

SAMSUNG

Solve for Tomorrow

2024

Bases del Programa

Transforma tu
entorno con
tus ideas



Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations

SOLVE FOR TOMORROW 2024 – 11^{va} EDICIÓN

Más de 10 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.	DISCIPLINAS, 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), es una iniciativa de Samsung Electronics. Se trata de un programa que promueve el desarrollo de proyectos de Ciencia, Tecnología, Matemática, Arte e Ingeniería (STEAM) en colegios públicos y clubes de Ciencia de colegios públicos en el Perú. Se busca que grupos de estudiantes y docentes generen conocimiento y soluciones innovadoras frente a una problemática social en su comunidad.

¿Sabías que...?

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

Se utiliza para definir una nueva manera de enseñar todos estos temas con 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.
- Incorporar el arte en el proceso de investigación para generar procesos de pensamiento reflexivo, explorar distintos puntos de vista, observar y describir, así como encontrar complejidades.

2. OBJETIVO DEL PROGRAMA

SFT tiene el objetivo de reconocer iniciativas de proyectos STEAM 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:



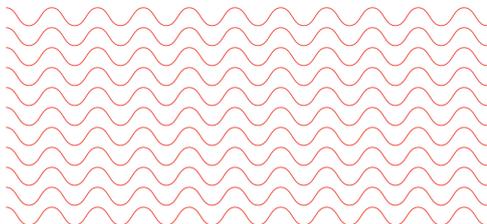
En ese sentido, la iniciativa propuesta debe cumplir las siguientes características:

- 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 y/o clubes de ciencia.
- Contemplar el uso de componentes de innovación STEAM como parte de su planificación y/o desarrollo.
- Empoderar a estudiantes a través del desarrollo de sus capacidades creativas utilizando STEAM, contribuyendo a la mejora de la calidad educativa.

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.



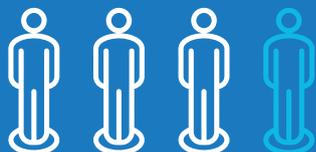
Si deseas ver ejemplos, te invitamos a revisar qué hicieron los finalistas en nuestras ediciones de 2021, 2022 y 2023 en www.solvefortomorrowperu.com

También puedes verificar otros ejemplos en la página regional del programa www.solvefortomorrowlatam.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, estos pueden estar inscritos en una escuela pública o pertenecer a un club de ciencia registrado en CONCYTEC. 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, el equipo que se inscribe debe ser mixto.
- 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.
- Los estudiantes y profesores deben pertenecer a instituciones de educación pública.
- Los equipos también pueden participar desde un Club de Ciencia de colegio público registrado en CONCYTEC.
- 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 2024 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. DISCIPLINAS, COMPONENTES Y TEMAS

El proyecto debe considerar al menos uno de las disciplinas STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas; adicionalmente, puede incluir arte, pero al menos uno de los cuatro primeros componentes es requisito).

¿Qué disciplinas considerar?

 <p>MATEMÁTICA Aplicación de estrategias, conocimientos, y recursos matemáticos para la elaboración del proyecto.</p>	 <p>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.</p>
 <p>CIENCIA Uso de procedimientos científicos, conocimientos locales u observaciones para probar la validez del proyecto.</p>	 <p>ARTE Incorporación del arte como forma de expresión, empatía, creación de significado y propósito. El arte aporta procesos de pensamiento reflexivo, explorar distintos puntos de vista, observar y describir.</p>
 <p>TECNOLOGÍA Creación de materiales digitales, robótica, aplicaciones digitales, para el desarrollo del proyecto.</p>	

¿Qué componentes son buenos complementos?

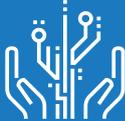
Si las ideas tienen una dosis de innovación y creatividad, seguramente fortalecerán las propuestas de los equipos.

 <p>INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD Identificación de conocimientos previos, generación de nuevas ideas, métodos y/o procedimientos para su aplicación exitosa en el desarrollo del proyecto.</p>
--

El proyecto podría enfocarse en uno o más temas. Inspírate con la siguiente lista y despliega tus propias ideas. ¿Qué temas considerar?

<p>Trabajo y Educación:</p> <p>Mejora de la educación, promoción de un empleo adecuado, emprendimientos escolares y/o locales.</p>	<p>Sociedad justa:</p> <p>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.</p>	<p>Cambio climático:</p> <p>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.</p>	<p>Medicina y salud:</p> <p>Diagnosticar, tratar o prevenir enfermedades u otros daños al cuerpo o la mente.</p>	<p>Energía:</p> <p>Fuentes de energía renovables, eficiencia energética, combustible alternativo y transporte limpio.</p>
<p>Bioproductos y biomateriales:</p> <p>Productos y materiales elaborados con base en la biodiversidad.</p>	<p>Electrónica, Eléctrica y Mecánica:</p> <p>La aplicación de principios científicos y matemáticos para fines prácticos como el diseño, manufactura, operación de estructuras, procesos y sistemas eficientes.</p>	<p>Robótica y drones:</p> <p>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, salud, etc.</p>	<p>Comunidades sustentables:</p> <p>Soluciones que promuevan y mejoren la calidad de vida de zonas urbanas o rurales, atendiendo la seguridad, movilidad, conectividad, comunicación, acceso a los servicios básicos, etc.</p>	<p>Economía digital:</p> <p>Soluciones tecnológicas que promuevan la transformación digital de negocios locales, el trabajo decente y el desarrollo económico de la comunidad.</p>

5. EVALUACIÓN

CRITERIO	DEFINICIÓN	PESO
 <p>Impacto potencial en la comunidad</p>	<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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%
 <p>Innovación y creatividad</p>	<p>Capacidad creativa para insertar STEAM en el desarrollo de un proyecto que esté relacionado a las competencias y capacidades educativas relacionadas al Currículo Nacional de Educación Básica.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El proyecto cuenta con algún componente diferencial, innovador y único y/o incorpora una adaptación a una realidad en concreto en relación directa al contexto de los participantes 2. El proyecto incorpora propuestas innovadoras en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y/o arte. 	20%
 <p>Factibilidad y Sostenibilidad de la solución</p>	<p>Capacidad y disposición para hacer realidad el proyecto y autogestionarlo a través de recursos humanos, materiales, económicos u otros que se requieran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 su solución realizando varias pruebas y/o testeos a partir de la fase de semifinalistas. 	20%
 <p>Comunicación, Colaboración y Liderazgo</p>	<p>Habilidad para involucrar y sensibilizar a la comunidad, así como el potencial para propiciar la participación y apropiación de la comunidad hacia el proyecto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.

Este equipo de profesionales vinculados a la educación revisará las postulaciones y seleccionará a los 50 semifinalistas, así como le brindará al jurado la lista de selección de los equipos finalistas.

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:**
01 de abril al 19 de julio de 2024



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:**
22 de julio al 08 de agosto de 2024



Etapa III

Evaluación del Comité Evaluador y selección de Semifinalistas

De acuerdo a los criterios de evaluación establecidos en el punto 5, la Secretaría Técnica 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:**
22 de julio al 08 de agosto de 2024
- **Anuncio de semifinalistas en la página web del programa :**
09 de agosto de 2024

 **IMPORTANTE:** Los equipos que sean seleccionados como semifinalistas deberán preparar un video de 2 minutos sobre su proyecto, previa coordinación con la secretaria técnica.



Etapa IV

Preparación 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 STEAM 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.

Además, los equipos que no pasaron a esta fase, recibirán retroalimentación virtual (por correo electrónico o taller virtual según corresponda) sobre sus proyectos durante esta etapa.

- **Periodo de mentoría:**
12 de agosto al 20 de septiembre de 2024



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. Todos los equipos finalistas serán debidamente notificados, a través del correo electrónico y/o llamada telefónica al docente líder del equipo.

- **Periodo de evaluación:**
23 de septiembre al 03 de octubre de 2024
- **Anuncio de finalistas en la página web del programa:** 04 de octubre de 2024



Etapa VI

Preparación 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 STEAM 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:**
07 de octubre al 15 de noviembre de 2024



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:**
18 al 29 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 programa. Posteriormente, se publicará en la página web: www.solvefortomorrowperu.com

- **Premiación y anuncio de ganador:**
06 de diciembre de 2024

7. PREMIOS

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

Equipo ganador



(1) Tablet Samsung para cada integrante del equipo (docente y estudiantes)

Equipos Finalistas



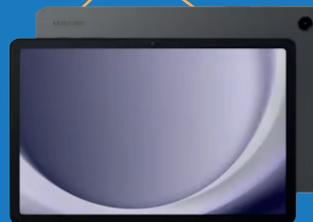
(1) Celular Samsung para cada integrante del equipo (docente y estudiantes)

Ganador Votación Popular

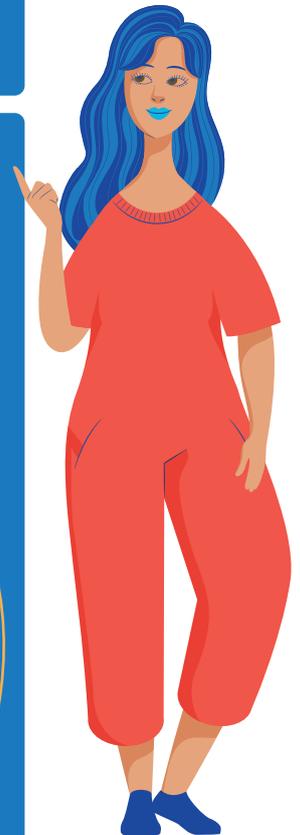
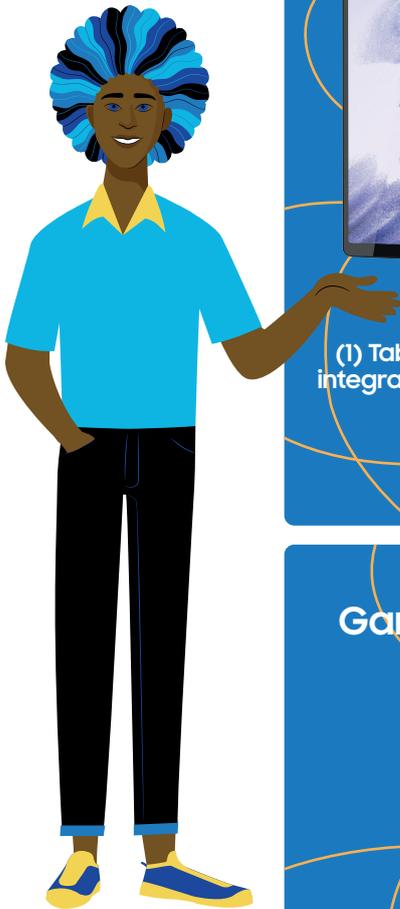


(1) Smartwatch Samsung para cada integrante del equipo (docente y estudiantes)

Docentes con más proyectos



(1) Tablet Samsung para los 10 docentes con más número de proyectos registrados válidos



Los premios serán entregados en el evento final en Lima. En caso fortuito que las circunstancias impidan la realización del evento, la entrega de premios será coordinada con los equipos en el mes de diciembre. Los docentes con más proyectos serán anunciados junto con los semifinalistas, y la entrega de premios de esta categoría será coordinada entre los meses de noviembre a diciembre.

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 de la Secretaría Técnica y del 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, datos del colegio y/o club de ciencia al que pertenecen, 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. **Los equipos que pasen a la fase de semifinalistas serán requeridos de firmar autorizaciones específicas de datos personales, imagen y voz que deberán ser firmados por el docente, padres de familia y/o tutores legales.**

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 programa 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
-  [+51 952 547 098](https://wa.me/51952547098)
-  info@solvefortomorrowperu.com



En las siguientes páginas encontrarás cuatro anexos:

- 1) CRONOGRAMA DE FECHAS IMPORTANTES,
- 2) MODELO DE LA FICHA DE INSCRIPCIÓN, 3) COMPETENCIAS Y CAPACIDADES PRIORIZADAS POR EL MINEDU, y 4) DETALLES SOBRE EL EVENTO FINAL EN LIMA.

¡Buena suerte!

**Solve
for Tomorrow**

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

SAMSUNG

Solve for Tomorrow 2024

Formulario de Inscripción

Proporcione respuestas completas y precisas antes de enviar su solicitud. Después de ingresar todos los elementos en la solicitud, envíe el plan de actividades. Gracias.

1. Información básica

- **Nombre del docente:**
- **Apellidos del docente:**
- **Género:** Femenino Masculino Prefiero no especificar
- **Correo electrónico:**
- **Celular:**
- **¿Cómo se enteraron del programa?**
 - Redes sociales Web del programa Director o Docente
 - UGEL/DRE Clubes de Ciencia ONG u otra institución
 - Llamada telefónica Correo electrónico WhatsApp

2. Información del equipo

- **Nombre del equipo:**
- **Cantidad de estudiantes participantes:** 3 4
 - **Especifique el número de alumnas:** 1 2 3 4
 - **Especifique el número de alumnos:** 1 2 3 4
- **Nombre del colegio:**
- **Región:**
 - Ancash Apurímac Arequipa Ayacucho Cajamarca
 - Callao Cusco Huancavelica Huánuco Ica
 - Junín La Libertad Lambayeque Lima Loreto
 - Madre de Dios Moquegua Pasco Piura Cajamarca
 - Puno San Martín Tacna Tumbes Ucayali

Together for Tomorrow!
Enabling People
Education for Future Generations

Solve for Tomorrow

Descarga la ficha de inscripción en www.solvefortomorrowperu.com

SAMSUNG

3. Información del proyecto

- **¿Han participado antes del programa?**
 No 2023 2022 2021 Antes de 2020
- **Nombre del proyecto:**
- **¿Es un proyecto nuevo o se viene trabajando?**
 Es nuevo Desde 2023 Desde 2022 Desde 2021 Desde 2020 o antes
- **Categoría principal del proyecto**
 Ciencias Tecnología Ingeniería Matemáticas Arte u otros

- **¿Cuál es el problema identificado?** (Máximo 200 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.

Ejemplo:

En una comunidad rural en el Perú, se enfrenta el desafío crítico de la falta de acceso a la energía eléctrica, afectando a la mitad de la población. Esta carencia limita el desarrollo y la calidad de vida de los habitantes, obstaculizando actividades cotidianas, educativas y productivas. Las noches carecen de iluminación, dificultando la realización de tareas esenciales y generando un entorno inseguro.

La ausencia de energía eléctrica también impacta negativamente en la educación, ya que limita el estudio nocturno y el acceso a recursos educativos electrónicos. Además, las oportunidades económicas se ven restringidas, ya que muchos emprendimientos y actividades productivas dependen de la energía.

Este problema representa una barrera significativa para el progreso de la comunidad y exige soluciones innovadoras y accesibles para garantizar un suministro de energía sostenible y equitativo.

- **¿En qué consiste el proyecto?** (Máximo 200 palabras)

Cuéntanos en qué consiste la idea o proyecto. Además, cuéntanos cómo utilizarás el STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y/o Matemáticas) en esta solución.

Ejemplo:

Se propone implementar un proyecto de solución que aborde la falta de acceso a la energía en la comunidad rural peruana mediante la introducción de sistemas de energía solar descentralizados. Este proyecto instalará paneles solares en las viviendas y edificios comunitarios, aprovechando la rica radiación solar de la región. Cada hogar contará con sistemas de almacenamiento de energía para garantizar suministro durante las noches. Además, se establecerá un sistema de micro-red inteligente que permitirá distribuir eficientemente la energía generada.

La ciencia desempeñará un papel crucial en este proyecto al facilitar la investigación y desarrollo de tecnologías solares eficientes y asequibles. La ingeniería solar avanzada y la ciencia de materiales contribuirán a mejorar la eficiencia de los paneles solares, mientras que la tecnología de almacenamiento de energía se beneficiará de avances en baterías más duraderas y rentables. Además, la ciencia de datos respaldará la implementación de sistemas de gestión de energía inteligentes para maximizar la eficiencia y adaptarse a las necesidades específicas de la comunidad. Este enfoque científico integral asegurará una solución sostenible y accesible para abordar la carencia de energía en la comunidad.

SAMSUNG

- **Explica el paso a paso del proyecto** (Máximo 200 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.).

Ejemplo:

1. Evaluación de la Comunidad: Realizar un análisis detallado de las necesidades específicas y condiciones climáticas de la comunidad para diseñar una solución personalizada.
2. Diseño del Sistema Solar: Colaborar con expertos en energía solar para diseñar sistemas eficientes y asequibles que se adapten a las características de cada hogar y edificio comunitario.
3. Instalación de Paneles Solares: Implementar la instalación de paneles solares en viviendas y estructuras comunitarias, asegurando una distribución equitativa y eficiente.
4. Desarrollo de Micro-Red: Establecer una red inteligente para la distribución eficiente de la energía, con sistemas de almacenamiento en cada hogar para garantizar suministro durante la noche.
5. Capacitación Comunitaria: Proporcionar capacitación a los residentes sobre el mantenimiento básico de los sistemas solares y fomentar la comprensión de los beneficios a largo plazo.
6. Monitoreo y Ajuste: Implementar un sistema de monitoreo para evaluar el rendimiento de los paneles y ajustar el sistema según sea necesario, optimizando la eficiencia a lo largo del tiempo.
7. Sostenibilidad y Escalabilidad: Planificar estrategias para garantizar la sostenibilidad a largo plazo, incluyendo opciones de financiamiento y consideraciones de escalabilidad para futuras expansiones y mejoras.

- **¿A quién beneficia o favorece directamente el proyecto?** (Máximo 100 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:

Esta solución beneficiará directamente a familias en la comunidad rural peruana, especialmente a mujeres de 25 a 40 años, quienes desempeñan roles clave en el hogar y la comunidad. Los paneles solares mejorarán la calidad de vida de niños y niñas, de 5 a 15 años, al facilitar el acceso a la educación con iluminación nocturna. Hombres y mujeres de 40 a 60 años, involucrados en actividades agrícolas y emprendimientos locales, verán oportunidades económicas mejoradas. La implementación considera la equidad de género y la participación comunitaria, asegurando un impacto integral y sostenible en diferentes segmentos de la población.

Si tienes dificultades para completar el formulario web, puedes enviar este documento Word completo al correo info@solvefortomorrowperu.com o contactarnos por Whatsapp al número indicado en la sección "Ayuda y Contacto" de nuestra página Web www.solvefortomorrowperu.com

ANEXO 3: COMPETENCIAS Y CAPACIDADES PRIORIZADAS DEL CURRÍCULO NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA DE MINEDU

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.

Descarga el Currículo Nacional de Educación Básica en:

www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf

ANEXO 4: DETALLES SOBRE EL EVENTO FINAL EN LIMA

Los 5 equipos que lleguen a la última etapa del programa, participarán del evento final en la ciudad de Lima, durante la primera semana de diciembre.



*Para Samsung, la seguridad e integridad de todos los participantes es lo más importante, por lo que el evento puede postergarse y/o cancelarse en casos de circunstancias fortuitas que impidan la realización del mismo (ej. Pandemia del COVID-19).



Fechas del evento

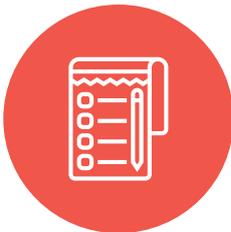
La fecha central del evento está programada para el viernes 06 de diciembre de 2024.

Esa misma semana, los participantes viajarán a la ciudad de Lima, previa coordinación.



¿Qué actividades se realizarán?

Los participantes serán partícipes de talleres y actividades presenciales complementarias al evento final, las cuales tienen por objetivo contribuir a sus proyectos, así como a su formación educativa y personal.



Autorizaciones

Los equipos finalistas son responsables de coordinar las autorizaciones correspondientes con los participantes menores de edad, firmado autorizaciones de viaje por parte de los padres de familia y/o apoderados. Esto se realizará en coordinación con los organizadores, quienes brindarán guía en el proceso.



A tomar en cuenta

Los equipos deberán trasladarse por sus propios medios a una ciudad principal donde los organizadores puedan programar sus traslados hacia Lima vía aérea o terrestre, según corresponda.

Toda la organización del evento y sus gastos serán cubiertos por los organizadores, excepto por lo indicado en el párrafo anterior.



Iniciativa educativa transformadora en Perú

SAMSUNG

Solve for Tomorrow

2024



¡Comparte esta
iniciativa con tus
compañeros!

Puedes utilizar los siguientes
hashtags si decides compartirlo
por tus redes sociales:

#SFT_Peru_2024
#SolveForTomorrow
#enabling_people



Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations

SAMSUNG

SAMSUNG

Solve for Tomorrow

Iniciativa educativa
transformadora en Perú

2024



Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations



SAMSUNG

ÍNDICE

- 1. Sesiones de difusión**
- 2. Capacitación en Design Thinking para docentes y estudiantes**

**Solve
for Tomorrow**

SAMSUNG

1. Sesiones de Difusión

Objetivo:

Presentación del Programa Solve for Tomorrow. Incluye información sobre bases del concurso, capacitaciones para docentes y estudiantes durante la convocatoria, cronograma y premios.

Duración: 1.5 horas aprox.

Lugar: Designado por la DRELM

Cantidad de sesiones: 4

Fechas sugeridas: 16, 18, 23 y 25 de abril



SAMSUNG

2. Capacitación en Design Thinking

Docentes y estudiantes

Objetivo:

Expandir las capacidades de los docentes y estudiantes para los proyectos que postularán.

Duración: 2 horas aprox.

Lugar: Designado por la DRELM

Cantidad de sesiones a docentes: 4 presenciales

Cantidad de sesiones a estudiantes: 10 presenciales

Fechas sugeridas: abril, mayo y junio.



Metodologías presentes en las capacitaciones

Design Thinking

Permite definir una solución que impacte a un problema social

Lean Startup

Permite agilizar el impacto de nuestra solución para el futuro



Together for Tomorrow!
Enabling People

Education for Future Generations