

5773
11-09.2024



**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

21 OCT 2024

## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 005215 -2024-UGEL-SULLANA

Visto, el INFORME N° 286 - 2024-GOB. REG. PIURA- DREP-UGEL-S-.AEBTP en un total de Trece (13) folios útiles

### CONSIDERANDO:



En el artículo 14 del capítulo 2 de la Constitución Política del Perú: establece que la educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país.



En el artículo 21 Función del estado literal c) de la Ley general de educación nos dice: que es función del Estado Promover el desarrollo científico y tecnológico en las instituciones educativas de todo el país y la incorporación de nuevas tecnologías en el proceso educativo.



Además, en el punto 7.5. Incorporación de Tecnologías digitales para la innovación de RVM N°234-2021-MINEDU “Lineamientos para la incorporación de tecnologías digitales en la educación básica” nos dice que las IIEE y programas educativos deben impulsar acciones para la incorporación e integración de las tecnologías digitales con intención pedagógica, de manera que contribuyan al desarrollo integral de los aprendizajes establecidos en el perfil de egreso del CNEB.



Además, en la RD 3194-UGEL SULLANA se aprueba el plan de trabajo del proyecto Qureo Innova para desarrollar el pensamiento computacional de los estudiantes en UGEL Sullana



**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Por lo anteriormente expuesto y de conformidad con la constitución política del estado, Ley N° 26842, RM 587-2023-MINEDU “Lineamientos para la prestación del Servicio Educativo en las instituciones y programas educativos de la Educación Básica para el año 2024, RD 3194-UGEL SULLANA y las facultades conferidas a la Unidad de Gestión Educativa Local de Sullana por el DS N° 015-2002-E y la RDR N° 016572-2023-DREP.

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1: APROBAR** el Plan de trabajo del I Concurso de Programación de UGEL Sullana denominado **"Desafío Qureo Innova: Competencia de Programación UGEL Sullana"**.

**ARTÍCULO 2: APROBAR** las bases del I Concurso de Programación de UGEL Sullana denominado **"Desafío Qureo Innova: Competencia de Programación UGEL Sullana"** en el cual solo participarán las 20 IIEE que forman parte del proyecto Qureo Innova.

**ARTÍCULO 3: ENCARGAR** al equipo de tecnologías de UGEL Sullana la Organización, Ejecución y Evaluación de dicho concurso en alianza con los representantes de la empresa SPRIX INC.

**ARTICULO 5: NOTIFICAR** la presente Resolución Directoral a quien corresponda en el modo y forma de Ley.

**Regístrese, comuníquese y archívese**



**Dra. Maximina Angelica Deza Sánchez**  
**Directora de la Unidad de Gestión**  
**Educativa Local Sullana**

MADS/DUGEL.S.  
GMG/D.AEBTP.  
SFMS/D.ADM.  
EEEF/D.UAJ  
MLB/E.PERS.  
AEMC/EE



**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

## ANEXO

### PLAN DE TRABAJO CONCURSO DE PROGRAMACIÓN DE UGEL SULLANA

**DENOMINACIÓN: "DESAFÍO QUREO INNOVA: COMPETENCIA DE PROGRAMACIÓN  
UGEL SULLANA"**

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1 **DIRECTORA UGEL** : Dra. Maximina Angelica Deza Sánchez.
- 1.2 **JEFE DE AGP** : Dra. Gloria Martínez Gonzales
- 1.3 **DURACIÓN** : julio - diciembre 2024
- 1.4 **RESPONSABLES** : Araceli Elizabeth Montero Carcelén  
Angélica Mamani García  
Alicia Yang Jaramillo Pingo  
Javier Antonio Ruiz Pasapera  
Augusto Hidalgo Córdova  
Ruby Mariella Carreño Hinsbi

1.5. **ALIADO ESTRATÉGICO:** Equipo SPRIX

#### 2. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, se ha observado un creciente interés y demanda por profesionales con habilidades en programación y ciencias computacionales. Países líderes en tecnología como Estados Unidos, Japón y Alemania han implementado diversos programas y concursos para fomentar el desarrollo de estas competencias entre los estudiantes desde etapas tempranas. Estos esfuerzos buscan garantizar que la próxima generación esté preparada para afrontar los desafíos tecnológicos del futuro.

A nivel nacional, el Perú también ha dado pasos importantes en esta dirección. El Ministerio de Educación ha impulsado la inclusión de cursos de programación y robótica en el currículo escolar, reconociendo la importancia de estas habilidades para el desarrollo integral de los estudiantes y su preparación para el mercado laboral. Diversas organizaciones públicas y privadas también han organizado concursos y olimpiadas de programación a nivel nacional, con el objetivo de identificar y promover a los talentos en este campo.





**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

**UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA**



**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

A nivel local, la UGEL Sullana ha identificado una oportunidad para fomentar el interés y desarrollo de habilidades en programación entre los estudiantes de su jurisdicción a través del programa Qureo Innova que se viene ejecutando en 20 IIEE de nuestro ámbito, por lo cual la organización de este concurso de programación a nivel de UGEL Sullana se presenta como una oportunidad para que los estudiantes puedan mostrar y desarrollar sus capacidades tecnológicas. Esto contribuirá a la formación de futuros profesionales comprometidos con el avance de la tecnología y la innovación en la región.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. GENERAL:**

Incentivar la participación de los estudiantes del programa Qureo Innova en actividades de programación, promoviendo el desarrollo de habilidades computacionales y el pensamiento lógico.

#### **3.2. ESPECÍFICOS:**

Brindar una plataforma para que los estudiantes de diferentes instituciones educativas de la UGEL Sullana compitan y muestren sus habilidades en programación.

Fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas en los estudiantes.

Promover el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo.

Identificar y reconocer a los estudiantes con talento en programación.

### **4. PÚBLICO OBJETIVO**

Estudiantes de Primaria y secundaria de las instituciones educativas de la UGEL Sullana participantes del proyecto Qureo Innova.





“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

**5.- ETAPAS:**

El concurso tiene 2 etapas:

**5.1. ETAPA DE IE**

1. Este concurso tiene una etapa de IE en la cual todos los estudiantes de la institución participaran con sus proyectos para elegir a sus representantes en la fase de UGEL. Esta etapa se realizara hasta el 01 de noviembre 2024.

**5.2. ETAPA UGEL**

**Inscripciones Etapa UGEL:** Del 02 al 08 de noviembre

**6.- CATEGORIAS**

- A.- IIEE Públicas
- B.- IIEE Privadas

**7.- TEMÁTICAS A ABORDAR EN LOS PROYECTOS**

La temática de los proyectos se abordará en las bases del concurso.

**8. CRONOGRAMA**

N°	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	CRONOGRAMA					
			J	J	A	S	O	N
1	Elaboración del plan de trabajo del concurso de Programación.	UGEL Sullana SPRIX	X					
2	Emisión de resolución de aprobación del proyecto	UGEL Sullana				X		
3	Lanzamiento del concurso	UGEL Sullana- Equipo Sprix				X		
4	Difusión del concurso	UGEL Sullana				X	X	
5	Inscripción de Participantes a nivel de UGEL	UGEL Sullana						X



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

6	Reuniones de coordinación	UGEL Sullana						X
7	Día central de la competencia	UGEL Sullana						X
8	Resultados de la competencia	UGEL Sullana						X
9	Premiación							X
10	Informe final							X



## 9.- RECURSOS

### a. Humanos

- Especialistas de Educación
- Monitores de Sprix
- Directores
- Docentes
- Estudiantes

### b. Materiales

- Laptop
- PC
- Parlantes
- Proyector
- Plantas
- Carteles

### c. Financieros

Los recursos financieros para la realización de este proyecto estarán a cargo de UGEL Sullana y además se gestionará con nuestros aliados estratégicos.



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

**X.- EVALUACION**

La evaluación de los proyectos estará a cargo de un grupo selecto de miembros del jurado calificador cuyos resultados serán inapelables y considerará los siguientes criterios:

1. **Originalidad e Innovación:** Evalúa si el proyecto presenta ideas creativas y originales, y si aporta algo nuevo en comparación con otros proyectos similares. También considera la capacidad del participante para proponer soluciones novedosas o enfoques únicos.
2. **Funcionalidad y Usabilidad:** Verifica que el juego interactivo funcione correctamente sin errores técnicos y que sea fácil de usar. Evalúa si la interfaz es intuitiva y accesible para el usuario objetivo, asegurando una experiencia fluida.
3. **Calidad del Código:** Examina la eficiencia, claridad y organización del código. Evalúa el uso adecuado de estructuras de programación, buenas prácticas y si el código es fácilmente mantenible o escalable.
4. **Presentación y Sustentación:** Considera la claridad y coherencia con la que el participante presenta su proyecto. Evalúa la capacidad del participante para explicar el propósito, el proceso de diseño y las decisiones tomadas durante la programación del juego interactivo.

**Impacto Educativo o Social:** Si el juego interactivo tiene un propósito educativo o social, evaluar su efectividad en transmitir mensajes, enseñar conceptos o generar un impacto positivo en su público objetivo



GOBIERNO REGIONAL PIURA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SULLANA  
*Araceli Montero Carcelén*  
Araceli Montero Carcelén  
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN BÁSICA

GOBIERNO REGIONAL PIURA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SULLANA  
*Glennys Pacheco*  
DRA. GLENNYS PACHECO  
COORDINADORA DE ASESORIA TÉCNICA

MADS/D. UGEL S.  
GMG/J.AEBTP.  
AEMC/EE



**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

## **BASES DEL CONCURSO DE PROGRAMACIÓN "DESAFÍO QUREO INNOVA"- UGEL SULLANA 2024**

### **1. Objetivo**

Incentivar la participación de los estudiantes del programa Qureo Innova en actividades de programación, promoviendo el desarrollo de habilidades computacionales y el pensamiento lógico.

### **2. Requisito para participar del concurso**

Podrán participar instituciones educativas de la UGEL Sullana que formen parte del proyecto Qureo Innova y que hayan concluido el ciclo formativo del Programa (Prueba diagnóstica, 16 clases y prueba de salida).

Cada IIEE podrá inscribir un proyecto por nivel.

### **3. Categorías**

- a. IIEE Públicas
- b. IIEE Privadas

### **4. Niveles:**

- Primaria
- Secundaria

### **5. Etapas**

**a. Etapa de IE:** Cada IIEE realizará una selección interna de sus proyectos. Esta etapa se llevará a cabo hasta el 01 de noviembre 2024.

**b. Etapa UGEL:** Los proyectos seleccionados por cada IIEE participarán en la competencia a nivel de UGEL Sullana de acuerdo con el siguiente calendario:





“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Tipo de II.EE	Fecha	Hora	Lugar
Competencia de II.EE Públicas	13/11/2024	8:30 am – 3:00 pm	Propuesto por UGEL Sullana
Competencia II.EE Privadas	14/11/2024	8:30 am – 3:00 pm	Propuesto por UGEL Sullana
Premiación	15/11/2024	9:00 am – 1:00 pm	Propuesto por UGEL Sullana

## 6. Temáticas

### 6.1. Nivel Primario

- a. Cuidado del Ambiente:** A través de juegos y actividades, explorarán temas como el reciclaje, la conservación de recursos naturales y el respeto por los ecosistemas. Se motivará a los estudiantes a actuar como "guardianes del medio ambiente", compartiendo con su comunidad lo que aprenden para hacer un mundo mejor y más limpio.
- b. Sana Convivencia:** Esta temática aborda la importancia de vivir en armonía con los demás, respetando las diferencias y promoviendo el diálogo y la cooperación. Los estudiantes aprenderán a resolver conflictos de manera pacífica, a escuchar y ser escuchados, y a trabajar en equipo para alcanzar metas comunes.
- c. Alimentación saludable:** Los juegos y actividades ayudarán a los niños a tomar decisiones informadas sobre su alimentación y a cuidar su salud de manera divertida y educativa. Resaltando la importancia de mantener una dieta balanceada y los beneficios que tiene para su cuerpo y mente. Identificando alimentos saludables, como frutas, verduras, cereales integrales y proteínas, y a entender cómo los hábitos alimenticios afectan su energía y su capacidad para aprender. También se hablará sobre la importancia de beber agua en lugar de bebidas azucaradas y de realizar actividad física regularmente.





**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

## 6..2. Nivel Secundaria

- a) **Problemas Sociales y Económicos:** Los estudiantes podrán simular ser líderes de una comunidad que enfrenta diversos problemas sociales y económicos, como la pobreza, el desempleo, la desigualdad o el acceso a servicios básicos. A través de una dinámica de estrategia, los jugadores deberán tomar decisiones para mejorar la calidad de vida de sus ciudadanos, asignando recursos, resolviendo conflictos, y priorizando proyectos. Tendrán que equilibrar las necesidades sociales con las limitaciones económicas, enfrentándose a situaciones reales como la gestión del presupuesto o la creación de empleo.
- b) **Prevención de Ciber delitos:** El juego contribuirá a los adolescentes a ser conscientes de su seguridad digital y a prevenir riesgos en línea. Éste debe advertir sobre los riesgos y peligros del uso inadecuado de internet y las redes sociales. Los jugadores podrían tomar el rol de investigadores cibernéticos que resuelven casos de ciber delitos como el phishing, el acoso en línea o el robo de identidad y cómo actuar de manera segura en el entorno digital. Además, el juego debe promover la reflexión sobre el uso ético y responsable de la tecnología.
- c) **Prevención de la violencia en la familia, escuela y/o comunidad:** El juego debería enfocarse en enseñar a los estudiantes a identificar, prevenir y actuar ante situaciones de violencia en diferentes entornos, como la familia, la escuela o la comunidad. A través de la toma de decisiones y la resolución de conflictos, aprenderán a reconocer los signos de violencia y a desarrollar estrategias para prevenirla, como buscar ayuda, hablar abiertamente o mediar pacíficamente.
- d) **Tecnologías Sostenibles:** El juego debe desafiar a los estudiantes a diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas innovadoras para enfrentar problemas ambientales, como el cambio climático, la contaminación o el agotamiento de los recursos naturales. A través de la simulación de





**GOBIERNO  
REGIONAL PIURA**

UNIDAD DE  
GESTIÓN  
EDUCATIVA  
LOCAL  
SULLANA



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

proyectos, aprenderán sobre energías renovables, gestión de recursos, y cómo aplicar la tecnología para reducir el impacto ambiental.

## 7. Evaluación- Etapa UGEL Sullana

- Los participantes deberán presentarse en la fecha y hora establecidas, según el tipo de institución educativa (II.EE.) a la que pertenezcan.
- En función del tipo de IE. (pública o privada), se llevará a cabo un sorteo para determinar la temática (propuesta para cada nivel en las bases) que deberán desarrollar en la sala de cómputo designada por la UGEL S el día del concurso. Tras finalizar el diseño en el tiempo establecido para todos los concursantes, la siguiente fase consistirá en la explicación del juego interactivo que hayan programado.
- Los trabajos serán evaluados por un jurado compuesto por expertos en programación y educación. Los resultados emitidos por dicho jurado serán inapelable.
- Los proyectos (juegos interactivos) serán calificados según los siguientes criterios:

**8. Originalidad e Innovación:** Evalúa si el proyecto presenta ideas creativas y originales, y si aporta algo nuevo en comparación con otros proyectos similares. También considera la capacidad del participante para proponer soluciones novedosas o enfoques únicos.

**9. Funcionalidad y Usabilidad:** Verifica que el juego interactivo funcione correctamente sin errores técnicos y que sea fácil de usar. Evalúa si la interfaz es intuitiva y accesible para el usuario objetivo, asegurando una experiencia fluida.

**10. Calidad del Código:** Examina la eficiencia, claridad y organización del código. Evalúa el uso adecuado de estructuras de programación, buenas prácticas y si el código es fácilmente mantenible o escalable.

**11. Presentación y Sustentación:** Considera la claridad y coherencia con la que el participante presenta su proyecto. Evalúa la capacidad del





“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

participante para explicar el propósito, el proceso de diseño y las decisiones tomadas durante la programación del juego interactivo.

**12. Impacto Educativo o Social:** Si el juego interactivo tiene un propósito educativo o social, evaluar su efectividad en transmitir mensajes, enseñar conceptos o generar un impacto positivo en su público objetivo.

Ver anexo 2

**13. Premiación**

- a. Se otorgarán premios a los tres primeros puestos de cada categoría y nivel (IIEE Públicas e IIEE Privadas).
- b. Los premios serán los siguientes:

**PRIMARIA**

PUESTOS	PÚBLICAS	PRIVADAS
1ERO	Laptop	Laptop
2DO	Chromebook	Chromebook
3RO	Tablet	Tablet

**SECUNDARIA**

PUESTOS	PÚBLICAS	PRIVADAS
1ERO	Laptop	Laptop
2DO	Chromebook	Chromebook
3RO	Tablet	Tablet

**14. Inscripciones:** Las inscripciones para la Etapa UGEL se realizarán del 02 al 08 de noviembre enviando ficha de inscripción (anexo 1) al correo: [tofasprogramación@gmail.com](mailto:tofasprogramación@gmail.com)

**15. Disposiciones finales:** Cualquier situación no contemplada en la Bases del Concurso de Programación "DESAFÍO QUREO INNOVA"- UGEL SULLANA 2024, será resuelta por el representante de la empresa SPRIX inc y/o jurado calificador.

