



Municipalidad Metropolitana de Lima

ORDENANZA N° 2479 - 2022

LIMA, 22 DE JUNIO DE 2022

EL ALCALDE METROPOLITANO DE LIMA

POR CUANTO:

El Concejo Metropolitano de Lima, en Sesión Ordinaria de la fecha;

CONSIDERANDO:

Estando en uso de las facultades indicadas en el numeral 8 del Artículo 9, así como el Artículo 40 de la Ley N° 27972, Ley Orgánica de Municipalidades, y de conformidad con lo opinado por las Comisiones Metropolitanas de Educación y Cultura y de Asuntos Legales, en sus Dictámenes N° 004-2022-MML/CMEC y N° 016-2022-MML/CMAL de fechas 3 de mayo y 2 de junio de 2022 respectivamente; el Concejo Metropolitano de Lima por UNANIMIDAD y con dispensa del trámite de aprobación del acta, aprobó la siguiente:

ORDENANZA PARA LA PROMOCIÓN Y DESARROLLO TRANSVERSAL DEL ENFOQUE EDUCATIVO STEAM (CIENCIA, TECNOLOGÍA, INGENIERÍA, ARTE Y MATEMÁTICAS) EN LA PROVINCIA DE LIMA - LIMA STEAM

Artículo 1. OBJETIVOS

La presente ordenanza tiene como objetivo principal declarar a la provincia de Lima como territorio STEAM para la articulación de instituciones educativas, agentes educativos y empresas relacionadas a la Ciencia, Tecnología e Innovación en la aplicación del Enfoque Educativo STEAM. El mismo debe contribuir a la formación de estudiantes y docentes con habilidades y competencias del siglo XXI.

Son objetivos específicos:

1. Promover e incentivar la investigación, experimentación e innovación en las instituciones educativas, coordinando la participación del nivel superior no universitario, de las universidades, empresas e instituciones de la sociedad civil en la ejecución de los planes de desarrollo regional y local.
2. Identificar, promover e implementar el uso y desarrollo de nuevas tecnologías para el mejoramiento de la educación básica regular en la provincia de Lima, así como facilitar el acceso a recursos tecnológicos en instituciones educativas de la ciudad.
3. Propiciar un espacio de articulación con los actores educativos para la mejora de la educación, generando alianzas estratégicas con entidades del Estado, instituciones académicas y organizaciones civiles para actuar de un modo eficaz y exitoso.

Artículo 2. FINALIDAD

Contribuir en el desarrollo de la aplicación del enfoque educativo STEAM a través de la formación de los estudiantes y docentes en habilidades del siglo XXI como pensamiento lógico y crítico, resolución de problemas, creatividad, colaboración y comunicación. De esta manera, el declarar a Lima como territorio que promueve el enfoque STEAM permitirá que la Municipalidad Metropolitana de Lima cumpla el rol de ente articulador de las acciones realizadas por los actores participantes.





Municipalidad Metropolitana de Lima

Artículo 3. LIMA STEAM

Lima STEAM es una iniciativa de la Gerencia de Educación y Deportes a través de la Subgerencia de Educación que busca fomentar diversas actividades presenciales, virtuales o semipresenciales en el marco del desarrollo del enfoque STEAM en las comunidades de la provincia de Lima.

Lima STEAM brinda conocimientos a los docentes en la implementación del enfoque STEAM y habilidades del siglo XXI que contribuyan a la comprensión de los fenómenos de la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería, el Arte y las Matemáticas por parte de los estudiantes, a fin de convertirse en ciudadanos de la sociedad científica y tecnológica actual.

Artículo 4. RESPONSABLES

La Subgerencia de Educación de la Municipalidad Metropolitana de Lima es la unidad orgánica responsable de llevar a cabo el proyecto Lima STEAM, articulándose con la comunidad educativa de la provincia de Lima y las entidades nacionales y regionales competentes en educación.

Artículo 5. ÁMBITO DE APLICACIÓN

El ámbito de aplicación del enfoque educativo STEAM comprende la jurisdicción de la provincia de Lima, englobando a:

1. Profesores de Educación Básica Regular de la provincia de Lima, a fin de mejorar la calidad educativa en los niveles de Inicial, Primaria y Secundaria.
2. Estudiantes de Educación Básica Regular de la provincia de Lima, con miras a desarrollar su alfabetización científica y el desarrollo de su pensamiento crítico en los niveles de Inicial, Primaria y Secundaria.

Artículo 6. ENFOQUES

6.1 Enfoque Educativo STEAM

Es un modelo que promueve la integración y el desarrollo de las materias científico-técnicas y artísticas en un único marco interdisciplinario. El modelo educativo tradicional enseña cada disciplina por separado. Sin embargo, ante el desarrollo creciente de la Ciencia y la Tecnología es necesario un cambio de enfoque educativo.

El Enfoque Educativo STEAM integra el conocimiento a través de la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática, por lo cual plantea un aprendizaje de forma integrada, articulada y bajo un enfoque tanto teórico como práctico. Además, se promueven la indagación, la investigación, el diálogo, el pensamiento crítico, la curiosidad científica, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y el pensamiento creativo para encontrar soluciones a problemas sociales y económicos.

6.2 Enfoque Pedagógico STEAM

El Enfoque Pedagógico STEAM contribuye al desarrollo de las competencias digitales y el conocimiento en todas las disciplinas del saber, lo cual resultaría siendo atractivo para su implementación en el aula dado el impacto en las diferentes formas de abordar la realidad.

Con la participación activa de los actores multidisciplinares que se integran y amplían las oportunidades de mejora en lo social, cultural y formativo, surgen beneficios que aportan nuevos recursos y competencias, destinados a enfocarse en los problemas inherentes al contexto real de aprendizajes que puedan adaptarse a cualquier nivel y modalidad educativos.

Artículo 7. IMPACTO DE ACCIÓN DE LIMA STEAM

7.1 Capacitaciones STEAM para docentes

Las capacitaciones STEAM son para docentes de Educación Básica Regular sobre el concepto y la aplicación del enfoque STEAM y el uso de herramientas tecnológicas que hacen uso de este enfoque en temáticas como robótica educativa, pensamiento computacional, cultura Maker y ciencia experimental.





Municipalidad Metropolitana de Lima

7.2 Talleres STEAM para estudiantes

Los Talleres STEAM son sesiones de capacitación dirigidas a estudiantes de inicial, primaria y secundaria, en los cuales se busca complementar el conocimiento recibido en las aulas a través de experiencias dinámicas y experimentos, utilizando herramientas tecnológicas y recursos educativos STEAM. De esta manera se promueve el desarrollo de proyectos y soluciones tecnológicas en los estudiantes.

7.3 La hora STEAM

Proyecto audiovisual de emisión semanal, transmitido en vivo por la red social de Lima Educación, dirigido a estudiantes en etapa escolar, el cual estimula la aplicación del enfoque STEAM a través de experimentos dirigidos por especialistas en educación STEAM.

Ponentes nacionales e internacionales realizan actividades experimentales con materiales accesibles bajo el enfoque STEAM para desarrollar competencias y conocimientos necesarios en los estudiantes del Nivel Básico Regular.

7.4 La Tripulación STEAM

Proyecto audiovisual de emisión semanal transmitido en vivo por la red social de Lima Educación, dirigido a docentes en el cual se les capacita sobre la aplicación del enfoque STEAM y el uso de diversas herramientas tecnológicas y recursos educativos que pueden aplicarse en el refuerzo de la enseñanza.

7.5 Laboratorios virtuales STEAM

Proyecto de implementación y monitoreo del uso de laboratorios virtuales en instituciones educativas de la provincia de Lima. Esta herramienta tecnológica contribuye a que el docente cuente con otras alternativas en su desempeño pedagógico. Así mismo, los estudiantes pueden realizar experimentos de forma virtual para complementar su aprendizaje en las áreas de ciencia, tecnología y matemáticas.

7.6 Caravanas STEAM

Las caravanas STEAM son ferias itinerantes realizadas en diversas sedes de la provincia de Lima, en las cuales estudiantes de etapa escolar pueden acceder a recursos educativos y herramientas tecnológicas STEAM de forma gratuita. De esta forma, realizan experimentos con la guía y supervisión de un especialista.

Así mismo, buscan compartir experiencias de enseñanza y aprendizaje, para desarrollar competencias y conocimientos necesarios en el siglo XXI, con el propósito de promover una mentalidad innovadora y capacidad para resolver problemas asegurando que los estudiantes se conviertan en creadores de tecnología.

7.7 Conversatorios STEAM

Los conversatorios STEAM, son espacios donde se promueve, difunde y brinda al sector educativo herramientas de enseñanza y experiencias educativas STEAM que hayan sido identificadas a nivel local, nacional e internacional. Este tiene la finalidad de incentivar a los docentes en el uso y aplicación del enfoque STEAM, con el propósito de desarrollar las competencias necesarias en nuestra sociedad del siglo XXI.

7.8 Asamblea STEAM

Una asamblea STEAM es un grupo formado por aliados interinstitucionales y Lima STEAM que se reúnen de forma virtual y/o presencial para tomar decisiones referentes al desarrollo de actividades con enfoque STEAM.

7.9 Congreso Internacional Lima STEAM

Es un evento anual que busca generar un espacio de interacción e intercambio de experiencias y conocimientos entre especialistas STEAM, docentes y estudiantes, en el cual se llevan a cabo conferencias, paneles, talleres y concursos para lograr los objetivos mencionados.





Municipalidad Metropolitana de Lima

El congreso busca promover e incentivar experiencias educativas STEAM que hayan sido identificadas a nivel local, nacional e internacional, que sean replicables en el aula incentivando a los docentes en el uso y aplicación del enfoque.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

PRIMERA. Reglamentación

Mediante Decreto de Alcaldía el Alcalde Metropolitano de Lima, podrá establecer disposiciones reglamentarias a la presente Ordenanza.

SEGUNDA. Publicación

Encargar a la Secretaría General del Concejo la publicación de la presente Ordenanza en el Diario Oficial El Peruano y a la Subgerencia de Gobierno Digital e Innovación su publicación en el Portal Institucional de la Municipalidad Metropolitana de Lima (www.munlima.gob.pe), el mismo día de su publicación en el Diario Oficial El Peruano y en la Plataforma Digital Única del Estado Peruano (www.gob.pe).

TERCERA. Vigencia

La presente Ordenanza entra en vigencia a partir del día siguiente de su publicación en el Diario Oficial El Peruano.

POR TANTO:

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase.

 MUNICIPALIDAD METROPOLITANA DE LIMA

DANTE DELGADO POLO
Secretario General del Concejo

MUNICIPALIDAD METROPOLITANA DE LIMA


MIGUEL EUGENIO ROMERO SOTELO
ALCALDE