



Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 07

Área de Gestión de la Educación
Básica Regular y Especial

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres 2018 - 2027”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

San Borja, 13 de junio de 2023

OFICIO MULTIPLE N° 193 –2023/MINEDU/VMGI-DRELM-UGEL.07-AGEBRE-EBR

Señor(a)

Director(a) de la Institución Educativa Pública de la Educación Básica Regular y Especial – Nivel Secundaria

Presente. –

ASUNTO: CONCURSO EDUCATIVO: “SOLVE FOR TOMORROW 2023” (SOLUCIONES PARA EL FUTURO) - SAMSUNG

REF.: OFICIO MÚLTIPLE N.° 0316-2023-MINEDU/VMGI-DRELM-OGPEBTP
PLAN ANUAL DE TRABAJO DE AGEBRE 2023
SINAD N° 45163 – 2023

De mi mayor consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, a fin de expresarle mi cordial saludo y a la vez poner de conocimiento que, en relación al OFICIO MÚLTIPLE N.° 0316-2023-MINEDU/VMGI-DRELM-OGPEBTP de la Oficina de Gestión Pedagógica de Educación Básica y Técnico Productiva (OGPEBTP) de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (DRELM), en el cual se presenta la invitación al concurso educativo **“Solve For Tomorrow 2023”** conocido también como Soluciones para el Futuro, organizado por SAMSUNG. El referido concurso, tiene como propósito *“Promover el desarrollo de proyectos de Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería (STEM) en los 3°, 4° y 5° de secundaria de las instituciones educativas públicas, con el objetivo de promover soluciones innovadoras frente a problemáticas de su comunidad”*.

Al respecto, se convoca a los directores, subdirectores y un docente responsable por cada área de matemática, Ciencia y Tecnología y el Profesor de Innovación Pedagógica:

Actividad Virtual:	Fecha:	Horario	Lugar:
Presentación del programa y detalles concernientes al concurso educativo	Miércoles 14 de junio	De 09:30 a.m. a 10:30 a.m.	https://us02web.zoom.us/j/84251194465

Asimismo, se solicita a su despacho difundir la presente propuesta con su comunidad educativa, también podrá encontrar más detalles y herramientas de este programa en los siguientes enlaces: <https://drive.google.com/drive/folders/1JtJMZl0gJdvDTqGpfzPMU6FRKNhIPTQU> y en el sitio oficial: www.solvefortomorrowperu.com

Para las consultas correspondientes y coordinaciones, podrá realizarlo con Frank Salcedo, representante de la empresa Samsung al celular: 936628925, correo: solvefortomorrow@ikigai.pe

Hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración y estima.

Atentamente,

DOCUMENTO FIRMADO DIGITALMENTE

Jefa del Área de Gestión de la Educación Básica Regular y Especial
Unidad de Gestión Educativa Local N°07

GMZS/J.AGBRE
HRCH/ETE

SAMSUNG

Solve for Tomorrow 2023

10ma Edición

Bases del Concurso

Transforma tu
entorno con
tus ideas



Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations

SOLVE FOR TOMORROW 2023 – 10ma EDICIÓN

Diez años impulsando la innovación,
ciencia y tecnología en la educación
pública del Perú

CONTENIDO

1.	SOBRE SOLVE FOR TOMORROW	03
2.	OBJETIVO DEL PROGRAMA	03
3.	INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES Y REQUISITOS	04
4.	COMPONENTES Y TEMAS	05
5.	EVALUACIÓN	06
6.	ETAPAS DEL PROGRAMA	07
7.	PREMIOS	09
8.	DISPOSICIONES FINALES	10
9.	PROPIEDAD INTELECTUAL O DERECHOS DE AUTOR Y DIVULGACIÓN DE TRABAJOS	10
10.	NUESTROS BUZONES DE CONSULTA	10
11.	ANEXOS	11

1. SOBRE SOLVE FOR TOMORROW

Solve For Tomorrow (SFT), conocido en Perú los últimos años como Soluciones para el Futuro, es una iniciativa de Samsung Electronics. Se trata de un programa que promueve el desarrollo de proyectos de Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería (STEM) en colegios públicos del Perú. Se dirige a que grupos de estudiantes y docentes generen conocimiento y soluciones innovadoras frente a una problemática social en su comunidad.

¿Sabías que...?

STEM es un acrónimo de los términos en inglés Science, Technology, Engineering and Mathematics, que en español significan Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática.

Se utiliza para definir una nueva manera de enseñar todos estos temas con dos características particulares:

- Enseñanza-Aprendizaje de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas de manera integrada en lugar de como áreas de conocimiento compartimentadas.
- Enfoque de Ingeniería para el desarrollo de conocimientos teóricos para poder aplicarlos de manera práctica en la resolución de problemas.

2. OBJETIVO DEL PROGRAMA

SFT tiene el objetivo de reconocer iniciativas de proyectos STEM que aporten a la mejora de la realidad de una comunidad, a partir de un trabajo conjunto entre docentes y estudiantes. Estas iniciativas pueden encontrarse en etapa de:

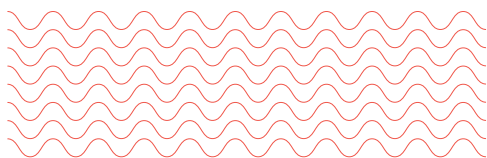


En ese sentido, la iniciativa propuesta debe cumplir las siguientes características:

- Proponer soluciones a problemáticas específicas o que potencien una oportunidad de la localidad en la que se desenvuelven los docentes y estudiantes.
- Ser generada desde colegios públicos.
- Contemplar el uso de componentes de innovación STEM como parte de su planificación y/o desarrollo.
- Empoderar a estudiantes a través del emprendimiento y desarrollo de sus capacidades creativas utilizando STEM.

**La idea de proyecto podría haber sido testeada o validada previamente.
Esto quiere decir:**

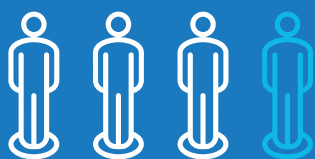
- Haber sido compartida con diferentes docentes y/o actores de la comunidad.
- Haber contado con una maqueta.
- Haber generado un prototipo que permita contar con la idea tangible.



Si deseas ver ejemplos, te invitamos a revisar qué hicieron los/as ganadores/as en nuestras ediciones de 2021 y 2022 en www.solvefortomorrowperu.com
¡Tenemos proyectos geniales!

3. INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES Y REQUISITOS

SFT busca contar con la participación de estudiantes y docentes de colegios públicos de nivel secundario provenientes de todas las regiones del país. Se dirige especialmente a docentes nombrados y/o contratados, quienes acompañarán a estudiantes de tercero a quinto de secundaria provenientes de zonas urbanas, periurbanas o rurales. Dentro de los grupos de estudiantes participantes, se puede contar con estudiantes extranjeros no ciudadanos que estén actualmente matriculados en las instituciones educativas antes mencionadas.



El equipo debe estar conformado por 1 docente, mínimo 3 estudiantes y máximo 4 estudiantes. Asimismo, se debe considerar los siguientes requisitos:

- Los o las estudiantes podrán ser de diversos grados entre tercero y quinto de secundaria.
- Si el colegio es mixto, todos los equipos deben ser mixtos.
- En caso el colegio no sea mixto, los equipos serán solo de hombres o solo de mujeres, según corresponda.
- El colegio participante puede ser multigrado y/o polidocente, así como de educación bilingüe.
- El/la docente y/o estudiantes ganadores o finalistas de una edición anterior pueden volver a participar en el programa siempre y cuando lo hagan con una nueva idea.

En SFT 2023 tanto docentes como estudiantes podrán inscribirse ingresando a la página web www.solvefortomorrowperu.com y completando el formulario de inscripción online. Para revisar el formulario, puedes ver el anexo 2 del presente documento.

El envío de la postulación podrá ser realizado tanto por el/la docente o por los/as estudiantes. En caso los/as estudiantes sean quienes lo realizan, deben tener la confirmación del docente. Una vez recibido, se les enviará un correo electrónico de confirmación.

En caso no puedan realizar su inscripción a través de la página web, se podrá enviar a través de un documento virtual o físico escaneado al correo info@solvefortomorrowperu.com

4. COMPONENTES Y TEMAS

El proyecto debe considerar al menos uno de los componentes de STEM, así como aspectos de innovación y creatividad. Pueden seleccionar uno o varios componentes.

¿Qué componentes considerar?



MATEMÁTICA

Aplicación de estrategias, conocimientos, y recursos matemáticos para la elaboración del proyecto.



CIENCIA

Uso de procedimientos científicos, conocimientos locales u observaciones para probar la validez del proyecto.



TECNOLOGÍA

Creación de materiales digitales, robótica, aplicaciones digitales, para el desarrollo del proyecto.



INGENIERÍA

Aplicación de conocimientos científicos y tecnológicos para la innovación, invención, desarrollo y mejora de técnicas y herramientas para satisfacer las necesidades y atender la problemática planteada.



INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

Identificación de conocimientos previos, generación de nuevas ideas, métodos y/o procedimientos para su aplicación exitosa en el desarrollo del proyecto.

El proyecto podría enfocarse en uno o más temas. Inspírate con la siguiente lista.

Trabajo y Educación:

Mejora de la educación, promoción de un empleo adecuado, emprendimientos escolares y/o locales.

Sociedad justa:

Respeto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, fomento de la igualdad y/o equidad entre hombre y mujer, frenar la violencia contra la mujer, prácticas saludables de alimentación.

Cambio climático:

Soluciones tecnológicas desde una perspectiva de desarrollo sostenible para proponer acciones de mitigación y adaptación al cambio climático y disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos riesgos de desastres y demás problemáticas socio ambientales.

Medicina y salud:

Diagnosticar, tratar o prevenir enfermedades u otros daños al cuerpo o la mente.

Energía:

Fuentes de energía renovables, eficiencia energética, combustible alternativo y transporte limpio.

Bioproductos y biomateriales:

Productos y materiales elaborados con base en la biodiversidad.

Electrónica, Eléctrica y Mecánica:

La aplicación de principios científicos y matemáticos para fines prácticos como el diseño, manufactura, operación de estructuras, procesos y sistemas eficientes.

Robótica y drones:

Soluciones que apoyen el diseño, construcción y aplicación de robots y/o drones para la industria, entretenimiento, operaciones enfocadas a la atención de problemas sociales, ambientales, agropecuarios, de salud, seguridad pública o desastres naturales.

Comunidades sustentables:

Soluciones tecnológicas que promuevan y mejoren la calidad de vida de las urbes y zonas conurbadas, atendiendo la seguridad, movilidad, conectividad, comunicación, acceso a los servicios básicos, espacios culturales, educativos y recreativos.

Economía digital:

Soluciones tecnológicas que promuevan la transformación digital de negocios locales, el trabajo decente y el desarrollo económico de la comunidad.

Es importante que la idea de proyecto se encuentre relacionada a una o más competencias y capacidades establecidas en el Currículo Nacional de Educación Básica. Revisar anexos para ver competencias priorizadas.

5. EVALUACIÓN

CRITERIO	DEFINICIÓN	PESO
 Impacto potencial en la comunidad	Se tomará en cuenta la descripción de cómo la solución propuesta en Proyecto atiende de manera directa o significativa la problemática identificada en la localidad: 1. El proyecto resuelve un problema social y genera un impacto positivo en la comunidad (comunidad educativa, localidad, distrito, etc). 2. El proyecto considera las opiniones y recomendaciones de miembros de la comunidad.	40%
 Innovación y creatividad	Capacidad creativa para insertar STEM en el desarrollo de un proyecto que esté relacionado a las competencias y capacidades educativas relacionadas al Currículo Nacional de Educación Básica. 1. El proyecto cuenta con algún componente diferencial, innovador y único. 2. El proyecto incorpora propuestas innovadoras en las áreas de ciencia, tecnología y/o matemática. 3. El proyecto es diferente a soluciones existentes.	20%
 Factibilidad y Sostenibilidad de la solución	Capacidad y disposición para hacer realidad el proyecto y autogestionarlo a través de recursos humanos, materiales, económicos u otros que se requieran. 1. El proyecto tiene características que garantizan que la propuesta sea perdurable en el tiempo. 2. Los/as participantes del proyecto son capaces de autogestionar la iniciativa. 3. Los equipos han demostrado cómo mejoraron susolución realizando varias pruebas y/o testeos.	20%
 Comunicación, Colaboración y Liderazgo	Habilidad para involucrar y sensibilizar a la comunidad, así como el potencial para propiciar la participación y apropiación de la comunidad hacia el proyecto. 1. El proyecto promueve el liderazgo y el empoderamiento de sus miembros para el logro de sus objetivos. 2. Cada uno de los miembros del equipo se ha comprometido en el desarrollo de su idea y/o prototipo teniendo un rol y colaborando durante el proceso. 3. El proyecto propone o ha desarrollado acciones de sensibilización e involucramiento de la comunidad.	20%

Instancias

Secretaría Técnica: Se encargará de evaluar el cumplimiento de los requisitos establecidos para postular, definidos anteriormente en el punto 3.

Comité Evaluador: Integrado por profesionales de reconocida trayectoria, líderes académicos y especialistas en educación, tecnologías e innovación. Se encargará de evaluar las postulaciones aceptadas por la Secretaría Técnica y de elegir a los equipos semifinalistas.

Jurado: Conformado por profesionales de distintas disciplinas y de reconocida trayectoria. Se encargará de elegir a los proyectos finalistas y al ganador.

6. ETAPAS DEL PROGRAMA



Etapa I

Ideación y recepción de postulaciones

El/la docente y estudiantes completarán la ficha de inscripción en línea, la cual les permite participar en el programa por la página web. Para revisar el formulario, revisa el anexo 2.

- **Periodo de postulación:**
04 de mayo a 26 de julio de 2023



Etapa II

Evaluación de la Secretaría Técnica

La Secretaría Técnica se encargará de evaluar el cumplimiento de los requisitos establecidos para postular al programa, descritos en el punto 3 (requisitos para participar) del presente documento.

- **Periodo de evaluación:**
27 de julio al 25 de agosto de 2023



Etapa III

Evaluación del Comité Evaluador y selección de Semifinalistas

De acuerdo a los criterios de evaluación establecidos en el punto 5, el Comité Evaluador seleccionará como semifinalistas del programa a cincuenta (50) proyectos o iniciativas en total; los cuáles serán debidamente notificados, a través del correo electrónico y/o llamada telefónica al docente líder del equipo.

- **Periodo de evaluación:**
28 de agosto al 15 de septiembre de 2023
- **Anuncio de semifinalistas en la página web del programa:**
18 de septiembre de 2023

 **IMPORTANTE:** Los equipos que sean seleccionados como semifinalistas deberán preparar un video de 2 minutos sobre su proyec-



Etapa IV

Mentoría online para semifinalistas

Los 50 semifinalistas recibirán mentoría online, con el fin de mejorar su idea de proyecto en la resolución de una problemática de su localidad con el enfoque STEM y trabajando sobre la temática de la idea de proyecto.

Los equipos semifinalistas presentarán su ficha de inscripción actualizada con las mejoras realizadas a partir de las mentorías. Adicionalmente, cada equipo enviará un video resumen de máximo 2 minutos donde deberán explicar de qué trata su proyecto. Es importante mencionar que los equipos serán capacitados en producción de video para este último entregable.

- **Periodo de mentoría:**
28 de septiembre al 13 de octubre de 2023

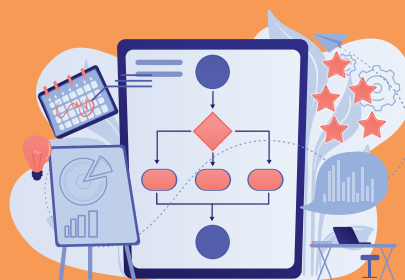


Etapa V

Evaluación del Jurado y selección de finalistas

El jurado determinará la elección de los cinco (5) equipos finalistas, considerando los criterios de evaluación establecidos en el punto 8. Todos los equipos finalistas serán debidamente notificados, a través del correo electrónico y/o llamada telefónica al docente líder del equipo.

- **Periodo de evaluación:**
30 de octubre al 03 de noviembre del 2023
- **Anuncio de finalistas en la página web del programa:** 06 de noviembre de 2023



Etapa VI

Mentoría online para finalistas

Los 5 finalistas recibirán mentoría online con el fin de seguir potenciando su idea de proyecto, buscando solucionar una problemática de su localidad, usando el enfoque STEM y una temática de la idea de proyecto.

Como parte de esta etapa, los equipos finalistas deberán desarrollar y entregar una presentación, la cual podrá ser preparada en Power Point u otra plataforma similar. En esta, deberán exponer su proyecto, tomando en cuenta que esta presentación será utilizada en el evento final. Asimismo, los equipos podrán volver a presentar sus videos de etapa de semifinalistas con mejoras si lo consideran necesario.

Adicionalmente, los equipos deberán desarrollar los prototipos de los proyectos, enviando fotos y/o videos de los mismos como evidencia.

- **Periodo de mentoría para finalistas:**
09 de noviembre al 24 de noviembre de 2023



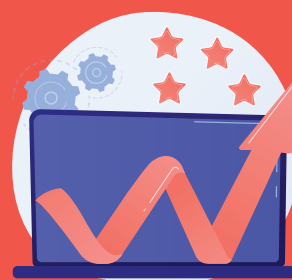
Etapa VII

Votación online

Los cinco (5) videos serán colgados en la página web www.solvefortomorrowperu.com para una votación online abierta al público.

 **IMPORTANTE:** Será importante que cada equipo participante realice la difusión de su proyecto finalista para conseguir votos entre los miembros de su comunidad educativa y su región. Se recomienda realizar campañas en línea, comunicados y demás mecanismos para alcanzar la máxima cantidad de votos. En esta etapa, a los equipos finalistas se les solicitará que completen los formatos de Derecho de uso de imagen y voz para poder publicar los videos de sus proyectos en la página Web www.solvefortomorrowperu.com y en otros medios de comunicación incluyendo redes sociales, formato que será completado por el padre, madre o apoderado/a legal del menor de edad.

- **Periodo de votación online:**
10 de noviembre al 24 de noviembre



Etapa VIII

Gran final

La selección del ganador estará a cargo de un jurado especializado, que evaluará los cinco (5) proyectos finalistas. Luego de evaluar cada proyecto, el jurado anunciará al equipo ganador del concurso. Posteriormente, se publicará en la página web: www.solvefortomorrowperu.com

- **Premiación y anuncio de ganador:**
08 de diciembre del 2023

7. PREMIOS

Hay muchos premios que repartiremos en diferentes modalidades. ¡Presta atención!

Equipo ganador



- (1) Tablet Samsung para cada estudiante
- (1) Tablet Samsung para el docente

Equipo Finalistas



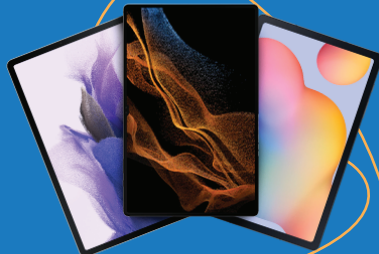
- (1) Celular Samsung para cada estudiante
- (1) Celular Samsung para el docente

Ganador Votación Online



- (1) Smartwatch Samsung para cada estudiante
- (1) Smartwatch Samsung para el docente

Docentes con más proyectos



- (1) Tablet Samsung para los tres docentes con mayor número de proyectos registrados válidos.

Colegio con más proyectos



- (10) Tablet Samsung para el colegio con más proyectos registrados válidos
- (1) Tablet Samsung para el Director de la institución educativa

8. DISPOSICIONES FINALES

A considerar:



Un/a mismo/a docente puede participar con 1 o más equipos de alumnos/as. No existe límite de inscripciones de equipos por docente.



El Jurado tiene la potestad de descalificar al o los participantes que no cumplan con los requisitos establecidos en el punto 3 de las bases, o si presentara información inapropiada y/o falsa que no corresponda a la Institución Educativa participante.



Las decisiones del Comité Evaluador y Jurado son definitivas en todas las etapas del programa. La postulación que altere el proceso de inscripción, no cumpliendo con las reglas establecidas en estas bases, será descalificada.

9. PROPIEDAD INTELECTUAL O DERECHOS DE AUTOR Y DIVULGACIÓN DE TRABAJOS

Como condición para la participación en el presente programa, los/as participantes autorizan irrevocablemente la difusión del proyecto participante, así como de sus datos personales, domicilio, imágenes y voces, con fines publicitarios por cualquier medio y forma que Samsung disponga, sin derecho a compensación alguna, durante la vigencia del programa y hasta los treinta y seis meses (36) de su finalización.

Asimismo, el equipo participante debe comprometerse a: asegurar que toda la información consignada en la presente solicitud es veraz, completa y exacta, y no comprende información de propiedad de terceros; suministrar a Samsung y las instancias de evaluación de este concurso la información adicional que se considere pertinente para los fines del mismo; autorizar expresamente a Samsung la difusión de los resultados y contenidos en su postulación.

10. NUESTROS BUZONES DE CONSULTA

Para cualquier duda sobre el programa, puedes contactarnos a través de los siguientes canales de comunicación:

- www.solvefortomorrowperu.com
- [+51 902 489 205](tel:+51902489205)
- info@solvefortomorrowperu.com

En las siguientes páginas encontrarás tres anexos: 1) CRONOGRAMA DE FECHAS IMPORTANTES, 2) MODELO DE LA FICHA DE INSCRIPCIÓN y 3) COMPETENCIAS Y CAPACIDADES PRIORIZADAS POR EL MINEDU.
¡Buena suerte!

ANEXO 1: CRONOGRAMA

¡Revisa las fechas clave en el siguiente viaje!



El cronograma para el programa podrá ser modificado por Samsung, previa notificación a los participantes con un mínimo de 10 días de anticipación.

ANEXO 2: FICHA DE INSCRIPCIÓN

Programa Samsung Solve for Tomorrow 2023

Ficha de inscripción

PARTE I: DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Y EQUIPO

Nombre de la Institución Educativa:

Tipo de alumnado (Mixto, Solo Varones, Solo Mujeres):

Departamento:

Provincia:

Distrito:

DATOS DE DOCENTE, LÍDER DE EQUIPO

Nombres y Apellidos del/la docente:

DNI:

Correo electrónico:

Celular 1:

Celular 2:

DATOS DE LOS ESTUDIANTES

ESTUDIANTE 1

Nombres y Apellidos:

Género: Femenino ()

Masculino ()

Edad:

Grado:

Nacionalidad: Peruana () Extranjera ()

ESTUDIANTE 2

Nombres y Apellidos:

Género: Femenino ()

Masculino ()

Edad:

Grado:

Nacionalidad: Peruana () Extranjera ()

ESTUDIANTE 3

Nombres y Apellidos:

Género: Femenino ()

Masculino ()

Edad:

Grado:

Nacionalidad: Peruana () Extranjera ()

Programa Samsung Solve for Tomorrow 2023 - Ficha de inscripción

ESTUDIANTE 4 (OPCIONAL)

Nombres y Apellidos:

Género: Femenino () Masculino () Edad: Grado:

Nacionalidad: Peruana () Extranjera ()

PARTE II: DATOS DEL PROYECTO POSTULANTE**1. Nombre del Proyecto - (Máximo 5 palabras):****2. ¿Es un proyecto nuevo o ya se viene trabajando?** En caso ya se venga trabajando, por favor indicar la antigüedad.☐ Es un proyecto nuevo.☐ Se trabaja desde el 2022.☐ Se trabaja desde este año.☐ Se trabaja desde el 2021 o antes.**3. Categoría:** Marquen la categoría que mejor represente al proyecto.☐
Ciencias☐
Ingeniería☐
Matemáticas☐
Tecnología☐
Otros**4. ¿A quién beneficia o favorece directamente el proyecto?** - (Máximo 50 palabras)

Queremos saber cuál es el grupo específico de personas al que ayudarán construyendo esta solución. Recuerda darnos detalles: dónde viven, cuántos años tienen, su ocupación, género u otro dato que consideren importante mencionar.

Programa Samsung Solve for Tomorrow 2023 - Ficha de inscripción

5. ¿Qué problema busca resolver el proyecto? - (Máximo 150 palabras).

Cuenten el problema específico que su proyecto pretende solucionar. Profundicen en su respuesta, contándonos cómo las personas viven este problema y qué limitaciones representa para ellas.

6. ¿En qué consiste el proyecto? (Máximo 150 palabras)

Cuéntanos en qué consiste la idea o proyecto.

7. Tipo de solución. Marquen la opción que más se aproxime

☐ Campana o plan ambiental o social	☐ Proyecto de Ciencia	☐ Proyecto de mejora de infraestructura	☐ Proyecto de electrónica o afines	☐ Software	☐ Otros
--	---	---	--	--------------------------------------	-----------------------------------

8. ¿En qué etapa está el proyecto? Marquen la opción que más se acerque al proyecto

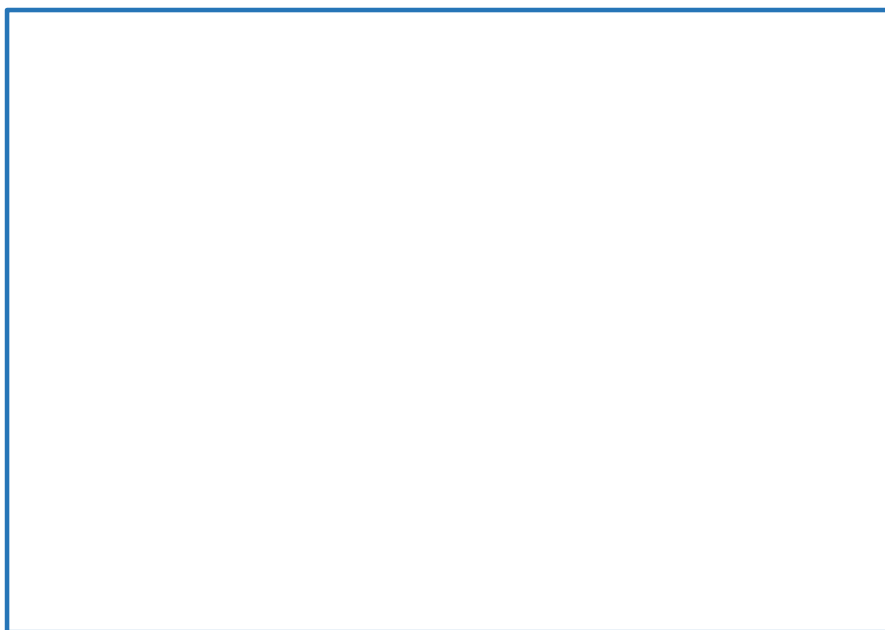
☐ Tenemos una idea y estamos investigando	☐ Hemos realizado una primera maqueta o prototipo básico	☐ Estamos elaborando el prototipo funcional	☐ Ya tenemos listo un prototipo funcional
---	---	---	---

Descarga la ficha de inscripción en www.solvefortomorrowperu.com

Programa Samsung Solve for Tomorrow 2023 - Ficha de inscripción

9. Expliquen cómo se desarrolla el paso a paso del proyecto. - (Máximo 400 palabras).

¡Quisiéramos conocer mucho más sobre el proyecto! Este es el espacio para que nos cuenten cuáles son/van a ser las acciones principales que hacen/harán realidad el proyecto (paso 1, paso 2, paso 3, etc.). (Máximo 400 palabras).



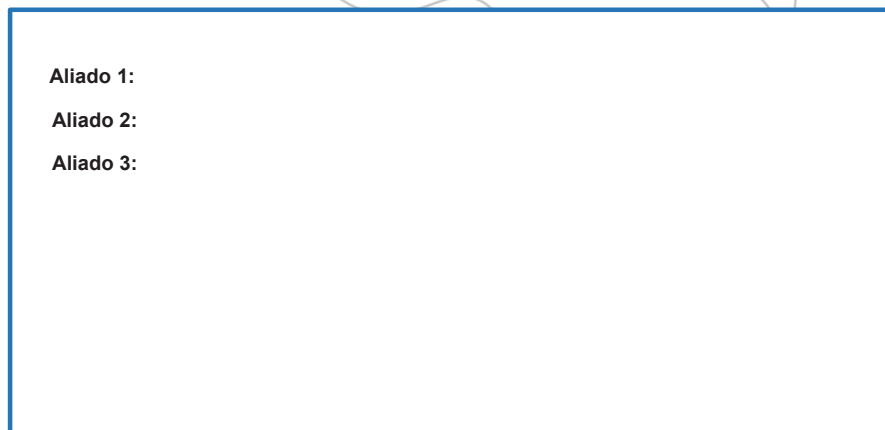
10. ¿Quiénes son sus aliados? - (Máximo 100 palabras).

Expliquen por qué la participación de estos aliados ha sido/va a ser importante para el proyecto

Aliado 1:

Aliado 2:

Aliado 3:



Descarga la ficha de inscripción en www.solvefortomorrowperu.com

Programa Samsung Solve for Tomorrow 2023 - Ficha de inscripción

PARTE III: SECCIÓN FINAL

¿El proyecto ha sido presentado al concurso Solve for Tomorrow en alguna de sus ediciones anteriores?

Marquen "Ninguna" si el proyecto está siendo presentado por primera vez, de lo contrario marquen el año en el que ya ha sido presentado el proyecto al concurso.

☐ Ninguna☐ 2020☐ 2021☐ 2022

¿Cómo se enteraron del programa Solve for Tomorrow? Marquen la opción que corresponda.

☐ Redes sociales☐ Me lo comentó un/a amigo/a☐ UGEL☐ Dirección Regional de Educación☐ Director y/o Docentes de la I.E☐ Se contactaron conmigo –
WhatsApp/correo☐ Se contactaron conmigo – llamada
telefónica☐ ONG

El/la docente declara que ninguno de los alumnos participantes ha sido equipo ganador (primer lugar) en ediciones anteriores, y que además NO pertenecen a un colegio privado, ya que esto imposibilita su participación en el concurso.

☐ SÍ☐ NO

Gracias por postular al concurso Soluciones para el Futuro. Su postulación será revisada por las instancias correspondientes. Se darán a conocer los proyectos finalistas a través de nuestra página web www.solvefortomorrowperu.com

Descarga la ficha de inscripción en www.solvefortomorrowperu.com

ANEXO 3: COMPETENCIAS Y CAPACIDADES PRIORIZADAS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	• Problematisa situaciones. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos e información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y los resultados de su indagación.
Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo	• Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo. • Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico.
Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno	• Determina una alternativa de solución tecnológica. • Diseña la alternativa de solución tecnológica. • Implementa y valida alternativas de solución tecnológica. • Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica.
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	• Crea propuestas de valor. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Aplica habilidades técnicas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.