

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco  
a través de la Subsecretaría de Educación Media Superior

Convoca al

**DESAFÍO JÓVENES RECREA STEAM**

De acuerdo al Plan Estatal de Gobernanza y Desarrollo de Jalisco 2018-2024, es de suma importancia para el Gobierno del Estado, mejorar la calidad y acceso educativo, para lo cual, se debe impulsar la vinculación, articulación y corresponsabilidad entre los niveles educativos, instancias gubernamentales y otros sectores de la sociedad para fortalecer el desarrollo educativo mediante proyectos innovadores.

En atención a este compromiso, la Secretaría de Educación reconociendo la importancia y el valor que tienen los jóvenes en el aporte de soluciones a los problemas de sus comunidades, pone en marcha el **Desafío Jóvenes Recrea STEAM**, dirigido a los alumnos de educación media superior, con lo que se pretende alentar la participación innovadora, creativa, original y proactiva de los jóvenes mediante habilidades STEAM, por ello se:

**CONVOCA**

A los alumnos inscritos en las instituciones educativas del nivel medio superior en el estado de Jalisco a participar en el “Desafío Jóvenes Recrea STEAM”, de acuerdo con las siguientes:

**BASES**

**1. OBJETIVO:**

Promover en el alumnado, el desarrollo de propuestas, modelos y prototipos con base en sus conocimientos, habilidades y actitudes STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), con el reto de identificar y resolver de forma original, un problema de la sociedad en su comunidad, municipio o entidad federativa.

**2. PARTICIPANTES:**

- Podrán participar todos los alumnos de las instituciones educativas de educación media superior en el estado de Jalisco y que se encuentren inscritos en 5° ó 6° grado (semestres) o tercer año de estudios.
- Las y los alumnos participantes deberán integrarse en equipos de trabajo conformados con un mínimo de 2 alumnos y un máximo de 4 alumnos, acompañados siempre de un docente/asesor institucional.

**3. INSCRIPCIÓN:**

Las inscripciones quedarán abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el domingo 28 de febrero de 2021 hasta las 11:59 PM. La inscripción se realizará en el siguiente link:

**[bit.ly/DesafioJovenesRecreaSTEAM](https://bit.ly/DesafioJovenesRecreaSTEAM)**

#jovenesrecreasteam #desafiojovenesrecreasteam  
#desafiojovenes #recreasteam

**4. CAPACITACIÓN:**

Para fortalecer el desarrollo y presentación de sus proyectos, los equipos de trabajo que se inscriban, tendrán acceso a varios cursos de capacitación, desde el 1 al 26 de marzo de 2021.

Los temas **recomendados** que se abordarán para los equipos inscritos, serán:

- Mega tendencias STEAM

- Elaboración de proyectos de desarrollo
- Emprendimiento
- Discurso de presentación sobre un proyecto (PITCH)

Y serán temas **opcionales**, los siguientes:

- BM CANVAS.
- Webinar de Responsabilidad social.
- Biotecnología.
- Taller en Programación: Bajo nivel, alto nivel y bases de datos.
- Taller en Impresión 3D.

**5. REQUISITOS DEL PROYECTO:**

Cada equipo, una vez validada su inscripción, recibirá un instructivo para la preparación de proyectos, modelos y prototipos del **DESAFÍO JÓVENES RECREA STEAM**, los cuales deberán tener la siguiente estructura:

- 1.- Título del proyecto.
- 2.- Descripción del proyecto.
- 3.- Justificación.
- 4.- Objetivo general y objetivos específicos.
- 5.- Beneficiarios del proyecto.
- 6.- Productos o servicios que se derivan del proyecto.
- 7.- Localización física del proyecto y cobertura espacial (en caso que sea fijo).
- 8.- Descripción metodológica.
- 9.- Recursos humanos, financieros y técnicos para su operación.
- 10.- Presupuesto.
- 11.- Fuentes de información utilizadas.

## 6. ETAPAS:

El desafío se realizará en dos etapas, de la siguiente manera:

- Los equipos inscritos, deberán cargar el portafolio del proyecto con base al instructivo recibido, hasta el domingo 11 de abril del 2021 hasta las 11:59 PM, en el siguiente minisitio: [edu.jalisco.gob.mx/educacion-media-superior/desafio-recrea-steam](http://edu.jalisco.gob.mx/educacion-media-superior/desafio-recrea-steam).
- La primera evaluación de los proyectos, se presentará el 23 de abril del 2021 por el Jurado Calificador a puerta cerrada, calificando como base la originalidad de la solución, la creatividad, la innovación y la sustentabilidad del proyecto, seleccionando a los 20 equipos mejores calificados.
- En la segunda etapa, los 20 equipos mejores calificados tendrán la oportunidad de mejorar sus proyectos, con base en las retroalimentaciones recibidas en la evaluación anterior, para presentar su proyecto mejorado ante el Jurado Calificador, en la evaluación final que se realizará en la ceremonia de premiación el 30 de abril del 2021.

## 7. JURADO CALIFICADOR:

El jurado estará integrado por un grupo de especialistas en desarrollo de proyectos STEAM, profesionistas, ingenieros y gerentes de empresas tecnológicas, líderes de organizaciones empresariales, integrantes de centros de investigación y desarrollo, socios de grupos de Inversionistas de proyectos de base tecnológica y afines.

## 8. RESULTADOS:

Los resultados se darán a conocer oficialmente, el día 30 de abril de 2021 mediante redes sociales, prensa y sitio oficial web de la Secretaría de Educación del estado de Jalisco.

## 9. CEREMONIA DE PREMIACIÓN:

La evaluación final y la ceremonia de premiación se celebrará el día 30 de abril de 2021.

A todos los participantes registrados, se les otorgará una constancia por su valiosa participación.

## 10. PREMIOS:

Se otorgará un diploma a todos los integrantes de los equipos ganadores (alumnos y docente/asesor institucional) que obtengan el primer, segundo, tercero, cuarto y quinto lugar. Además, se otorgarán los siguientes premios:

- **Primer Lugar: \$250,000.00 para el equipo participante**
- **Segundo Lugar: \$150,000.00 para el equipo participante**
- **Tercer Lugar: \$100,000.00 para el equipo participante**
- Viaje de tres días, dos noches, todo pagado para todos los integrantes de los cinco primeros lugares, para desarrollar del martes 25 a jueves 27 de mayo, una **Jornada de Innovación en Puerto Vallarta, Jalisco** con conferencias de alto impacto y un Hackaton de STEAM.

## 11. TRANSITORIOS:

La participación en este desafío, implica la aceptación de sus bases; en tal sentido, los casos no previstos y la interpretación de los mismos, corresponderá a la Subsecretaría de Educación Media Superior.

## 12. MAYORES INFORMES:

Correo electrónico: [sems.sej@jalisco.gob.mx](mailto:sems.sej@jalisco.gob.mx) o al teléfono 33 3030 7500 extensión 57582.

**AVISO DE PRIVACIDAD.** Los datos personales recabados serán protegidos, incorporados y tratados en la base de datos personales correspondientes, de conformidad con lo dispuesto por la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Jalisco y sus Municipios y de acuerdo al aviso de privacidad, que puede consultar, en el siguiente link: <https://portalsej.jalisco.gob.mx/aviso-de-privacidad-corto/>

**“Esta convocatoria es pública, ajena a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en esta”. Quien haga uso indebido de los recursos deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante autoridad competente.**

## ATENTAMENTE

Guadalajara, Jalisco, 20 de enero de 2021.

**Juan Carlos Flores Miramontes**  
**Secretario de Educación del Estado de Jalisco**