



Solve for Tomorrow

Iniciativa educativa transformadora en Perú

Solve for Tomorrow es el programa de Samsung que promueve que identifiques un reto u oportunidad en tu comunidad y propongas una solución utilizando la Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería. A través de nuestra iniciativa, estudiantes de 3ro a 5to de secundaria y docentes podrán aprender y proponer soluciones para el futuro. Además, podrán concursar por grandes premios en productos Samsung.

¡Buscamos ideas que transformen entornos!

Samsung Solve for Tomorrow 2026

Más de 13 años impulsando la innovación, ciencia y tecnología en la educación pública del Perú

Contenido

1. Sobre Samsung Solve for Tomorrow	03
2. Objetivo del Programa	03
3. Inscripción de participantes y requisitos	04
4. Disciplinas, componentes y temas	05
5. Objetivos de Desarrollo Sostenible	06
6. Evaluación	09
7. Etapas del programa	10
8. Premios	12
9. Disposiciones finales	13
10. Propiedad intelectual, derechos de autor y divulgación de trabajos	13
11. Nuestros buzones de consulta	13
12. Anexos	14

1. Sobre Samsung Solve for Tomorrow

Solve For Tomorrow (SFT), es un programa global de Samsung Electronics 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

El objetivo de SFT es 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.

Esto se desarrolla a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, una metodología activa centrada en el estudiante, donde el aprendizaje ocurre mediante la investigación, el trabajo colaborativo y la creación de productos orientados a resolver problemas o desafíos del mundo real.



1. Empatía

Aún se encuentran explorando el entorno y detectando los problemas a resolver.



2. Definición

Han definido el problema, y se encuentran sintetizando la información, identificando las causas raíz.



3. Ideación

En equipo generan muchas ideas, y se encuentran evaluando la que desean desarrollar.



4. Prototipado

Ya tienen un planteamiento y están probando prototipos sencillos que permitan recibir retroalimentación sobre la propuesta.



5. Validación

Están validando la propuesta en un contexto real para mejorar el proyecto.

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

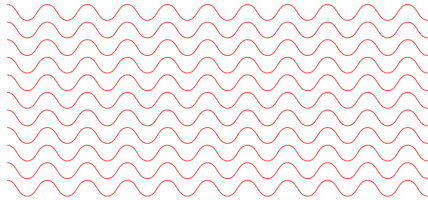
- Proponer soluciones a problemáticas específicas o que potencien una oportunidad de la localidad en la que se desenvuelven los docentes y estudiantes.
- Ser generada desde colegios públicos y/o clubes de ciencia.
- Contemplar el uso de componentes de innovación STEAM como parte de su planificación y/o desarrollo.
- Empoderar a estudiantes a través del desarrollo de sus capacidades creativas utilizando STEAM, contribuyendo a la mejora de la calidad educativa.

Together for Tomorrow!
Enabling People
Education for Future Generations

**Samsung
Solve
for Tomorrow**

**La idea de proyecto podría haber sido testeada o validada previamente.
Esto quiere decir:**

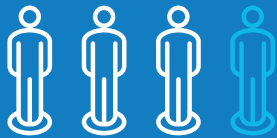
- Haber sido compartida con diferentes docentes y/o actores de la comunidad.
- Haber contado con una maqueta.
- Haber generado un prototipo que permita contar con la idea tangible.



Si deseas ver ejemplos, te invitamos a revisar qué hicieron los finalistas en nuestras ediciones de 2021, 2022, 2023, 2024 y 2025 en **www.solvefortomorrowperu.com**
También puedes verificar otros ejemplos en la página regional del programa www.solvefortomorrowlatam.com
¡Tenemos proyectos geniales!

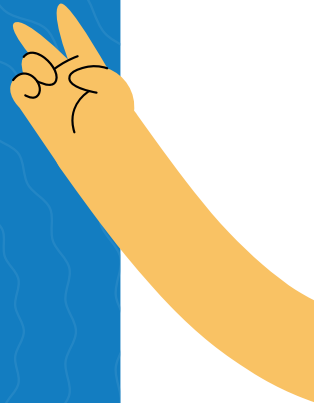
3. INSCRIPCIÓN DE PARTICIPANTES Y REQUISITOS

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.
- La conformación de los equipos según el género es libre.
- 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 2026 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?

 MATEMÁTICA Aplicación de estrategias, conocimientos, y recursos matemáticos para la elaboración del proyecto.	 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.
 CIENCIA Uso de procedimientos científicos, conocimientos locales u observaciones para probar la validez del proyecto.	 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.
 TECNOLOGÍA Creación de materiales digitales, robótica, aplicaciones digitales, para el desarrollo del proyecto.	

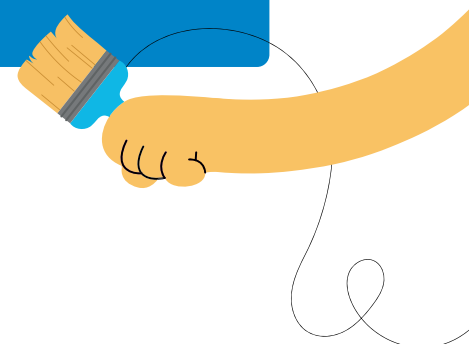
¿Qué componentes son buenos complementos?

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

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

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

Sostenibilidad Ambiental Proyectos que fomentan el cuidado del medio ambiente, el uso responsable de los recursos naturales o promueven prácticas ecológicas.	Deportes Proyectos que utilizan el deporte como herramienta para la inclusión, la educación, la promoción de la salud física y el desarrollo social.	Salud y bienestar Proyectos que promueven el bienestar, la prevención y abordan las necesidades físicas y/o mentales, entre otras mejoras en la calidad de vida de la comunidad.	Apoyo a la Comunidad Local Proyectos que generan beneficios sociales, culturales o económicos en la vida cotidiana de la población local.
---	--	--	---



5. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Los Objetivos de desarrollo sostenible son una hoja de ruta global para construir un futuro más inclusivo, equitativo y sostenible para todas las personas. Se interrelacionan entre sí y abordan los principales desafíos que enfrentamos a nivel mundial, invitando a los gobiernos, organizaciones y ciudadanos a generar soluciones innovadoras y sostenibles que no dejen a nadie atrás.

1 FIN DE LA POBREZA



ODS 1. Fin de la pobreza

Para acabar con la pobreza, el crecimiento económico debe ser inclusivo, con el fin de crear empleos sostenibles y de promover la igualdad, garantizando acceso a recursos, servicios básicos y protección social.

2 HAMBRE CERO



ODS 2. Hambre cero

Erradicar el hambre, lograr la seguridad alimentaria, mejorar la nutrición y promover una agricultura sostenible.

3 SALUD Y BIENESTAR



ODS 3: Salud y bienestar

Garantizar una vida saludable y promover el bienestar para todas las personas en todas las edades.

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



ODS 4: Educación de calidad

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida.

5 IGUALDAD DE GÉNERO



ODS 5: Igualdad de género

Lograr la igualdad entre los géneros como un derecho fundamental y empoderar a todas las mujeres y niñas.

6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO



ODS 6: Agua limpia y saneamiento

Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible, así como el acceso a servicios de saneamiento para todos.

7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



ODS 7: Energía asequible y no contaminante

Asegurar el acceso a energía asequible, segura, sostenible y moderna, clave para el desarrollo de la agricultura, las empresas, las comunicaciones, la educación, la sanidad y el transporte.

8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico

Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo pleno y el trabajo decente para todos.

9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



ODS 9: Industria, innovación e infraestructura

Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación.

10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES



ODS 10: Reducción de las desigualdades

Reducir la desigualdad en y entre los países, promoviendo la inclusión social, económica y política para garantizar una vida digna para todos.

11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles

Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles.

12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES



ODS 12: Producción y consumo responsables

Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles, fundamental para sostener los medios de subsistencia de las generaciones actuales y futuras.

13 ACCIÓN POR EL CLIMA



ODS 13: Acción por el clima

Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

14 VIDA
SUBMARINA



ODS 14: Vida submarina

Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, mares y recursos marinos, claves para un futuro sostenible.

15 VIDA
DE ECOSISTEMAS
TERRESTRES



ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres

Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación y detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad.

16 PAZ, JUSTICIA
E INSTITUCIONES
SÓLIDAS



ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas

Promover sociedades pacíficas e inclusivas, facilitar el acceso a la justicia para toda la población y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.

17 ALIANZAS PARA
LOGRAR
LOS OBJETIVOS



ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos






Revitalizar la Alianza Mundial para el desarrollo sostenible. Exige la colaboración entre los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil.



**Descubre más
sobre las ODS
aquí**

Fuente: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

6. EVALUACIÓN

CRITERIO	DEFINICIÓN	PESO
 <p>Relevancia del problema</p>	<p>El problema está correctamente identificado y es relevante o prioritario para el desarrollo de la comunidad.</p>	20%
 <p>Impacto potencial en la comunidad</p>	<p>La solución propuesta atiende de manera directa o significativa la problemática identificada en la localidad. El proyecto evidencia el potencial impacto que se tendría y considera las opiniones y recomendaciones de los miembros de la comunidad.</p>	20%
 <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 tiene un elemento innovador y propio, y además se adapta a la realidad de los participantes, tomando en cuenta el contexto en el que se desarrolla y las características del entorno. 2. El proyecto incorpora propuestas innovadoras en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, matemática y/o arte. 	20%
 <p>Viabilidad de la iniciativa</p>	<p>Capacidad y disposición para hacer realidad el proyecto y autogestionario a través de recursos humanos, materiales, económicos u otros que se requieran. Se brinda información relevante para impulsar el proyecto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El proyecto tiene características que garantizan que la propuesta sea viable. Se detallan los pasos para hacerlo realidad. 2. Los/as participantes del proyecto son capaces de autogestionar la iniciativa. 	20%
 <p>Sostenibilidad de la solución</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, promoviendo el liderazgo y empoderamiento. El proyecto tiene características que garantizan que la propuesta sea perdurable en el tiempo.</p>	20%

7. ETAPAS DEL PROGRAMA



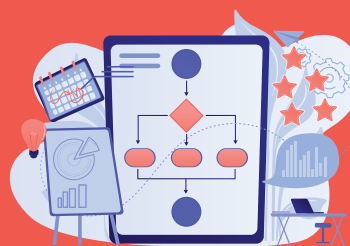


Etapa V

Evaluación y selección de finalistas

Los equipos semifinalistas serán evaluados con sus fichas de inscripción actualizadas, así como un video resumen de 1 minuto complementario, mismo que será solicitado a los equipos semifinalistas oportunamente. Esta evaluación dará como resultado la selección de los 05 equipos finalistas, que serán debidamente notificados a través del docente líder del equipo.

- **Período de evaluación:**
28 de septiembre al 06 de octubre de 2026
- **Anuncio de finalistas en la página web del programa:** 07 de octubre de 2026



Etapa VI

Preparación online para finalistas

Los 5 finalistas recibirán mentoría online con el fin de seguir potenciando su 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.

- **Período de mentoría para finalistas:**
12 de octubre al 20 de noviembre de 2026



Etapa VII

Votación online

Los cinco (5) videos serán colgados en la página web www.solvefortomorrowperu.com para una votación online abierta al público. El equipo con mayor votación recibirá un premio específico de esta categoría.

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:**
20 al 26 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:**
27 de noviembre de 2026

8. PREMIOS

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

<p>Equipo ganador</p>  <p>(1) Tablet Samsung para cada integrante del equipo (docente y estudiantes)</p>	<p>Equipos Finalistas</p>  <p>(1) Celular Samsung para cada integrante del equipo (docente y estudiantes)</p>
<p>Ganador Votación Popular</p>  <p>(1) Smartwatch Samsung para cada integrante del equipo (docente y estudiantes)</p>	<p>Docentes con más proyectos entre los 300 mejores proyectos clasificados</p>  <p>(1) Tablet Samsung para cada uno de los 10 docentes con mayor número de proyectos registrados válidos, seleccionados dentro del top 300</p>

Los premios y las imágenes mostradas son referenciales. 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.

Para el ganador de votación popular se tomará en cuenta el equipo que tenga mayor cantidad de votos durante la semana de votación en la página web de Solve for Tomorrow. Para realizar el conteo de los docentes con más proyectos, estos deberán haber sido calificados como proyectos válidos por el Comité Evaluador, es decir que cumplan con todos los requisitos planteados en Samsung Solve for Tomorrow, incluyendo un desarrollo de proyecto que incorpore STEAM en la solución.

9. 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. Los estudiantes solo pueden participar en un equipo con el objetivo de no sobrecargar sus horas de estudio.



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 del Comité Evaluador 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
-  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
- 4) DETALLES SOBRE EL EVENTO FINAL EN LIMA.

¡Buena suerte!

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 2026

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?**
 - Curso PBL de Solve for Tomorrow Latam 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:** 0 1 2 3 4
 - **Especifique el número de alumnos:** 0 1 2 3 4
- **Nombre del colegio:**
- **Región:**
 - Amazonas Ancash Apurímac Arequipa Ayacucho
 - Cajamarca Callao Cusco Huancavelica Huánuco
 - Ica Junín La Libertad Lambayeque Lima
 - Loreto Madre de Dios Moquegua Pasco Piura
 - 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 2025 2024 2023 2022 Antes de 2021

• **Nombre del proyecto:**

• **Indica hasta 2 temas principales de tu proyecto**

(Entendemos que el proyecto puede abarcar más de un tema, pero nos gustaría que nos indicaras aquí los temas principales)

Sostenibilidad Ambiental: Proyectos que fomentan el cuidado del medio ambiente, el uso responsable de los recursos naturales o promueven prácticas ecológicas.

Deportes: Proyectos que utilizan el deporte como herramienta para la inclusión, la educación, la promoción de la salud física y el desarrollo social.

Salud y Bienestar: Proyectos que promueven el bienestar, la prevención y abordan las necesidades físicas y/o mentales, entre otras mejoras en la calidad de vida de la comunidad.

Apoyo a la Comunidad Local: Proyectos que generan beneficios sociales, culturales o económicos en la vida cotidiana de la población local.

• **¿Es un proyecto nuevo o se viene trabajando?**

Es nuevo Desde 2025 Desde 2024 Desde 2023 Desde 2022 Desde 2021 o antes

• **Disciplina principal del proyecto**

Ciencias Tecnología Ingeniería Matemáticas Arte

Together for Tomorrow!
Enabling People
Education for Future Generations

Solve for Tomorrow

Descarga la ficha de inscripción en www.solvefortomorrowperu.com

SAMSUNG

- **¿Con qué ODS está relacionada el proyecto principalmente?** (Seleccionar solo 01 ODS)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ODS 1: Fin de la pobreza | <input type="checkbox"/> ODS 9: Industria, innovación e infraestructura |
| <input type="checkbox"/> ODS 2: Hambre cero | <input type="checkbox"/> ODS 10: Reducción de las desigualdades |
| <input type="checkbox"/> ODS 3: Salud y bienestar | <input type="checkbox"/> ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles |
| <input type="checkbox"/> ODS 4: Educación de calidad | <input type="checkbox"/> ODS 12: Producción y consumo responsables |
| <input type="checkbox"/> ODS 5: Igualdad de género | <input type="checkbox"/> ODS 13: Acción por el clima |
| <input type="checkbox"/> ODS 6: Agua limpia y saneamiento | <input type="checkbox"/> ODS 14: Vida submarina |
| <input type="checkbox"/> ODS 7: Energía asequible y no contaminante | <input type="checkbox"/> ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres |
| <input type="checkbox"/> ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico | <input type="checkbox"/> ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas |
| | <input type="checkbox"/> ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos |

Revisa este [enlace](#) para encontrar información de cada ODS

- **¿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.

SAMSUNG

- **¿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.

- **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.

SAMSUNG

- **¿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

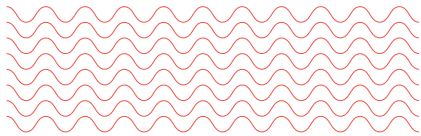
ANEXO 3: COMPETENCIAS Y CAPACIDADES PRIORIZADAS DEL CURRÍCULO NACIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA DE MINEDU

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, el 27 de noviembre.



*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 27 de noviembre 2026.

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, firmando 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

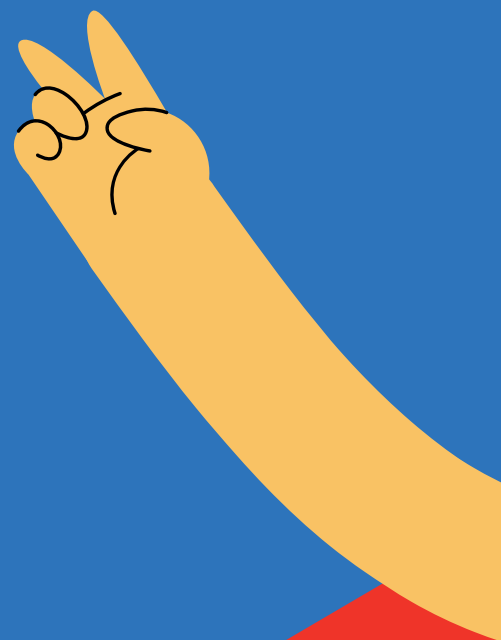


Solve for Tomorrow

**¡Comparte esta
iniciativa con tus
compañeros!**

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

#SFT_Peru_2026
#SolveForTomorrow
#enabling_people



Together for Tomorrow!
Enabling People