Ayaviri, 01 de julio del 2024.

OFICIO MULTIPLE Nº 00114- 2024-GRP-DREP/DUGEL-M/D

SEÑOR (ES) : Directores de II.EE. del nivel secundaria del ámbito de la UGEL Melgar.
Presente.

ASUNTO : Comunica concurso Nacional STEAM "integración, cambio y comunidad"

REF. : OFICIO MÚLTIPLE N° 410-2024-GR PUNO/GRDS/DREP/DGP/EES DPCC

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de expresarle mi saludo a todo la comunidad educativa a nombre de la UGEL Melgar, al mismo tiempo recurro a su dirección para comunicarle que, el Instituto Pro Libertad con sede en Lima, viene promoviendo los principios democráticos y el respeto por el Estado de Derecho en el Perú y Latinoamérica, junto con la Fundación Panamericana para el Desarrollo (PADF) y STEAM Américas y con el financiamiento del Gobierno de los Estados Unidos están organizando el concurso Nacional STEAM "Integración, cambio y comunidad", con la finalidad e estimular integración entre estudiantes extranjeros y peruanos en distintas instituciones educativas pública a nivel nacional.

Por lo que remitimos a vuestro despacho las Bases del Concurso a fin de que los estudiantes puedan inscribirse en el siguiente link: **https://ee-eu.kobotoolbox.org/x/6BMjQixn** hasta el 7 de julio del presente año.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para reiterarle mis consideraciones más distinguidas y estima personal.

Atentamente,

MINISTERIO DE EDUCACIÓN - Unidad de Gestión Educativa Local - Dirección Regional de Educación Puno - DIRECCION - MELGAR

Prof. Pedro Roberto Enriquez Yana
DIRECTOR UGEL - MELGAR

PREY/DIR
JJA/JAGP
Cc. Arch.

Puno, 27 JUN 2024

OFICIO MÚLTIPLE Nº 410 -2024-GR PUNO/GRDS/DREP/DGP/EES DPCC.

SEÑORES : **DIRECTORES DE LAS UGEL:**
Azángaro, Carabaya, Chucuito, Crucero, El Collao, Huancané, Lampa, Melgar, Moho, Puno, San Antonio de Putina, San Román, Sandia y Yunguyo.

ASUNTO : Concurso Nacional STEAM: "Integración, cambio y comunidad"

REFERENCIA : Carta remitida por el Instituto Pro Libertad.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, a fin de saludarlo cordialmente y manifestarle que, el Instituto Pro Libertad con sede en Lima, viene promoviendo los principios democráticos y el respeto por el Estado de Derecho en el Perú y Latinoamérica, junto con la Fundación Panamericana para el Desarrollo (PADF) y STEAM Américas y con el financiamiento del Gobierno de los Estados Unidos están organizando el "Concurso Nacional STEAM: "Integración, cambio y comunidad", con la finalidad de estimular la integración entre estudiantes extranjeros y peruanos en distintas instituciones educativas públicas a nivel nacional.

Para tal efecto, remitimos a vuestro Despacho las Bases del Concurso y el Flyer correspondiente a fin de que los estudiantes tengan la oportunidad de inscribirse hasta el 7 de julio del presente año considerando los requisitos contenidos en las Bases. En tal sentido, tenga a bien difundir en las instituciones educativas públicas del ámbito de su jurisdicción.

Aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración.

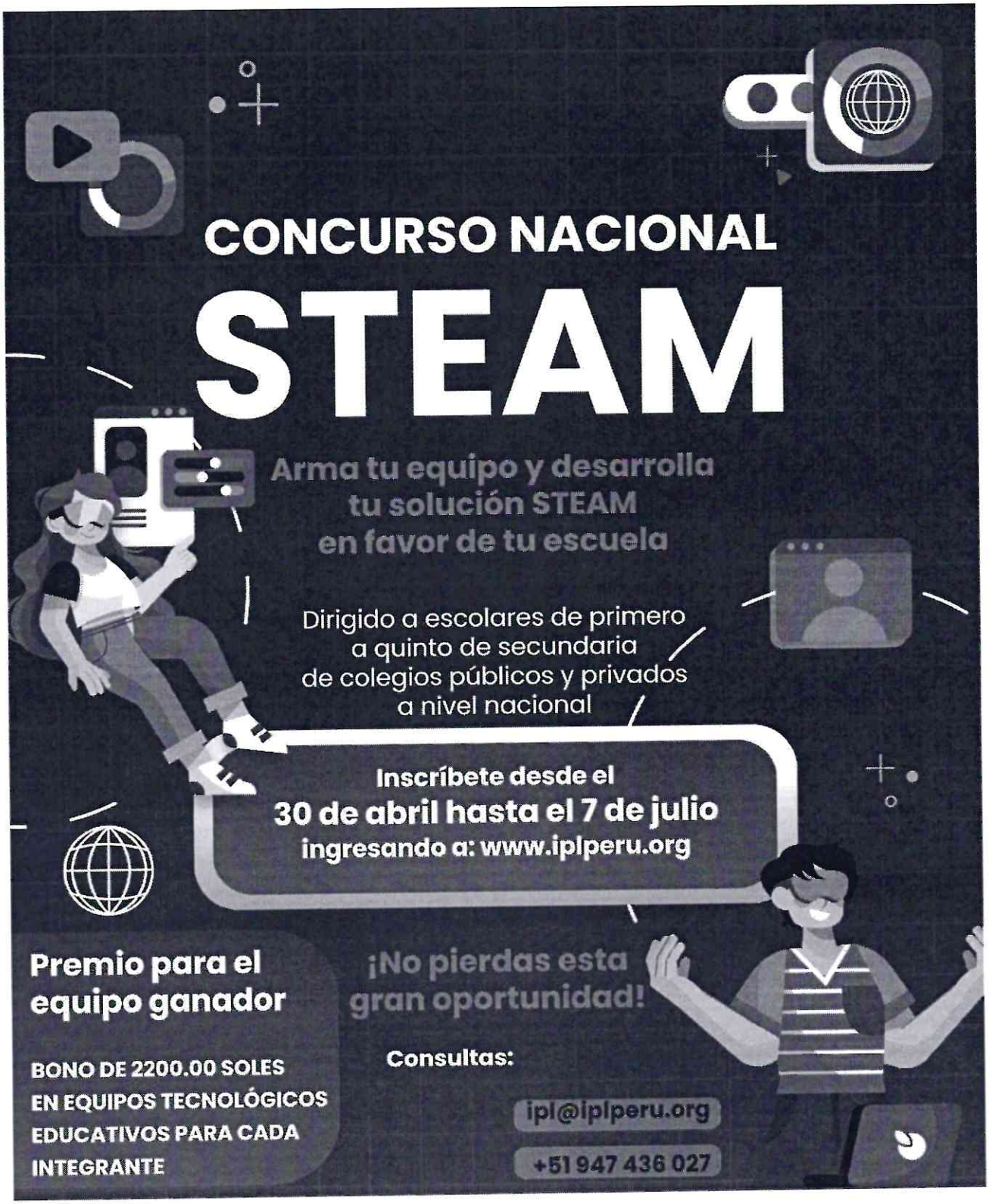
Atentamente,

GOBIERNO REGIONAL PUNO - DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - DIRECCIÓN

Abog. EDSON DE AMAT APAZA APAZA
DIRECTOR REGIONAL DE EDUCACIÓN
PUNO

EAAA/DREP
FEPA/DGP
GCAC/EES-DPCC
Cc. Arch.

BASES PARA EL CONCURSO NACIONAL STEAM: INTEGRACIÓN, CAMBIO Y COMUNIDAD



PADF IPL LIBERTAD stem. americas PADF

I. PRESENTACIÓN

Con la finalidad de estimular la integración entre estudiantes extranjeros y peruanos en distintas instituciones educativas públicas y privadas a nivel nacional, la Fundación Panamericana para el Desarrollo (PADF) y el Instituto Pro Libertad (IPL), organizan el Concurso Nacional STEAM: Integración, cambio y comunidad.

Estudiantes y docentes pueden participan presentando sus ideas de proyecto STEAM y tendrán acceso a capacitaciones y mentorías que fortalecerán sus capacidades para el desarrollo de un prototipo que promoverá la convivencia e integración en sus escuelas o comunidad.

Los equipos escolares deben ser compuestos por **4 estudiantes** (por lo menos **1 estudiante de nacionalidad venezolana** y, aunque no es obligatorio, se recomienda que exista un balance de género en los equipos) y 1 docente que estén listos para desafiar sus límites y marcar la diferencia. Los equipos deben inscribirse hasta el 7 de julio en el siguiente formulario: https://ee-eu.kobotoolbox.org/x/6BMjQixn

El concurso también **permite la inscripción individual de estudiantes**, quienes luego serán agrupados por los organizadores del concurso con otros estudiantes que se hayan inscrito de esta forma.

El concurso constará de dos categorías según el grado que cursan los participantes que conforman cada equipo:

1) Estudiantes y docentes de primero y segundo de secundaria.
2) Estudiantes y docentes de tercero, cuarto y quinto de secundaria.

El concurso se basa en la sana competencia de equipos que, utilizando el enfoque educativo STEAM, lograrán crear un producto mínimo viable que tenga como objetivo cumplir con los lineamientos del concurso.

II. FECHAS IMPORTANTES

- **Inscripción**: del 30 de abril al 7 de julio.
- **Capacitación híbrida** (entrenamientos asincrónicos, sincrónicos) del 17 de junio al 14 de julio.
- **Presentación de prototipo por medio de video:** hasta el 26 de agosto.
- **Feria STEAM**: 7 de setiembre

III. OBJETIVOS DEL CONCURSO

1. Promover la convivencia e integración escolar, así como el desarrollo de capacidades STEAM entre los estudiantes locales y migrantes que participan del concurso.
2. Incentivar el desarrollo de soluciones STEAM a desafíos y problemas en las escuelas y/o localidades de los participantes.

IV. LINEAMIENTOS

Los grupos participantes deberán crear un proyecto STEAM que cumpla con al menos uno de los siguientes **lineamientos:**

- Identifica el problema/situación/necesidades a cubrir con respecto a la convivencia escolar y en su comunidad. Se debe explicar el respaldo de ese problema, es decir, cómo se puede verificar en la realidad.
- Encuentra soluciones viables y describe el producto a crear. Debe ser una idea innovadora.
- Plantea una hipótesis de cómo su propuesta soluciona el problema o cubre las necesidades descritas en el primer punto.

- Justificación de las áreas utilizadas en la investigación y en el desarrollo de su idea.

V. ETAPAS DEL CONCURSO

El concurso constará de tres etapas:

PRIMERA ETAPA: inscripción de equipos y presentación de la idea de proyecto

Los equipos deberán seguir los siguientes pasos:

a. Registrar su equipo completando el formulario de inscripción.

b. Atender por lo menos una modalidad de la capacitación híbrida del concurso:

- capacitaciones virtuales y/o presenciales (Lima) STEAM de modalidad sincrónica que se dictarán desde el 17 de junio al 14 de julio.

- curso virtual introductorio STEAM de modalidad asincrónica que estará disponible del 1 al 14 de julio. Este curso **contará con 7 lecciones** para fortalecer sus capacidades sobre la educación STEAM, la metodología Design Thinking y la herramienta Lean Canvas, así como conocimientos clave para entender la inclusión, la convivencia escolar y la migración:

Clase	Desarrollo
1. **Capacitación introductoria en STEAM**	¿Qué es la educación STEAM? El estudiante como centro de aprendizaje. Fomento de interés por las ciencias. Desarrollo de habilidades blandas.
2. **Educación STEAM, inclusión y migración**	Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Igualdad de género, inclusión e integración, convivencia escolar y migración.
3. **¿Cómo aterrizar una idea para desarrollar un proyecto STEAM?**	¿Por qué desarrollar un proyecto? ¿Qué es un proyecto STEAM? Observar la realidad. La convivencia escolar. Desafíos de la buena convivencia en la comunidad escolar.
4. **Metodologías de aprendizaje, estrategias didácticas y herramientas útiles para el proyecto STEAM**	Design Thinking (DT), Lean Canvas (LC).
5. **Design Thinking**	Ventajas de esta metodología: impulso a la acción, resolución de problemas, centrado en las personas, etc. Fases del design thinking: empatizar, definir, idear, prototipo, prueba.
6. **Lean Canvas**	Segmento del usuario, problema, solución, proposición de valor única, ventaja especial, canales, costos y flujo de ingresos.
7. **Aprender a crear un prototipo o producto mínimo viable**	Cómo crear un producto mínimo viable, y testear y validar el proyecto con pocos usuarios, economizando tiempo y recursos.

c. Presentar la idea de proyecto hasta el 15 de julio. Finalizadas cualquiera de las modalidades de capacitación, todos los equipos deberán presentar sus propuestas respondiendo las siguientes preguntas:

¿Qué problema u oportunidad de integración han identificado?	
(1 párrafo o máximo 2)	
¿Cómo van a solucionar el problema o aprovechar la oportunidad utilizando el enfoque STEAM?	
(1 párrafo o máximo 2)	
¿Qué necesitan para hacerlo?	
(1 párrafo o máximo 2)	

SEGUNDA ETAPA: mentorías y presentación de producto mínimo viable

De todas las propuestas recibidas, se elegirán a los 45 equipos que pasarán a la segunda etapa.

a. Estos equipos recibirán mentorías personalizadas que se dictarán en julio y agosto. Cada equipo recibirá 4 sesiones de mentoría de 2 horas cada una, las cuales serán dictadas de manera virtual. En la última sesión de mentoría, los participantes finalizarán los productos mínimos viables (MVP) de sus proyectos que serán presentados en esta etapa del concurso.

Los **MVP de los equipos** deben haber alcanzado las características de ser mínimamente viable: es decir la versión de un producto que permite realizar el ciclo de creación, construcción, medición y aprendizaje con los recursos y tiempo mínimos que los equipos disponen. Debe haberse probado con una cantidad mínima de usuarios, por ejemplo.

b. Todos los equipos deberán enviar al correo ipl@iplperu.org un video de hasta 5 minutos presentando su proyecto, incluido su prototipo, **hasta el 26 de agosto.** En este video deberán exponer los puntos principales del proyecto, tales como:

- Nombre del proyecto.
- Descripción breve del proyecto
- Breve explicación sobre el cumplimiento de los lineamientos.
- Funcionalidad del proyecto

Estos videos se subirán a una red social de IPL y el público podrá votar durante una semana. Los proyectos serán evaluados por un jurado que será convocado por IPL. Los dos equipos más votados por el público sumarán un puntaje adicional. Solo 10 equipos pasarán a la final de la competencia y Feria STEAM, 5 por categoría. El 2 de setiembre se comunicará a los equipos quiénes pasan a la final.

TERCERA ETAPA: final de concurso y feria STEAM

Para la final del concurso se desarrollará **una Feria STEAM el sábado 7 de setiembre,** en la cual los participantes residentes en Lima participarán de forma presencial y en el caso de los participantes residentes en otras ciudades, de forma virtual. Se contará con un presentador que introducirá a cada grupo finalista de cada categoría y que invitará a cada equipo a exponer sus proyectos en un tiempo de 10 minutos. El jurado tendrá un tiempo para comentarios y preguntas al finalizar la exposición de cada equipo. El puntaje del jurado no será revelado hasta el final de la feria cuando se anuncie el primer puesto de cada categoría.

En cuanto al jurado, estará formado por personalidades de reconocido prestigio y experiencia en las temáticas STEAM, o académicos, o personas con un gran compromiso cívico, provenientes de diferentes disciplinas o perfiles profesionales. Las deliberaciones del jurado serán confidenciales, y su fallo será irrevocable.

VI. PARTICIPANTES, REQUISITOS Y POSTULACIÓN PARA LA FERIA Y CONCURSO

Participantes:

- Escolares venezolanos, peruanos y de otras nacionalidades de primero a quinto de secundaria de colegios públicos yprivados a nivel nacional.
- Docentes de primero a quinto de secundaria de colegios públicos y privados a nivel nacional.

Categorías y Requisitos de inscripción:

- El concurso constará de dos categorías según el grado que cursan los participantes que conforman cada equipo:
  3) Estudiantes y docentes de primero y segundo de secundaria (Sexto ciclo)
  4) Estudiantes y docentes de tercero, cuarto y quinto de secundaria (Séptimo ciclo)
- Los estudiantes de primer y segundo grado podrán formar equipos para competir en la primera categoría, mientras que los estudiantes de tercero, cuarto y quinto conformarán equipos para concursar en la segunda categoría. No se aceptarán equipos que integren participantes de dos categorías.
- La participación se realizará por equipos. Cada equipo deberá estar conformado por 4 estudiantes: el equipo deberá incluir por lo menos a 1 estudiante de nacionalidad venezolana y se recomienda que exista un balance de género en los equipos. Cada equipo puede incluir además un docente de Arte, Ciencia, Matemática, Educación para el trabajo o alguna otra área relacionada.
- El concurso también permite la inscripción individual de estudiantes, quienes luego serán agrupados por los organizadores del concurso con otros estudiantes que se hayan inscrito de esta forma.
- Los proyectos que se presenten al concurso deben ser originales y desarrollados por el propio equipo de participantes. Estos deberán tratar soluciones STEAM y promover la integración y convivencia de escolares en sus escuelas y comunidades. Se busca que los proyectos persigan la creación de un impacto positivo en el propio entorno de los participantes, a través de iniciativas sociales que incluyan el uso de STEAM.
- En la etapa de convocatoria se presentan los proyectos y serán seleccionados solo 45 para recibir mentorías y desarrollar su prototipo que presentarán en la Feria STEAM.
- Es necesario que los participantes presenten proyectos que ellos mismos han elaborado, siendo titulares de los derechos de propiedad intelectual y en el caso que utilicen materiales o tecnologías de terceros, deberán contar con las licencias, autorizaciones o referencias respectivas.
- Ninguno de los materiales que conforman el proyecto puede infringir la normativa vigente aplicable en materia de protección de datos personales, derechos de autor, derechos de imagen.

VII. JURADO Y SELECCIÓN DE GANADORES

El jurado estará conformado por profesionales que tengan experiencia en metodología STEAM de al menos 2 años, además de contar con título universitario o técnico de carreras afines a la creación e implementación de proyectos STEAM. Los jurados también serán representantes de las organizaciones aliadas o implementadores.

Existirán dos equipos ganadores, uno por cada categoría. Los ganadores se pronunciarán por las redes sociales y el veredicto será absoluto. Se entregará un diploma de reconocimiento y premios a los ganadores.

VIII. PREMIO

Se premiarán a los equipos ganadores de cada categoría. El premio a los participantes será entregado físicamente. Se coordinará con los docentes y los padres o apoderados de los participantes, quienes deberán portar y mostrar necesariamente sus documentos de identidad y los de los estudiantes, para el lugar de entrega.

IX. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación	%	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
		4	3	2	1
Solución e impacto	20%	El equipo identifica claramente un problema de su entorno y el MVP tiene la potencialidad de impactar positivamente en la vida de las personas brindando una solución.	El equipo identifica claramente un problema de su entorno y el MVP contribuye en su solución.	El equipo identifica un problema de su entorno, pero el MVP puede no ser adecuado para su solución.	El MVP no responde a un problema real y/o tampoco contribuye a una solución.
Solución STEAM	20%	El MVP es una propuesta innovadora que integra de manera idónea las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y/o arte para la solución del problema.	El MVP es una propuesta innovadora que integra la mayoría de las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y/o arte para la solución del problema.	El MVP es una propuesta poco innovadora y no integra apropiadamente las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y/o arte para la solución del problema.	El MVP no es una propuesta innovadora y no integra las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y/o arte para la solución del problema.
Facilidad de uso	15%	El diseño del MVP es muy adecuado y es de muy fácil uso. El uso del MVP es muy intuitivo.	El diseño del MVP es adecuado y es de fácil uso. El uso del MVP es intuitivo.	El diseño del MVP no es óptimo y puede demandar bastante tiempo.	El diseño del MVP es pobre y es de difícil uso. El uso del MVP demanda mucho tiempo.
Creatividad y originalidad	15%	El MVP es completamente original, muestra gran innovación y creatividad por parte de los creadores.	El MVP es original, muestra innovación y creatividad por parte de los creadores.	El MVP es poco original, muestra poca innovación y creatividad por parte de los creadores.	El MVP no es original, muestra nula innovación y creatividad por parte de los creadores.
Motivación y seguridad	15%	El equipo se siente muy motivado al momento de presentar el MVP y exhibe mucha seguridad.	El equipo muestra motivación al momento de presentar el MVP y exhibe seguridad.	El equipo muestra poca motivación al momento de presentar el MVP y exhibe poca seguridad.	El equipo no muestra motivación al momento de presentar el MVP y no exhibe seguridad.
Compromiso de equipo	15%	La exposición del equipo refleja un compromiso equilibrado de todos los integrantes con la búsqueda de soluciones y el diseño del MVP.	La exposición del equipo refleja compromiso de los integrantes con la búsqueda de soluciones y el diseño del MVP.	La exposición del equipo refleja compromiso de algunos de los integrantes con la búsqueda de soluciones y el diseño del MVP.	La exposición no refleja un compromiso de los integrantes del equipo con la búsqueda de soluciones y el diseño del MVP.

X. TERMINOLOGÍA

Proyecto: Hace referencia tanto al concurso como al producto mínimo viable que deberán crear los estudiantes participantes, el cual deberá cumplir con el objetivo y lineamientos planteados.

Feria: Hace referencia a la exposición que alberga al concurso, en el cual se exponen los resultados de los proyectos creados por los participantes, tienen una dinámica propia (lo cual se desarrolla en punto 9 del presente documento).

Concurso: Pertenece a la feria, hace referencia a la competencia entre grupos formados por alumnos, en el cual se evaluará según varios criterios (desarrollados en el punto 12) y se anunciarán los ganadores.

STEAM: Enfoque de educación que integra cinco materias (ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas), que busca romper las barreras de la educación tradicional y brindar mayor protagonismo a los estudiantes en el proceso educativo.

MVP (producto mínimo viable): prototipo que alcanza as características de ser mínimamente viable: es decir la versión de un producto que permite realizar el ciclo de creación, construcción, medición y aprendizaje con los recursos y tiempo mínimos que los equipos disponen.

XI. MODIFICACIÓN Y ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL CONCURSO

La organización se reserva el derecho para aplazar el concurso con no menos de 4 días calendario previo al inicio de la feria.

Si existe alguna modificación de las presentes se anunciará 4 días previos a la ejecución del concurso.

XII. MANEJO DE DATOS PERSONALES

Los datos personales de todos los participantes serán respetados, dichos datos sólo serán utilizados por IPL y sus asociados para fines de difusión de resultado del proyecto, feria y concurso, así como para informes de gestión.

XIII. INFORMACIÓN DE CANAL PARA CONSULTAS

Se recibirán consultas hasta 4 días antes del cierre de inscripción por WhatsApp al número telefónico **947436027**, o al correo electrónico **ipl@iplperu.org** de lunes a viernes desde 9 a.m. hasta 7 p.m.



Esta iniciativa está totalmente financiada por el Gobierno de los Estados Unidos y fue desarrollada con el apoyo de la Fundación Panamericana para el Desarrollo

Estudiantes y docentes de **colegios públicos y privados** pueden participan presentando sus ideas de **proyecto STEAM** y tendrán acceso a capacitaciones y mentorías que fortalecerán sus capacidades para el desarrollo de un prototipo que promoverá la convivencia e integración en sus escuelas o comunidad.

- El concurso busca **equipos escolares de 4 estudiantes** (al menos un integrante de nacionalidad venezolana y, aunque no es obligatorio, se recomienda el balance de género en los equipos) y también puede integrarse **1 docente**.
- Si aún no tienes un equipo o tu equipo está incompleto, ¡no te preocupes! **puedes inscribirte con un número menor o de manera individual**, y te ayudaremos a formar un equipo con otros escolares

El concurso busca estimular la integración entre estudiantes extranjeros y peruanos en distintas instituciones educativas públicas a nivel nacional.

FECHAS IMPORTANTES

- **Inscripción** hasta el 7 de julio.
- **Capacitación híbrida (entrenamientos asincrónicos, sincrónicos)** del 17 de junio al 14 de julio.
- **Presentación de prototipo en video**: hasta el 26 de agosto.
- **Feria STEAM**: 7 de septiembre.

Bases del concurso

https://goo.su/qLIX

Formulario de inscripción

Requisitos

- Docentes y escolares peruanos, venezolanos y de otras nacionalidades de 1ro a 5to de secundaria de colegios públicos y privados a nivel nacional.
- Los proyectos que se presenten al concurso deben ser originales. Estos deberán tratar soluciones STEAM y promover la integración y convivencia en sus escuelas o comunidades.

Categorías

- El concurso constará de dos categorías según el grado que cursan los participantes que conforman cada equipo:

1) Estudiantes y docentes de primero y segundo de secundaria (Sexto ciclo)
2) Estudiantes y docentes de tercero, cuarto y quinto de secundaria (Séptimo ciclo)

ETAPAS

1



- **Inscríbete**
- **Lleva el curso introductorio STEAM**



- **Presenta la idea respondiendo**

a. ¿Qué problema u oportunidad de integración han identificado?

b. ¿Qué solución plantean utilizando STEAM?



c. ¿Qué necesitas para hacerlo?

2



- **Mentorías:**

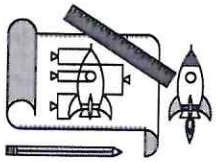
45 equipos seleccionados recibirán mentorías personalizadas



- **Producto mínimo viable**

los equipos enviarán un video de 5 minutos a ipl@iplperu.org presentando sus proyectos.





3

- **Final de concurso y feria STEAM**

10 equipos participantes (5 por categoría) participarán de esta etapa. Los equipos de Lima participarán de forma presencial y los equipos de otras ciudades de forma virtual.





Ejemplos de proyectos STEAM

- Diseño e implementación de un **sistema inteligente de gestión de residuos** que integre tecnología y ciencia para optimizar la recolección y el tratamiento de basura en la comunidad.
- Programación de **aplicaciones móviles** que aborden problemas escolares específicos, como la promoción de la salud mental, la falta de organización con las materias o la necesidad de aprender un nuevo idioma.
- **Organización de talleres** donde los estudiantes de diferentes orígenes culturales compartan y enseñen habilidades tecnológicas entre sí.
- Desarrollo de **proyectos de ingeniería que mejoren la accesibilidad en la escuela o en lugares públicos** de la comunidad, como señalización táctil o dispositivos de asistencia para personas con