

Bases de la Competencia Interescolar INSPIRA Gabriela Mistral 2026

Universidad Gabriela Mistral – Facultad de Negocios y Tecnología

Primero: Objetivo

La Universidad Gabriela Mistral, a través de su Facultad de Negocios y Tecnología, convoca a la Competencia Inter escolar de Innovación, Negocios, Sostenibilidad, Proyectos, Ingeniería, Razonamiento y Acción 2026, en adelante competencia **INSPIRA Gabriela Mistral 2026** con el objetivo de fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la innovación y el emprendimiento en estudiantes de enseñanza media, promoviendo el desarrollo de soluciones tecnológicas y sostenibles frente a desafíos reales de negocios e ingeniería.

Segundo: Proceso de inscripción

- Las inscripciones estarán abiertas desde el 20 de mayo hasta el 20 de julio de 2026 a través del correo electrónico inspira@ugm.cl
- Las presentes bases, así como cualquier modificación se encontrará disponible en la página web la universidad: www.ugm.cl.
- Cada equipo debe estar conformado por 3 estudiantes de III° y IV° medio del mismo establecimiento educacional, es indispensable que cada equipo tenga al menos un estudiante de III° medio y un estudiante de IV° medio.
- La inscripción debe contar con el patrocinio de un docente guía, quien deberá asistir y acompañar a los estudiantes el día del evento. Cada docente guía podrá patrocinar a un máximo de 3 equipos.
- Cada colegio podrá presentar un máximo de 6 equipos, pudiendo solicitar cupos adicionales, los que quedarán en lista de espera en caso de disponibilidad.
- Los primeros 5 colegios que se inscriban recibirán un taller presencial de Desing Thinking en sus instalaciones en una fecha previa a la competencia.
- La universidad confirmará la inscripción vía correo electrónico.

Tercero: Estructura de la competencia

La actividad se llevará a cabo en una jornada presencial el sábado 08 de agosto de 2026, desde las 09:00 hrs en el campus Providencia de la Universidad Gabriela Mistral. La competencia constará de tres etapas:

Etapa 1

Reto Creativo: Ideación y Propuesta

Etapa 2

Desafío de Ingeniería y Negocios

Según el área elegida, los estudiantes resolverán un caso práctico

Etapa 3

Actividad colaborativa de trabajo grupal donde los equipos finalizarán su proyecto

Cuarto: Evaluación y Puntaje

- Etapa 1: Reto creativo – hasta 4.000 puntos
- Etapa 2: Caso práctico – hasta 3.000 puntos
- Etapa 3: Taller colaborativo – hasta 3.000 puntos

El puntaje total máximo es de 10.000 puntos.

La evaluación estará a cargo de un jurado compuesto por docentes UGM y representantes del mundo empresarial y tecnológico. En caso de empate de primer, segundo y tercer lugar, los equipos que posean el mismo puntaje se enfrentarán en una cuarta etapa, para definir a los ganadores de premio.

Quinto: Premios

- Primer lugar: 1 notebook por integrante del equipo + trofeo para el colegio.
- Segundo lugar: 1 audífonos inalámbricos por integrante del equipo + trofeo para el colegio.
- Tercer lugar: 1 power bank o smartwatch por integrante del equipo + trofeo para el colegio.

Eventualmente la organización del concurso podría modificar o cambiar los premios, manteniendo la equivalencia del valor de mercado de estos; o asignar el monto en giftcard, considerando \$250.000, \$120.000 y \$80.000 para el 1er, 2do y 3er lugar respectivamente por cada integrante del equipo (en total 3).

Además, los ganadores podrán acceder a:

- Beca en carreras regulares presenciales UGM, condicionada a postulación y aceptación (ser convocado) mediante sistema de único de admisión DEMRE.
 - 1er Lugar: Beca 100%
 - 2do Lugar: Beca 50%
 - 3er Lugar: Beca 25%

Por último, todos los participantes recibirán

- Certificado de participación.
- Cupo prioritario a talleres de invierno y verano UGM.

Sexto: Docentes patrocinadores

- Cada equipo deberá contar con un docente patrocinador, quien deberá acompañar a sus estudiantes y permanecer durante toda la jornada de la competencia en las dependencias de la Universidad Gabriela Mistral. El docente podrá patrocinar a un máximo de 3 equipos.
- Durante la realización del evento, los docentes patrocinadores participarán en talleres de especialización, impartidos por académicos y profesionales de la universidad, eligiendo entre distintas áreas afines a educación, negocios, innovación, tecnología y sostenibilidad.

- Los docentes patrocinadores de los equipos que obtengan el primer, segundo y tercer lugar recibirán un reconocimiento especial por parte de la universidad.
- A solicitud del establecimiento educacional, se permitirá la inscripción de docentes adicionales, aunque no patrocinen directamente a un equipo, quienes también podrán participar de los talleres de capacitación.
- Todos los docentes debidamente inscritos y que asistan a la actividad, recibirán un certificado oficial de participación emitido por la Universidad Gabriela Mistral.

Séptimo: Normas de participación

Se prohíbe:

- Uso de celulares durante los desafíos (excepto con autorización).
- Recibir ayuda externa.
- Cualquier acto que implique deshonestidad académica o falta de respeto.
- La reiteración de faltas puede llevar a la eliminación del equipo.

Octavo: Aceptación y derechos

- La participación en la competencia implica la aceptación de estas bases.
- La universidad podrá usar imágenes y videos del evento para fines institucionales y promocionales.

Noveno: Resolución de controversias

Cualquier situación no contemplada será resuelta por el comité organizador de la UGM, y su decisión será inapelable.



Paula Rodríguez Ossandón
Decana
Facultad de Negocios y Tecnología.

Bases actualizadas al 19/05/2026.