

SAMSUNG

# Bases del concurso



Haz que tus ideas mejoren tu entorno

Together for Tomorrow!  
**Enabling People**

Education for Future Generations

**Solve  
for Tomorrow**

# IX EDICIÓN

# SOLVE FOR TOMORROW

## BASES DEL CONCURSO

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

### CONTENIDO

1. SOBRE SOLUCIONES PARA EL FUTURO	3
2. OBJETIVO DEL CONCURSO	3
3. ALCANCE DEL CONCURSO	4
4. PARTICIPANTES DEL CONCURSO	4
5. REQUISITOS PARA PARTICIPAR	4
6. COMPONENTES, TEMAS, COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	5
7. MODALIDAD DE INSCRIPCIÓN	7
8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	8
9. INSTANCIAS DE EVALUACIÓN	9
10. ETAPAS DEL CONCURSO	9
10.1 Etapa I: Ideación y recepción de postulaciones	9
10.2 Etapa II: Evaluación de la Secretaría Técnica	9
10.3 Etapa III: Evaluación del Comité Evaluador y selección de Semifinalistas	9
10.4 Etapa IV: Mentoría online para semifinalistas	10
10.5 Etapa V: Evaluación del Jurado y selección de finalistas	10
10.6 Etapa VI: Mentoría online para finalistas	10
10.7 Etapa VII: Votación online	10
10.8 Etapa VIII: Gran Final	11
11. PREMIOS	11
12. CRONOGRAMA DEL CONCURSO	13
13. DISPOSICIONES FINALES	13
14. PROPIEDAD INTELECTUAL O DERECHOS DE AUTOR Y DIVULGACIÓN DE TRABAJOS	14
15. INFORMACIÓN DE CONTACTO	14
16. ANEXOS	14

## 1. SOBRE SOLVE FOR TOMORROW

Samsung Electronics Perú S.A.C. a través de Solve for Tomorrow (SFT), localmente conocido como Soluciones para el futuro promueve el desarrollo de proyectos de Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería (Proyectos STEM) en las instituciones educativas públicas del Perú, para que los docentes junto a sus estudiantes generen conocimiento y soluciones innovadoras frente a una problemática social en su comunidad. Impulsamos que las coordinaciones sean a distancia de acuerdo a las medidas de prevención del Ministerio de Salud.

**Nota importante:** El término STEM es el acrónimo de los términos en inglés Science, Technology, Engineering and Mathematics (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

Este término se utiliza para definir a una nueva manera de enseñar conjuntamente Ciencia, Matemáticas y Tecnología con dos características diferenciadas:

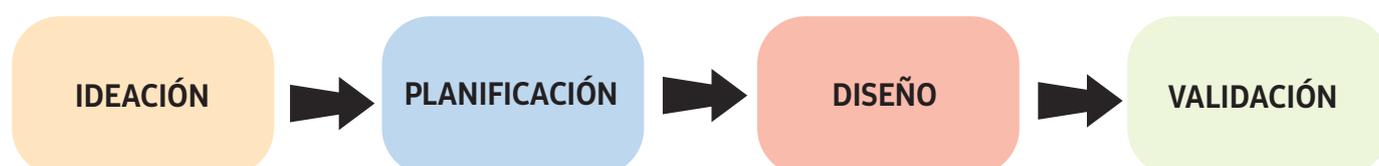
- Enseñanza-Aprendizaje de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas de manera integrada en lugar de como áreas de conocimiento compartimentadas.
- Enfoque de Ingeniería en cuanto al desarrollo de conocimientos teóricos para su posterior aplicación práctica, es decir enfocarse en la resolución de problemas.

## 2. OBJETIVO DEL CONCURSO

SFT tiene el objetivo de reconocer ideas de proyectos de Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería (STEM) que aporten a la mejora de la realidad de una comunidad, producto del trabajo articulado entre docentes y estudiantes.

### ¿A qué se considera idea de proyecto?

La idea de un proyecto es la propuesta de solución frente a una problemática de la comunidad. Esta propuesta se puede ubicar en cualquiera de las siguientes etapas:



Esta iniciativa debe cumplir las siguientes características:

- Ser generada desde la Institución Educativa pública.
- Solucionar un problema de su entorno.
- Contemplar el uso de componentes de innovación, matemática, ingeniería, ciencias y/o tecnología como parte de su planificación y/o desarrollo.

Empoderar estudiantes a través del emprendimiento y el desarrollo de sus capacidades creativas usando la Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería (STEM).

La idea de proyecto podría haber sido testeada o validada. Es decir, compartida con diferentes docentes o actores de la comunidad, realizada en una maqueta o haber generado un prototipo que permita contar con la idea de manera tangible.

A manera de ejemplos, en nuestra página web [www.solucionesparaelfuturo.pe](http://www.solucionesparaelfuturo.pe) podrás encontrar videos de las instituciones educativas ganadoras en ediciones anteriores.

### 3. ALCANCE DEL CONCURSO

SFT tiene un alcance a nivel nacional. El total de instituciones educativas públicas de nivel secundario, a través de docentes y estudiantes, pueden participar según los términos y condiciones de las bases.

### 4. PARTICIPANTES DEL CONCURSO

SFT está dirigido a todas las instituciones educativas públicas, específicamente a docentes nombrados y/o contratados y a estudiantes de 3ero a 5to grado de secundaria provenientes de zonas urbanas, periurbanas o rurales del ámbito nacional.

**Nota importante:** En esta edición pueden participar estudiantes extranjeros, se entiende a los no ciudadanos que están actualmente matriculados en las instituciones educativas antes mencionadas

### 5. REQUISITOS PARA PARTICIPAR

La Institución Educativa debe conformar como mínimo un equipo de cuatro (4) personas: 1 docente y 3 estudiantes y como máximo un equipo de seis (6) personas: 1 docente y 5 estudiantes.

- El o la docente es la única persona habilitada para postular.
- El o la docente deberá inscribir a los estudiantes que conforman el equipo.

## Bases de la IX Edición de Soluciones para el futuro

- Los o las estudiantes podrán ser de diversos grados entre 3ero a 5to de secundaria.
- Si la Institución Educativa es mixta, debe participar una estudiante mujer como mínimo, dentro del equipo.
- La Institución Educativa participante puede ser multigrado y/o polidocente, así como de educación bilingüe.
- El o la docente deberá formular y presentar una idea de proyecto enfocada en:
  - Solucionar una problemática de la comunidad o la potenciación de una oportunidad en la zona.
  - Promover el empoderamiento de estudiantes a través del emprendimiento y el desarrollo de sus capacidades creativas usando STEM (Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería).

**Nota importante:** El docente y la institución ganadora de ediciones anteriores SI puede volver a participar en el concurso con otros equipos. Asimismo, los finalistas de otras ediciones del concurso pueden volver a participar en esta nueva edición presentando un proyecto nuevo, y el equipo no puede estar conformado por los mismos integrantes en su totalidad.

## 6. COMPONENTES, TEMAS, COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

La idea de proyecto debe considerar al menos uno de los componentes de matemática, ciencia, tecnología o ingeniería; así como considerar aspectos de innovación y creatividad. Se puede seleccionar uno o varios componentes.

### Descripción de los componentes a considerar:



**La idea de proyecto podría enfocarse en uno o más temas. Aquí mostramos diez temas a manera de inspiración para el planteamiento de la idea:**

- **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 tener acciones de mitigación y adaptación al cambio climático y disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos riesgos de desastres y distintas 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 basados en la biodiversidad.
- **Electrónica, Eléctrica y Mecánica:** La aplicación de principios científicos y matemáticos para fines prácticos como el diseño, manufactura y operación de estructuras, procesos y sistemas eficientes.
- **Robótica y drones:** Soluciones que apoyen diseño, construcción y aplicación de robots y/o drones para la industria, entretenimiento, realizar operaciones enfocadas a la atención de problemas sociales, ambientales, agropecuarios, de salud, seguridad pública, 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 desarrollo económico de la comunidad.

Finalmente es propicio que la idea de proyecto se encuentre relacionada a una o más competencias y capacidades establecidas en el Currículo Nacional de Educación Básica, especialmente en las competencias mencionadas en el siguiente cuadro:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
<b>Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematiza situaciones</li> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación</li> <li>• Genera y registra datos e información</li> <li>• Analiza datos e información</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y los resultados de su indagación</li> </ul>
<b>Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo</li> <li>• Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico</li> </ul>
<b>Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina una alternativa de solución tecnológica</li> <li>• Diseña la alternativa de solución tecnológica</li> <li>• Implementa y valida alternativas de solución tecnológica</li> <li>• Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica</li> </ul>
<b>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea propuestas de valor</li> <li>• Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</li> <li>• Aplica habilidades técnicas</li> <li>• Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</li> </ul>
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personaliza entornos virtuales</li> <li>• Gestiona información del entorno virtual</li> <li>• Interactúa en entornos virtuales</li> <li>• Crea objetos virtuales en diversos formatos</li> </ul>

Descarga el Currículo Nacional de Educación Básica en:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## 7. MODALIDAD DE INSCRIPCIÓN

En la IX Edición 2022 de Solve for Tomorrow los participantes podrán inscribirse ingresando a la página web [www.solucionesparaelfuturo.pe](http://www.solucionesparaelfuturo.pe) y completando el formulario de inscripción online. Para revisar el formulario, ver el anexo 1 del presente documento. En ambos casos, la Institución Educativa recibirá un correo confirmando la postulación.

## 8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación se utilizarán a lo largo de las etapas del concurso

CRITERIO DE EVALUACIÓN	DEFINICIÓN	PESO
<b>Impacto potencial en la comunidad</b>	<p>Se tomará en cuenta la descripción de cómo la solución del proyecto atiende de manera directa o significativa a la problemática identificada en la localidad:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La idea de proyecto resuelve un problema social y causa un impacto positivo en la comunidad (ejm: comunidad educativa, localidad, distrito, otros)</li> <li>2. La idea de proyecto considera las opiniones y recomendaciones de miembros de la comunidad</li> </ol>	25%
<b>Innovación y creatividad</b>	<p>Capacidad creativa para insertar las ciencias, matemática, tecnología e ingeniería en el desarrollo de una idea de proyecto que esté relacionada a las competencias y capacidades educativas relacionadas al Currículo Nacional de Educación Básica.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La idea de proyecto tiene algún componente diferencial, innovador o único de manera general</li> <li>2. La idea de proyecto incorpora propuestas innovadoras en las áreas de ciencia, tecnología y/o matemática.</li> <li>3. La idea de proyecto es diferente a soluciones existentes</li> </ol>	25%
<b>Factibilidad y Sostenibilidad de la solución</b>	<p>Capacidad y disposición para hacer realidad la idea de proyecto y autogestionarla a través de recursos humanos, materiales, económicos, u otros que se requiera.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La idea de proyecto tiene características que garantizan que la propuesta sea perdurable en el tiempo.</li> <li>2. Los participantes de la idea de proyecto son capaces de autogestionar la iniciativa.</li> <li>3. Se debe de entender si es que los equipos han mejorado su solución realizando varias pruebas/ testeos</li> </ol>	25%
<b>Comunicación, Colaboración y Liderazgo</b>	<p>Habilidad para involucrar y sensibilizar a la comunidad, así como el potencial para propiciar la participación y apropiación de la comunidad hacia la idea de proyecto.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La idea de proyecto promueve el liderazgo y el empoderamiento de sus miembros para el logro de sus objetivos.</li> <li>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.</li> <li>3. La idea de proyecto propone o ha desarrollado acciones de sensibilización e involucramiento de la comunidad.</li> </ol>	25%
<b>Total</b>		100%

## 9. INSTANCIAS DE EVALUACIÓN

- **Secretaría Técnica:** Se encargará de evaluar el cumplimiento de los requisitos establecidos para postular, definidos en el punto 5 del presente documento.
- **Comité Evaluador:** Integrado por profesionales de reconocida trayectoria, líderes académicos y especialistas en educación, tecnologías e innovación. Se encargará de evaluar las postulaciones que fueron aceptadas por la Secretaría Técnica y elegir a las instituciones educativas semifinalistas.
- **Jurado:** Conformado por profesionales de distintas disciplinas y de reconocida trayectoria. Se encargará de elegir a las instituciones finalistas y a la Institución Educativa ganadora.

## 10. ETAPAS DEL CONCURSO

### 10.1 Etapa I: Ideación y recepción de postulaciones

El docente completará la ficha de inscripción on line que lo faculta a participar en el concurso por la página web. Para revisar el formulario, ver el anexo 1 del presente documento.

- Periodo de postulación: del 20 de junio al 16 de septiembre de 2022.

**Nota importante:** Las inscripciones que se realicen hasta el 26 de agosto de 2022 recibirán una asesoría integral para completar la ficha de postulación.

### 10.2 Etapa II: Evaluación de la Secretaría Técnica

La Secretaría Técnica se encargará de evaluar el cumplimiento de los requisitos establecidos para postular al concurso, descritos en el punto 5 (Requisitos para participar) del presente documento.

- Periodo de evaluación: del 17 de septiembre al 02 de octubre

### 10.3 Etapa III: Evaluación del Comité Evaluador y selección de Semifinalistas

De acuerdo a los criterios de evaluación establecidos en el punto 8, el Comité Evaluador seleccionará como semifinalistas del concurso a doce (12) 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: del 03 de octubre al 07 de octubre de 2022
- Anuncio de semifinalistas en la página web del concurso: 14 de octubre de 2022

**Nota importante:** Los equipos que sean seleccionados como semifinalistas entregarán un video de 2 minutos sobre su idea de proyecto, previa coordinación con secretaria técnica.

### 10.4 Etapa IV: Mentoría online para semifinalistas

Los 12 semifinalistas recibirán mentoría online, con el fin de mejorar su idea de proyecto en la Resolución de una problemática de su localidad, enfoque STEM y temática de la idea de proyecto

- Período de segunda mentoría: 15 de octubre al 21 de octubre de 2022

### 10.5 Etapa V: Evaluación del Jurado y selección de finalistas

El jurado determinará la elección de las cinco (5) instituciones educativas 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: del 25 de octubre al 03 de noviembre de 2022
- Anuncio de finalistas en la página web del concurso: 04 de noviembre de 2022

### 10.6 Etapa VI: Mentoría online para finalistas

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

- Período de mentoría para finalistas: 05 de noviembre al 27 de noviembre de 2022.

### 10.7 Etapa VII: Votación online

Los cinco (5) videos serán colgados en la página web [www.solucionesparaelfuturo.pe](http://www.solucionesparaelfuturo.pe) para una votación online abierta al público.

**Nota importante:** Será necesario que cada Institución Educativa difunda su participación en el concurso de forma on line, motive a su comunidad educativa (profesores, alumnos, personal y padres de familia) y región a votar por los equipos representantes de su institución. Se recomienda realizar campañas virtuales, comunicados, u otros mecanismos para lograr mayor número de votos. La Institución Educativa del equipo con mayor votación ganará un (1) televisor Samsung de 55 pulgadas.

- Periodo de votación online: del 14 de noviembre al 27 de noviembre de 2022

### 10.8 Etapa VIII: Gran Final Perú

La selección del ganador estará a cargo de un jurado especializado, que evaluará las cinco (5) ideas de proyecto finalistas. Luego de evaluar cada proyecto de manera individual y grupal el jurado anunciará a la Institución ganadora del concurso.

Posteriormente, se publicará en la página web [www.solucionesparaelfuturo.pe](http://www.solucionesparaelfuturo.pe)

- Premiación y anuncio de ganador: 15 de diciembre del 2022

## 11. PREMIOS<sup>1</sup>



### Premiación a los doce (12) equipos semifinalistas.

#### Cada equipo semifinalista será premiado con:

- Una (1) Tablet Samsung para el docente líder de la Institución Educativa. En total doce (12) Tablets Samsung.
- Una (1) Tablet Samsung para cada estudiante del equipo. En total sesenta (60) Tablets Samsung<sup>2</sup>.
- Un (1) certificado de participación para cada miembro del equipo inscrito en el concurso.

<sup>1</sup> Los premios podrán ser enviados de manera física a las regiones respectivas o podrán ser entregados mediante voucher digital, correspondiente al precio del producto seleccionado como regalo, para ser reclamados por los premiados a través de la página Web de Samsung (<https://shop.samsung.com.pe/>), de acuerdo a la disponibilidad y cobertura de los productos.

El voucher digital no podrá ser redimido por un producto distinto al indicado como premio. Además, no podrá ser cambiado por dinero en efectivo.

<sup>2</sup> El número de premios a entregar dependerá del número de participantes por equipo.

<p><b>Premiación a los equipos 5 finalistas</b></p>	<p><b>Cada equipo finalista será premiado con:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un (1) Celular Samsung para cada estudiante y docente que conforma el equipo inscrito en el concurso. En total treinta (30) Celulares Samsung<sup>3</sup>.</li><li>• Mentoría on line para potenciar su proyecto.</li><li>• Un (1) certificado de reconocimiento para el Director de la Institución Educativa.</li><li>• Un (1) certificado de participación para la Institución Educativa.</li></ul>
<p><b>Premiación al equipo ganador absoluto y a la Institución Educativa que representan</b></p>	<p><b>Para el equipo ganador absoluto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un (1) televisor Samsung de 50 pulgadas para cada estudiante. En total cinco (5) televisores.</li><li>• 1 beca educativa para el profesor.</li></ul> <p><b>Para la institución Educativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un (1) televisor Samsung de 55 pulgadas</li><li>• Diez (10) tablets para la Institución Educativa</li></ul> <p><b>Para el director:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un (1) celular Samsung Galaxy</li></ul>
<p><b>Premiación a la Institución Educativa del equipo con mayor cantidad de votos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Un (1) televisor Samsung de 55 pulgadas para la Institución Educativa.</li></ul>
<p><b>Premiación a las 3 Instituciones Educativas con mayor cantidad de proyectos inscritos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Una (1) Tablet Samsung para cada Institución Educativa ganadora</li></ul>

<sup>3</sup> El número de premios a entregar dependerá del número de participantes por equipo.

## 12. CRONOGRAMA DEL CONCURSO

ETAPAS DEL PROCESO	FECHAS
<b>Inscripción</b>	20 de junio – 16 de septiembre
<b>Evaluación de postulaciones</b>	17 de septiembre – 07 de octubre
<b>Anuncio de los 12 semifinalistas</b>	14 de octubre
<b>Mentoría on-line a los 12 equipos semifinalistas</b>	15 de octubre al 21 de octubre
<b>Evaluación de finalistas</b>	25 de octubre al 03 de noviembre
<b>Anuncio de los 5 equipos finalistas</b>	04 de noviembre
<b>Mentoría on-line a los 5 equipos finalistas</b>	05 de noviembre al 27 de noviembre
<b>Votación on-line</b>	14 de noviembre – 27 de noviembre
<b>Ceremonia de premiación</b>	15 de diciembre

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

## 13. DISPOSICIONES FINALES

Las decisiones del Comité Evaluador y Jurado son definitivas en todas las etapas del concurso. La postulación que altere el proceso de inscripción, no cumpliendo con las reglas establecidas en estas bases será descalificada. Un mismo docente puede participar con 2 o más equipos de alumnos. No existe límite de inscripciones de equipos por docente. El Jurado tiene la potestad de descalificar al concursante que no cumpla con los requisitos establecidos en el punto 5 de las bases, o si presentara información inapropiada y/o falsa que no corresponda a la Institución Educativa participante.

## 14. PROPIEDAD INTELECTUAL O DERECHOS DE AUTOR Y DIVULGACIÓN DE TRABAJOS

Como condición para la participación en el presente concurso, los 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 concurso y hasta los treinta y seis meses (36) de su finalización.

## 15. INFORMACIÓN DE CONTACTO

Para cualquier duda sobre el concurso Solve for Tomorrow, puedes dejarnos tus datos en la página web [www.solucionesparaelfuturo.pe](http://www.solucionesparaelfuturo.pe) o llamar al **945796340** y **945796367** y hacer tus consultas.

## 16. ANEXOS

Anexo 1: Formulario de Inscripción<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> No se revisará información o evidencias que no sean solicitadas en la ficha de inscripción.

## Concurso escolar Soluciones para el futuro

### 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 docente: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_ Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Celular1: \_\_\_\_\_ Celular2: \_\_\_\_\_

#### 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 ( )

## Ficha de inscripción concurso escolar Solve for Tomorrow 2022

### ESTUDIANTE 4 (Opcional)

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

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

Nacionalidad: Peruana ( ) Extranjera ( )

### ESTUDIANTE 5 (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. ¿Desde hace cuánto tiempo vienen trabajando en el proyecto? Marquen la opción que corresponda.

Desde este año	Desde el año pasado	Desde antes del 2022
----------------	---------------------	----------------------

### 3. Categoría. Marquen la categoría que mejor represente al proyecto.

Ciencia	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.

**Ejemplo:** Mujeres jefes de familia del distrito de Chacas (Asunción, Ancash) que sostienen a sus familias tejiendo prendas de lana de oveja y alpaca. Viven generalmente en las afueras del distrito, y comparten la labor de sus chacras con el tejido.

**5. ¿Qué problema específico enfrentan las personas que son favorecidas con el proyecto? - (Máximo 150 palabras).**

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

**Ejemplo:** El problema específico que queremos resolver con este proyecto es el escaso acceso que las familias rurales tienen a orientación médica especializada y, sobre todo, a tiempo. Más del 70% de personas de Arequipa viven en áreas rurales. Aquí existen puestos de salud y postas donde enfermeras brindan atención primaria para la salud familiar, comunitaria y urgencias. Los centros de salud u hospitales, donde sí hay atención médica especializada, quedan mínimo a 3 horas. En el pueblo del papá de Fernanda, nuestra compañera de equipo, se toma un colectivo por 5 horas hasta el centro de salud más cercano y ninguna ambulancia llega. La distancia y los pocos médicos a disposición hacen que las personas no hagan caso a un dolor ocasional o una molestia que parece inofensiva, pero podría ser de riesgo.

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

Cuéntanos en qué consiste la idea o proyecto. No olviden especificar sus componentes y detallar su funcionamiento

**7. Tipo de proyecto. Marquen la opción que más se aproxime**

Campaña o plan ambiental o social	Proyecto de Ciencia	Producto Comercial	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
---	--	---	---

**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 las acciones principales que hacen realidad el proyecto (paso 1, paso 2, paso 3, etc.). (Máximo 400 palabras).

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

Enumere a sus aliados. Para cada uno, explique cómo han trabajado con ellos y por qué su participación ha sido importante para el proyecto

**Aliado 1:**

**Aliado 2:**

## SECCIÓN DESTACADA: DESAFÍO SFT

**Comunicar bien tus ideas marca la diferencia. En esta sección, buscaremos sacar lo mejor de las habilidades de comunicación del equipo ¿Están listos?**

### **11. Presenten el proyecto en 50 palabras. Sean claros y concisos - (Máximo 50 palabras)**

Recuerden ser específicos al nombrar la solución. ¿Es un dispositivo, sistema, app, plataforma web, programa o producto? No olviden mencionar ¿a quién ayuda? ¿Cómo concretamente ayuda a las personas?

**Ejemplo:** JUDI es un bastón electrónico inteligente que facilita que personas con discapacidad visual de nuestra ciudad tengan un desplazamiento seguro. El bastón emite vibraciones cuando los sensores detectan la presencia de algún objeto cercano, permitiendo así que los usuarios puedan desplazarse con mayor autonomía y seguridad.

### **12. ¿Cuáles creen que son los componentes novedosos del proyecto? ¿Qué los hace diferentes o únicos frente a proyectos similares? – (Máximo 100 palabras).**

Creemos que cada equipo y cada proyecto son únicos. Comparte con nosotros todo aquello que hace que la idea o proyecto sea único frente a proyectos similares.

**Ejemplo,** puedes referirte a la tecnología, a la forma en que utilizan la tecnología, a la utilización novedosa de un recurso natural propio de la zona, a la utilización novedosa de materiales, al desarrollo de una nueva forma de trabajo, al impacto directo en una actividad económica estratégica de la zona, entre otros.

**13. ¿Qué retos tienen para implementar el proyecto? - (Máximo 100 palabras).**

**Ejemplo:** Un desafío puede ser la falta de experiencia o conocimiento en un procedimiento específico o el difícil acceso a un material.

### PARTE III: SECCIÓN FINAL

**¿El proyecto ha sido presentado al concurso Soluciones para el Futuro 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	2019	2020	2021
---------	------	------	------

**¿Cómo te enteraste del concurso Soluciones para el Futuro? 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 o correo	Se contactaron conmigo – llamada telefónica
----------------	----------------------------	------	---------------------------------	---------------------------------	--	---

**Marca el código de tu asesor o asesora de postulación Si recibiste ayuda de un asesor/a, marca el código que te compartieron. De lo contrario, marcar la opción "sin asesor".**

- |           |           |            |               |         |           |         |
|-----------|-----------|------------|---------------|---------|-----------|---------|
| A. Angye  | B. Abraha | C. Valeria | D. Pamela     | E. Malu | F. Carmen | G. Rosa |
| H. Evelyn | I. Luis   | J. Charo   | K. Sin asesor |         |           |         |

## Ficha de inscripción concurso escolar Solve for Tomorrow 2022

### He leído y aceptado los términos y condiciones

SI

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.

SI

NO

## DECLARACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

El representante del proyecto declara que al llenar y entregar esta ficha virtualmente:

- Conoce las Bases del Concurso Soluciones para el Futuro.
- Asegura que toda la información consignada en la presente solicitud es veraz, completa y exacta, y no comprende información de propiedad de terceros.
- Ofrece suministrar a Samsung y las instancias de evaluación de este concurso la información adicional que se considere pertinente para los fines del mismo.
- Autoriza expresamente a Samsung la difusión de los resultados y contenidos en su postulación, en todo o en parte, así como cualquier información adicional que presente y del material que se genere para fines publicitarios.

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.solucionesparaelfuturo.pe](http://www.solucionesparaelfuturo.pe)