaboración de conservas de frutas: Los estudiantes pueden producir mermeladas, compotas y conservas en almíbar. Estos productos pueden ser comercializados en ferias locales, tiendas de productos naturales. También, se puede promover la venta mediante la publicidad, utilizando blogs y videos en YouTube para compartir recetas, consejos de conservación y beneficios para la salud de consumir frutas en conserva.</p>
18	Artesanía, Joyería, Cerámica	<p>Portaobjetos decorativos con funcionalidad electrónica para personas amantes de objetos decorativos: Se pueden desarrollar portaobjetos decorativos, como cajas de almacenamiento o bandejas, utilizando Trupan o materiales similares. Estos pueden integrar componentes electrónicos simples, como luces LED programables o sistemas de sonido, para agregar funcionalidad</p>



		<p>adicional y atractivo visual a los productos. Asimismo, los estudiantes pueden crear contenido visual atractivo, como videos de demostración y tutoriales de instalación, para compartirlo en YouTube y otras redes sociales.</p> <p>Tazas de cerámica con termómetro integrado para dueños de establecimientos como cafeterías: Los estudiantes pueden diseñar y producir tazas de cerámica utilitaria con termómetros integrados en las paredes. Estas tazas no solo serán funcionales para contener líquidos, sino que también mostrarán la temperatura del contenido en tiempo real. Los diseños de las tazas pueden incorporar iconografías y motivos inspirados en la cultura y el entorno local de los estudiantes. Asimismo, pueden utilizar redes sociales para promocionar las tazas, y crear contenido visual atractivo, como videos y fotos, que muestren el proceso de fabricación y las características de las tazas.</p> <p>Joyería interactiva con luces led: Los estudiantes pueden diseñar joyas con alambres (bisutería) que incorporen luces LED y elementos interactivos. Por ejemplo, pueden crear pulseras con alambres entrelazados que se iluminen con luces LED al recibir una señal de movimiento o sonido para agregar un elemento interactivo y atractivo. Por ejemplo, las pulseras pueden cambiar de color o patrón de iluminación en respuesta al movimiento del usuario. Pueden utilizar las redes sociales para mostrar la funcionalidad y el diseño único de las piezas de joyería interactiva, por ejemplo, creando videos cortos que demuestren cómo funcionan las luces LED y cómo los usuarios pueden interactuar con las joyas. Asimismo, se pueden promocionar los productos en línea a través de publicaciones creativas en redes sociales.</p>
19	<p>Estética personal</p>	<p>Manicure creativa y artística: Un servicio de manicura creativa y artística para personas que deseen expresar su estilo a través de diseños innovadores en sus uñas. El servicio incluiría una amplia gama de diseños, desde estilos abstractos hasta temáticos, utilizando técnicas como el esmalte de uñas, la decoración con gemas y la pintura a mano alzada. Se pueden crear una cuenta de Instagram o una página de Facebook para mostrar el trabajo de manicura y compartir ideas de diseño con los clientes potenciales, así como publicar fotos y videos de manicuras terminadas, tutoriales breves sobre técnicas de diseño de uñas y promociones especiales para seguidores en redes sociales.</p>



	<p>Caritas pintadas y maquillaje artístico: Un servicio de caritas pintadas y maquillaje artístico para eventos y fiestas temáticas. Los estudiantes pueden ofrecer una variedad de diseños, desde personajes de dibujos animados hasta animales, utilizando pinturas hipoalergénicas y seguras para la piel. Asimismo, se puede crear una página de Instagram o un perfil en TikTok para mostrar los diseños de caritas pintadas y compartir videos cortos del proceso de maquillaje, y utilizar hashtags relevantes para aumentar la visibilidad en las redes sociales.</p>
	<p>Servicio de peinados y cortes de pelo: Este servicio puede ofrecer una variedad de estilos modernos, cortes de pelo con degradados, peinados con textura y diseños creativos, adaptados a las preferencias individuales de cada cliente. Los estudiantes pueden crear perfiles en redes sociales como Instagram y YouTube para compartir tutoriales de peinado, consejos de cuidado del cabello y ejemplos de cortes de pelo populares entre los jóvenes. Asimismo, se puede utilizar Instagram Stories para mostrar el proceso de transformación de clientes y fomentar la interacción con la audiencia a través de encuestas y preguntas.</p>

Tengan en cuenta que estos son solo ejemplos; cada uno de ustedes puede apoyar a los estudiantes en los proyectos que ellos quieren, pero teniendo en cuenta el grupo que te corresponde.

Docente: ¡Qué genial director! Son ejemplos realmente actualizados a nuestra vida cotidiana, cuando pagamos con Yape, y compramos digitalmente sin movernos de nuestros domicilios. ¡Qué bueno que nuestros estudiantes, a través de Educación para el Trabajo, se actualicen pensando que ese es el mundo que les ha tocado vivir y para el que la educación debe formarlos!

Director: Sí, yo también estoy contento por los estudiantes. Sé que es un reto para nosotros, pero de eso se trata: enfrentar los desafíos y superarlos. Les quiero mostrar el siguiente esquema de la Etapa Institución Educativa:





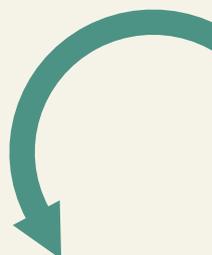
Docente y equipos de acuerdo a las aulas que les corresponde

- Se forman equipos de 5 integrantes.
- Cada equipo decide el proyecto a desarrollar.
- Luego de una evaluación tomando en cuenta los Criterios de Selección de la Etapa IE, queda un ganador de esa aula, que, dependiendo del tamaño de la IE, podrá eventualmente competir con otros proyectos ganadores de aula del mismo grado y que estén a cargo del mismo docente.



Presentación al jurado de la IE correspondiente de los equipos ganadores de sus aulas

- El docente debe verificar que los proyectos que se presentan cumplan con los Criterios de Selección de la Etapa IE.
- Este inscribe los proyectos ganadores de las aulas que les corresponden para someterlos a la selección por un jurado de la IE.
- Si el jurado de la IE al aplicar los Criterios de Selección aprueba sus proyectos o proyecto, el ganador o ganadores pasarán a la Expoferia de la IE.



Expoferia IE

- Solo participan los proyectos que hayan aprobado la aplicación de los Criterios de Selección establecidos en las Bases del Concurso Crea y Emprende.
- En la Expoferia de la IE, los proyectos son evaluados de acuerdo a lo establecido en las Bases del Concurso.
- Los jurados en la Expoferia declaran los proyectos ganadores que pasarán a la Selección correspondiente de la Etapa UGEL.





Docente: ¡Excelente! Habrá mayor participación previa a la Expoferia y pasarán los seleccionados en la Etapa IE. Entendido, director. Pero, por favor, podría hacer algún comentario sobre los Criterios de Selección de la IE.

Director: ¡Cómo no! Son cuatro Criterios de Selección. Hay que aprobar todos estos para poder participar en la Expoferia IE. Con los ejemplos que he mencionado, se cumplen los cuatro criterios. Así, el Criterio de Selección N° 2, “Responde a un público objetivo”, indica que debe ser evidente a qué público se dirige el proyecto. El Criterio de Selección N° 3, “Alineación con los enfoques de EPT”, señala que debe observarse, como en los ejemplos, que, por ser novedoso, el proyecto impactará claramente en las necesidades del público objetivo. Por último, el Criterio de Selección N° 4, “Producto innovador”, es evidente en cada uno de los ejemplos. Con respecto al Criterio de Selección N° 1, solo hay que ser cuidadosos con los datos que hay que consignar de acuerdo a las Bases del Concurso.



▶ Concursos educativos



PERÚ

Ministerio
de Educación

2024

Cartilla crea y
emprende
**Ideas para
participar**



CYE

Concurso Nacional
Crea y Emprende





1

Criterios de selección para participar en la etapa Institución Educativa

Los estudiantes de la IE San Ramón, junto a su docente del área curricular Educación para el Trabajo, visitaron una feria, donde jóvenes emprendedores presentaron propuestas creativas de emprendimiento que ha dejado a todos los estudiantes muy impresionados e inspirados. El docente aprovecha la motivación de sus estudiantes y les propone el reto de presentar sus proyectos y soluciones a los problemas cotidianos del barrio y la comunidad. Para ello, les comenta que estos proyectos deben ser muy creativo e innovadores, buscando activar el pensamiento creativo y divergente. Asimismo, conversan de la posibilidad de que, luego de realizada la Expoferia de la IE, los proyectos ganadores participen en el Concurso Nacional Crea y Emprende 2024, que implica un nivel muy alto de creatividad y compromiso, a lo que los estudiantes responden entusiasmados que sí pueden lograrlo.

El año 2023, en el Concurso Crea y Emprende se plantearon extraordinarias soluciones a diferentes problemas de la comunidad. Por eso, **este año 2024, el Concurso dará mayor impulso a proyectos innovadores creados por nuestros estudiantes que plantean soluciones a problemas que están presentes en nuestra comunidad. En ese sentido, todos los proyectos que se presenten al Concurso para poder participar en la Etapa Institución Educativa deberán cumplir con todos los siguientes criterios:**





Criterio 1: No olvides ningún dato; verifica incluir toda la información solicitada en la Carátula, tal como señalan las Bases del Concurso.

Criterio 2: Es en el Reto de la fase Definir, donde ya tengo definido el público objetivo, miremos los siguientes ejemplos:

1

Reto en el ámbito educativo:

- ¿Cómo podríamos diseñar una aplicación móvil que facilite el aprendizaje de matemáticas para estudiantes de primaria?

El Público Objetivo es: “estudiantes de primaria”



2

Reto en el ámbito de la salud:

- ¿Cómo podríamos desarrollar un dispositivo portátil que monitoree el nivel de glucosa en sangre de manera no invasiva para personas con diabetes tipo 2?

El Público Objetivo es: “personas con diabetes tipo 2”

3

Reto en el ámbito del transporte urbano:

- ¿Cómo podríamos mejorar la accesibilidad y comodidad del transporte público para personas mayores y con movilidad reducida en nuestra ciudad?

El Público Objetivo es: “personas mayores y con movilidad reducida”

4

Reto en el ámbito del entretenimiento:

- ¿Cómo podemos crear una experiencia de juego interactiva educativa que motive y entretenga a adolescentes aficionados a los videojuegos?

El Público Objetivo es: “adolescentes aficionados a los videojuegos”

5

Reto en el ámbito laboral:

- ¿Cómo podemos diseñar un sistema de gestión de tareas y horarios que mejore la productividad y el bienestar de los trabajadores remotos?

El Público Objetivo es: “los trabajadores remotos”

6

Reto en el ámbito del medioambiente:

- ¿Cómo podemos desarrollar una solución tecnológica que fomente la separación y reciclaje de residuos en hogares urbanos y promueva la conciencia ambiental en familias jóvenes?

El Público Objetivo es: “familias jóvenes”



Criterio 3: ¿Cómo puedo saber que la alternativa de solución crea impactos positivos en el entorno que evidencie un cambio notable en nuestra comunidad a partir de su aplicación?

Hay un ejercicio interesante que plantea Guy Kawasaki en su libro *El arte de empezar* para saber si lo que estás emprendiendo vale la pena. Aquí te ofrecemos una versión adaptada al Proyecto de Emprendimiento: Completa la frase siguiente: Si tu proyecto de emprendimiento no llegase a existir, tu localidad iría peor, ¿por qué?

Si no hay respuesta a esta pregunta o no es categórica la respuesta, tienes que pensar en otro proyecto.



Lo que pretendes resolver con tu alternativa de solución, debe de ser algo memorable. En las palabras de **Guy Kawasaki**, se debe de tratar de “**crear algo con sentido**”. Para **Kawasaki** “sólo hay una pregunta que debes plantearte antes de empezar un proyecto: **¿Quiero crear algo con sentido?** El sentido no tiene nada que ver con el dinero, ni tampoco con el poder o con el prestigio.

Ni siquiera tiene que ver con crear un entorno de trabajo divertido. Entre los significados de ‘sentido’ encontraríamos:

Enmendar una terrible injusticia

Mejorar la calidad de vida

Hacer del mundo un lugar mejor

Evitar que se acabe algo bueno



Tener objetivos como estos será una gran ventaja a medida que avanzas por el duro camino que tienes por delante. Si das una respuesta negativa a esta pregunta, puede ser que consigas alcanzar el éxito, pero te será más difícil porque querer crear algo con sentido es la motivación más poderosa que existe”¹. En tu proyecto, el sentido se observará nítidamente en la **Fase de Ideación al momento de seleccionar la mejor alternativa de solución entre varias otras planteadas.**

Criterio 4: Un producto innovador suele destacarse fundamentalmente por su originalidad, valor añadido, tecnología y diseño, y ser deseable y aceptado por el mercado. ¿Cómo surgen los productos innovadores? Para su surgimiento se consideran factores como:

1. Identificación de necesidades o problemas

Los productos innovadores a menudo nacen de la identificación de necesidades no satisfechas o problemas por resolver. Se debe observar las deficiencias en productos existentes o identificar áreas donde se pueden hacer mejoras significativas.

2. Creatividad y pensamiento lateral

La creatividad desempeña un papel crucial en la generación de ideas innovadoras. Se debe utilizar técnicas de creatividad para generar soluciones fuera de lo común.

3. Colaboración y diversidad

La colaboración entre personas con diferentes experiencias, habilidades y perspectivas puede fomentar la innovación.

¹ Kawasaki, G. (2004). *El arte de empezar*. Madrid: Ilustrae.



4. Feedback y validación

Es importante recibir retroalimentación de los usuarios y clientes potenciales durante el proceso de desarrollo. Esta ayuda a validar la viabilidad y la relevancia del producto, así como a identificar áreas de mejora.

5. Entorno propicio para la innovación

Una cultura de innovación y tolerancia al riesgo es más propensa a generar productos innovadores. Esto implica permitir la experimentación y aprender de los fracasos.

6. Observación del mercado y sus tendencias

Estar atento a las tendencias del mercado y a los cambios en las preferencias de los consumidores puede ayudar a identificar oportunidades para la innovación. Anticiparse a las necesidades futuras y diseñar productos que se adelanten a las demandas del mercado debe de ser estar siempre en modo de innovador.

El producto o servicio innovador se visibiliza en el prototipo final de la Fase Evaluación del Design Thinking

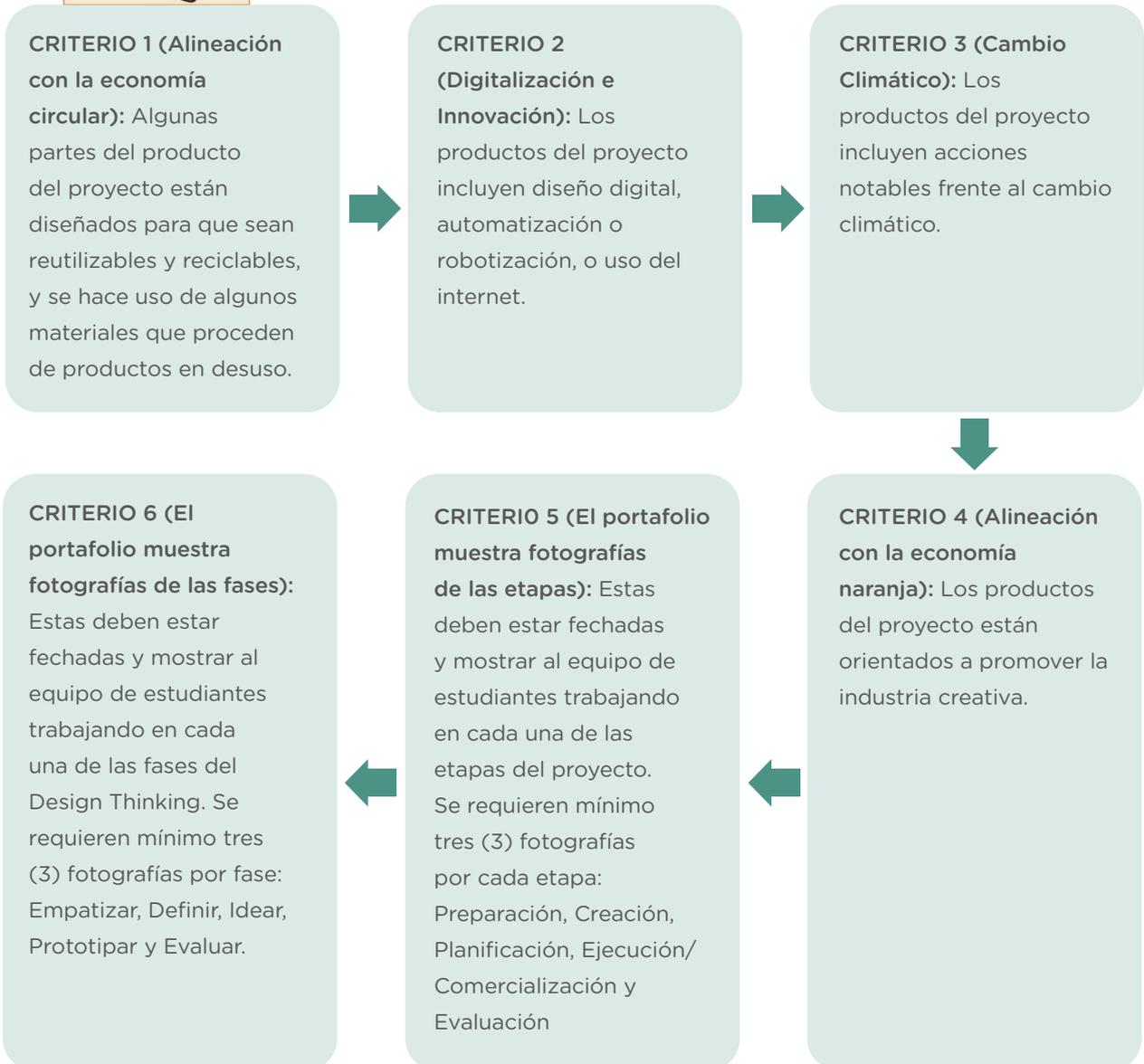
Los proyectos que pasen estos primeros Criterios de Selección, participarán en la Expo Feria Institución Educativa. En esta, serán evaluados por los jurados siguiendo los Criterios de Evaluación establecidos en las Bases del Concurso considerando tanto el portafolio como la presentación del proyecto de emprendimiento.



2 Criterios de selección para participar en la etapa Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL)



Todos los proyectos ganadores de la Etapa Institución Educativa, para poder participar en la Expo Feria de la etapa UGEL, serán sometidos previamente a los siguientes Criterios de Selección





Criterio 1: El proyecto incorpora algunas partes de otros equipos, productos o cosas, reutilizándolas, el producto nuevo da la oportunidad a algunas partes de productos ‘viejos’ en el producto nuevo. **Veamos algunos ejemplos:**

1. Lámpara solar reciclada: Utilizando paneles solares de dispositivos electrónicos antiguos, los estudiantes podrían construir una lámpara solar para iluminar áreas al aire libre, como jardines o senderos.

2. Cargador de dispositivos con energía cinética: Aprovechando partes de juguetes viejos y mecanismos de relojes, los estudiantes podrían construir un cargador de dispositivos que funcione con la energía cinética generada por el movimiento humano.

3. Banco de madera reciclada: Utilizando tablas de madera de muebles viejos o pallets reutilizados, los estudiantes podrían construir un banco para áreas al aire libre, como parques o patios escolares.

4. Sistema de riego automático con botellas recicladas: Incorporando botellas plásticas usadas y tubos de PVC, los estudiantes podrían diseñar un sistema de riego automático para plantas en interiores o exteriores.

5. Robot educativo con componentes electrónicos viejos: Utilizando piezas de dispositivos electrónicos desechados, los estudiantes podrían construir un robot educativo programable que enseñe conceptos básicos de robótica y programación.

6. Compostera casera con materiales reciclados: Aprovechando contenedores de plástico reciclados y mallas metálicas, los estudiantes podrían construir una compostera casera para reciclar restos de comida y producir abono orgánico para plantas.

7. Mochila solar con material reciclado: Utilizando telas recicladas y paneles solares de dispositivos antiguos, los estudiantes podrían diseñar una mochila equipada con un cargador solar integrado para cargar dispositivos electrónicos mientras están en movimiento.



- 8. Invernadero con ventanas recicladas:** Utilizando ventanas de vidrio de construcciones antiguas, los estudiantes podrían construir un pequeño invernadero para cultivar plantas durante todo el año, protegiéndolas de las condiciones climáticas adversas.
- 9. Bicicleta con piezas recicladas:** Utilizando partes de bicicletas viejas y materiales reciclados, los estudiantes podrían construir una bicicleta personalizada que promueva la movilidad sostenible y el reciclaje de componentes mecánicos.

Criterio 2: Mencionamos algunos ejemplos que sirvan para generar muchísimas más alternativas que puedan solucionar problemas de su contexto en los diferentes aspectos mencionados en el criterio.

Diseño Digital

- a) Termómetro digital con pantalla LCD:** Los estudiantes pueden diseñar un termómetro digital utilizando un sensor de temperatura conectado a una placa Arduino Uno. Mediante un programa por bloques, podrían leer la temperatura y mostrarla en una pantalla LCD, lo que enseñaría conceptos básicos de medición y visualización de datos.
- b) Reloj digital con alarma:** Utilizando componentes electrónicos básicos y un programa por bloques, los estudiantes pueden crear un reloj digital con alarma. Podrían programar la placa Arduino Uno para mostrar la hora en un display de siete segmentos y activar una alarma en un momento específico.
- c) Contador digital de objetos:** Los estudiantes podrían diseñar un contador digital utilizando sensores de proximidad conectados a una placa Arduino Uno. El programa por bloques podría contar el número de objetos que pasan frente al sensor y mostrarlo en una pantalla LED, lo que enseñaría conceptos básicos de detección y conteo.



Automatización

- a) Sistema de riego automatizado:** Utilizando sensores de humedad del suelo y una placa Arduino Uno, los estudiantes pueden automatizar un sistema de riego para plantas. El programa por bloques podría activar una bomba de agua cuando el suelo esté demasiado seco, garantizando un riego eficiente y reduciendo el desperdicio de agua.
- b) Control de luces automático:** Los estudiantes podrían diseñar un sistema de control de luces automatizado utilizando sensores de luz y una placa Arduino Uno. El programa por bloques podría ajustar la intensidad de las luces según la luminosidad del entorno, lo que contribuiría a la eficiencia energética y al ahorro de electricidad.
- c) Puerta automática con sensor de movimiento:** Los estudiantes pueden construir una puerta automática utilizando un sensor de movimiento y una placa Arduino Uno. El programa por bloques podría detectar la presencia de una persona y activar un motor para abrir o cerrar la puerta, lo que facilitaría el acceso a espacios públicos o privados.

Robotización

- a) Robot seguidor de línea para la limpieza del aula:** Los estudiantes podrían diseñar un robot utilizando una placa Arduino Uno y sensores de línea. Programando con bloques en plataformas como Tinkercad o Scratch, podrían crear un robot capaz de seguir una línea trazada en el suelo del aula. Equipado con un mecanismo de recolección simple, el robot podría recoger pequeños desechos mientras se desplaza por el suelo, ayudando a mantener limpio el ambiente escolar.
- b) Robot de entrega de mensajes entre profesores y estudiantes:** Los estudiantes podrían construir un robot utilizando una placa Arduino Uno y motores de corriente continua. Utilizando programas por bloques, podrían programar al robot para moverse entre las aulas y las áreas comunes de la escuela, entregando mensajes predefinidos entre profesores y estudiantes. Esto podría facilitar la comunicación interna en la escuela y proporcionar una experiencia práctica en el diseño de sistemas robóticos autónomos.



c) Robot detector de objetos perdidos en el patio de la escuela: Los estudiantes podrían crear un robot utilizando una placa Arduino Uno y un sensor de ultrasonidos. Con la programación por bloques en Tinkercad o Scratch, podrían diseñar un robot que explore el patio de la escuela en busca de objetos perdidos, como juguetes o libros. Cuando el robot detecte un objeto cerca, podría activar una alarma o emitir una señal luminosa para alertar al propietario sobre su ubicación.

Criterio 3: Los estudiantes pueden presentar productos creativos y comprometidos con disminuir los efectos del cambio climático o con evitar contribuir con este desde cualquier especialidad, como electrónica, carpintería, agricultura, pecuaria, fabricación de prendas de vestir, elaboración de productos alimenticios entre otros campos. **Veamos algunos ejemplos:**

Electrónica

a) Cargador solar para dispositivos electrónicos: Los estudiantes podrían diseñar un cargador solar utilizando un panel solar pequeño, un regulador de carga y un puerto USB. Este proyecto les permitiría cargar sus dispositivos electrónicos utilizando energía solar, reduciendo así su dependencia de la electricidad de la red.

b) Sistema de iluminación LED de bajo consumo: Los estudiantes podrían crear un sistema de iluminación LED utilizando tiras de LED de bajo consumo y baterías recargables. Este proyecto les permitiría iluminar espacios interiores o exteriores con una menor huella de carbono.

Carpintería

a) Banco de jardín con materiales reciclados: Los estudiantes podrían construir un banco de jardín utilizando madera reciclada de paletas o de otros proyectos. Este banco proporcionaría un lugar para que las personas se sienten y disfruten del aire libre, al tiempo que promueve la reutilización de materiales.

b) Macetas de madera reciclada para cultivo de hierbas: Los estudiantes podrían fabricar macetas de madera reciclada para el cultivo de hierbas en interiores o exteriores. Este proyecto fomentaría la jardinería urbana y la reutilización de materiales.



Agricultura

- a) Huerto vertical con botellas recicladas:** Los estudiantes podrían crear un huerto vertical utilizando botellas de plástico recicladas como macetas para cultivar hierbas, verduras o flores en espacios reducidos.
- b) Sistema de riego por goteo con materiales reciclados:** Los estudiantes podrían diseñar un sistema de riego por goteo utilizando botellas de plástico recicladas y mangueras. Este sistema les ayudaría a mantener sus cultivos hidratados de manera eficiente y sostenible.

Pecuaría

- a) Comedero automático para aves con material reciclado:** Los estudiantes podrían crear un comedero automático para aves utilizando materiales reciclados como botellas de plástico. Este proyecto les ayudaría a alimentar a las aves de manera regular y controlada, reduciendo el desperdicio de alimentos.
- b) Refugio para animales pequeños con madera reciclada:** Los estudiantes podrían construir refugios para animales pequeños, como pájaros o erizos, utilizando madera reciclada. Estos refugios proporcionarían un lugar seguro para que los animales vivan y se reproduzcan en entornos urbanos.

Fabricación de prendas de vestir

- a) Bolsas reutilizables con telas recicladas:** Los estudiantes podrían confeccionar bolsas reutilizables utilizando telas recicladas, como camisetas viejas o cortinas usadas. Este proyecto fomentaría el uso de bolsas reutilizables en lugar de bolsas plásticas desechables.
- b) Camisetas estampadas con tintas ecológicas:** Los estudiantes podrían diseñar camisetas estampadas utilizando tintas ecológicas a base de agua. Este proyecto promovería la moda sostenible y la reducción del impacto ambiental de la industria textil.



Elaboración de productos alimenticios

a) Barritas de cereales caseras con ingredientes orgánicos: Los estudiantes podrían elaborar barras de cereales caseras utilizando ingredientes orgánicos y locales. Este proyecto les enseñaría sobre la importancia de una alimentación saludable y sostenible.

b) Conservas de vegetales de temporada: Los estudiantes podrían presentar conservas de vegetales de temporada utilizando técnicas de envasado al vacío. Este proyecto les permitiría aprovechar al máximo los productos frescos y reducir el desperdicio de alimentos.

Criterio 4: En la economía naranja, las personas transforman su creatividad en productos y servicios que generan empleo, riqueza y bienestar para la sociedad. Esta aprovecha el valor económico y social que pueden generar actividades, como, por ejemplo, un canal de YouTube o una marca de ropa basada en diseños originales, producción de contenidos digitales, comercialización de productos artísticos o la prestación de servicios creativos, entre otros. **Veamos algunos ejemplos:**

Canal de YouTube

a) Canal de blogs educativos: Los estudiantes podrían crear un canal de YouTube donde compartan contenido educativo sobre temas que les apasionen, como ciencia, o tecnología. Podrían grabar videos de experimentos, explicaciones de conceptos difíciles o reseñas de libros, ayudando a otros estudiantes a aprender de manera divertida y creativa.

b) Canal de entretenimiento musical: Los estudiantes podrían crear un canal de YouTube dedicado a la música, donde compartan covers de canciones populares, composiciones originales o tutoriales de instrumentos musicales.

c) Canal de tutoriales de manualidades: Los estudiantes podrían crear un canal de YouTube donde compartan tutoriales de manualidades. Podrían mostrar cómo hacer proyectos creativos utilizando materiales reciclados o de bajo costo, fomentando la creatividad y el reciclaje en su comunidad.



Marca de ropa basada en diseños originales

- a) Diseño de camisetas con mensajes inspiradores:** Los estudiantes podrían diseñar una marca de ropa que ofrezca camisetas con mensajes positivos y motivadores. Podrían crear diseños originales que promuevan la inclusión, la diversidad y el respeto entre los jóvenes, convirtiendo sus prendas en una forma de expresión personal y social.
- b) Ropa eco-amigable y sostenible:** Los estudiantes podrían lanzar una marca de ropa que utilice materiales reciclados o sostenibles en su fabricación. Podrían diseñar prendas de vestir como camisetas, sudaderas o bolsos utilizando algodón orgánico, fibras recicladas o tintes naturales, promoviendo la moda sostenible y el cuidado del medio ambiente.
- c) Accesorios hechos a mano con materiales locales:** Los estudiantes podrían crear una marca de accesorios hechos a mano utilizando materiales locales y técnicas artesanales. Podrían diseñar pulseras, collares o bolsos inspirados en la cultura y las tradiciones de su comunidad, promoviendo el comercio justo y la valoración del trabajo artesanal.

Criterios 5 y 6: Para cumplir con lo establecido, estos registros fotográficos deben de corresponder a las cinco etapas y fases del proyecto: las etapas son Preparación, Creación, Planificación, Ejecución/Comercialización y Evaluación; las fases son Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar.

- La selección de los proyectos se realiza en base a que obtengan Sí en los criterios del 1 al 6.

Para la etapa REGIONAL, no existen Criterios de Selección: pasan a concursar todos los proyectos que ganaron en la etapa UGEL.





3 Criterios de Calificación en la Etapa Nacional

Son los mismos criterios de la etapa UGEL, pero que, en la Etapa Nacional, adquieren la categoría de Criterios de Calificación. Te los mostramos a continuación:



CRITERIOS	DESCRIPCIÓN	CUMPLE SATISFACTORIAMENTE (5 PUNTOS)	CUMPLE PARCIALMENTE (3 PUNTOS)
Alineación con los enfoques de EPT	La alternativa de solución crea impactos positivos en su entorno, que evidencien cambio notable en su comunidad a partir de su aplicación.		
Producto innovador	La innovación se evidencia como un producto único, diferenciado de otros que cubren las mismas necesidades.		
Alineación con la economía circular	Algunas partes del producto del proyecto están diseñadas para que sean reutilizables y reciclables, y se hace uso de algunos materiales que proceden de productos en desuso.		
Digitalización e Innovación	Los productos del proyecto incluyen diseño digital, automatización o robotización, o uso de internet.		
Cambio climático	Los productos del proyecto incluyen acciones notables frente al cambio climático.		
Alineación con la economía naranja	Los productos del proyecto están orientados a promover la industria creativa.		
Puntaje			

▶ Concursos educativos



PERÚ

Ministerio
de Educación