

STEAM Euskadi SARIAK

Bases de los premios

Febrero de 2020

Índice

1	Introducción y contexto.....	3
2	Objetivo de los premios STEAM Euskadi SARIAK.....	4
3	¿A quién va dirigido?	4
4	Dotación presupuestaria	5
5	Requisitos	5
5.1.	Requisitos específicos: Iniciativa educativa STEAM.....	5
5.2.	Requisitos generales.....	6
6	Tramitación	6
7	Resolución de los premios.....	6

1 Introducción y contexto

La [I Estrategia de Educación STEAM Euskadi](#) fue presentada en junio de 2018 por la consejera de Educación de Gobierno Vasco, Cristina Uriarte, junto a su equipo de viceconsejeros y viceconsejeras. Una estrategia que tiene como objetivos impulsar la educación y formación científico-técnica en todas las etapas educativas, implicando para ello a los agentes socioeconómicos; inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEM, con especial atención a las alumnas, para prepararles adecuadamente ante los retos de futuro; y promocionar la divulgación y la cultura científico-tecnológica entre la ciudadanía vasca.

En el marco de la estrategia se definieron varios conceptos como qué es la Educación STEAM, cuáles son los estudios vinculados a las profesiones en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) o qué características debe de tener una iniciativa para ser STEAM. Por tanto, la lectura de la Estrategia nos puede aclarar algunas dudas que tenemos sobre este tema, así como alinear los esfuerzos que se realizan en el ámbito de la Educación y/o promoción de las profesiones científico-tecnológicas.

Los premios STEAM Euskadi SARIK se enmarcan en esta estrategia de Gobierno Vasco. Por un lado, persiguen reconocer iniciativas que están contribuyendo al cumplimiento de los objetivos fijados en la Estrategia. Y, por otro lado, toman como referencia los conceptos definidos para articular el proceso de selección y reconocimiento de las mejores prácticas de Educación STEAM con impacto en Euskadi.

¿Qué es la educación STEAM?

La educación STEAM es la educación que integra la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas en conexión con las Artes y Humanidades. Desarrolla competencias básicas, tanto transversales como disciplinares, y empodera al alumnado a enfrentarse de manera responsable a los retos de nuestra sociedad.

El enfoque STEAM de la educación busca provocar, intencionadamente, situaciones que permitan aprender de manera simultánea e integrada conceptos de estas materias, en un contexto práctico de diseño y resolución de problemas tal y como se hace en ingeniería en las empresas. Se basa en la indagación, que se lleva a cabo planificando experimentos, investigando hipótesis, buscando información, construyendo modelos, trabajando en equipo, discutiendo y proponiendo explicaciones coherentes.

Contexto

La sociedad altamente tecnificada en la que vivimos, y las complejidades del mundo actual requieren que todas las personas dispongan de conocimientos y habilidades para resolver problemas difíciles, reunir y evaluar evidencias, y saber analizar la información que reciben de diversos medios.

En este contexto, la UNESCO (en su programa *Science Education*) establece que la capacitación en ciencia y tecnología es un elemento clave para el desarrollo económico y social. Para ello, considera esencial promover la educación en ciencia y tecnología en todos los niveles educativos, y mejorar la educación científica de la sociedad en general. Así mismo, incide en la necesidad de prestar especial atención a animar a los jóvenes, en especial a las chicas, a desarrollar carreras profesionales en el ámbito de la ciencia y tecnología.

El aprendizaje y la práctica de STEAM ayudan a desarrollar estas habilidades y a preparar a la juventud para un mercado de trabajo que demanda no solo mayor conocimiento en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas, sino, además, la capacidad de utilizarlo con sentido, contexto y creatividad.

La Estrategia STEAM Euskadi, impulsada desde el Departamento de Educación del Gobierno Vasco, persigue desarrollar un programa de educación en esta línea, al igual que países de referencia como Países Bajos, EE.UU. o Reino Unido.

2 Objetivo de los premios STEAM Euskadi SARIAK

Alineado con la Estrategia STEAM Euskadi, los premios STEAM Euskadi SARIAK tienen un doble propósito:

- Reconocer y visibilizar las mejores prácticas en educación STEAM en Euskadi teniendo en cuenta los resultados obtenidos, el impacto y el nivel de innovación.
- Reconocer y visibilizar las mejores prácticas en la atracción e incorporación de niñas, jóvenes y mujeres a la educación STEAM.

3 ¿A quién va dirigido?

Los premios van dirigidos a entidades que estén desarrollando iniciativas de educación STEAM innovadoras con resultados en Euskadi: centros educativos, universidad, entidades de la educación no formal, centros de investigación, empresas...

Todas las iniciativas candidatas deberán tener carácter de educación STEAM, contar con una documentación que permita entender sus objetivos, actividades e impacto y tener una trayectoria que permita identificar sus resultados.

Características de una iniciativa candidata a los premios STEAM Euskadi SARIAK

A. Carácter educación STEAM

¿Qué es una iniciativa de educación STEAM?

Las iniciativas deben cumplir alguno de los siguientes requisitos para ser consideradas iniciativas de educación STEAM:

- Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas
- Mejorar la capacitación STEM (competencia científica y matemática) del alumnado

Y que, en su diseño y ejecución tienen en cuenta:

- La perspectiva de género
- La transversalidad de disciplinas de educación STEAM
- El desarrollo de competencias básicas
- El enfoque a reto mediante el uso de metodologías activas y efectivas

Pueden también incluir, de forma opcional, la utilización de tecnologías digitales.

B. Iniciativa planificada y estructurada

¿Qué características se exigen a la iniciativa?

Las iniciativas deben contar con objetivos, actividades y resultados reconocibles.

Todos estos elementos deben estar documentados.

C. Estado y continuidad en el tiempo

¿En qué estado se debe encontrar?

Las iniciativas candidatas deben estar en marcha, que cuenten con resultados en Euskadi que permitan valorar el éxito de su desarrollo y con previsión de continuidad.

Serán las propias entidades promotoras líderes de estas iniciativas las que presenten su candidatura.

Los premios reconocerán dos categorías y cuatro subcategorías:

- **Categoría de iniciativa de educación STEAM más innovadora.** Reconoce iniciativas de educación STEAM de carácter novedoso que se estén desarrollando con excelentes resultados.
 - Subcategoría para iniciativas promovidas por **centros educativos no universitarios**. Se incluyen los centros de educación infantil, primaria, ESO y bachillerato.

- Subcategorías para iniciativas promovidas por el **resto de las entidades**. Se incluyen los centros de formación profesional, universidades, empresas y otro tipo de entidades.
- **Categoría de iniciativa de educación STEAM con perspectiva de género**. Reconoce iniciativas de educación STEAM que incorporen la perspectiva de género de forma novedosa y con excelentes resultados
 - Subcategoría para iniciativas promovidas por **centros educativos no universitarios**. Se incluyen los centros de educación infantil, primaria, ESO y bachillerato.
 - Subcategorías para iniciativas promovidas por el **resto de las entidades**. Se incluyen los centros de formación profesional, universidades, empresas y otro tipo de entidades.

Las iniciativas se presentarán en una única candidatura y optarán a las dos categorías de premios. Cada iniciativa solo podrá ser premiada en una de las dos categorías y no podrá repetir su candidatura en próximas ediciones en caso de ser premiada.

Las iniciativas que cumplan con las características exigidas y superen la primera fase del proceso de evaluación recibirán un sello de reconocimiento de educación STEAM Euskadi.

4 Dotación presupuestaria

La dotación económica por cada subcategoría de premio será de 3.000€.

El premio deberá ir destinado a financiar mejoras en la iniciativa premiada y/o en su alcance, o bien al lanzamiento de una nueva iniciativa de educación STEAM.

El premio será recibido por la entidad promotora líder que presenta la candidatura, para ello deberá contar con un CIF y una cuenta en una entidad financiera propios en la que se ingrese la dotación del premio.

Innobasque solicitará al premiado las correspondientes justificaciones de uso de los fondos.

5 Requisitos

5.1. Requisitos específicos: Iniciativa educativa STEAM

Podrán optar a los premios STEAM Euskadi SARIAK todas las iniciativas que cumplan una serie de requisitos relacionados con su carácter de educación STEAM, la planificación y documentación de sus objetivos y actividades y su estado y continuidad en

Requisitos solicitados:

- A. **Carácter educación STEAM**. Las iniciativas candidatas deben estar orientadas a inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en ciencia, tecnología, ingeniería y matemática y/o a la mejora de la capacitación STEM (competencia científica y matemática) del alumnado.

Además, en su diseño y ejecución tienen en cuenta:

- La perspectiva de género.
- La transversalidad de disciplinas de educación STEAM.
- El desarrollo de competencias básicas.
- El enfoque a reto mediante el uso de metodologías activas y efectivas.

- B. **Planificación y documentación**. Las iniciativas deben contar con objetivos, actividades y resultados reconocibles. Todos estos elementos deben estar documentados.

- C. **Estado y continuidad en el tiempo**. Las iniciativas candidatas deben ser iniciativas en marcha, que cuenten con resultados en Euskadi que permitan valorar el éxito de su desarrollo, y con previsión de continuidad.

Tal y como se señalaba anteriormente, las iniciativas que cumplan con las características exigidas y superen la primera fase del proceso de evaluación recibirán un sello de reconocimiento de educación STEAM Euskadi.

5.2. Requisitos generales

Relacionado con la entidad promotora líder que presenta la candidatura, esta deberá cumplir las siguientes condiciones:

- No hallarse incurso o ser objeto de algún procedimiento de reintegro o sancionador y, en su caso, estar al corriente de pago de obligaciones por reintegro de subvenciones.
- No hallarse sancionada administrativa o penalmente con la pérdida de la posibilidad de obtención de ayudas o subvenciones públicas o no estar incurso en alguna prohibición legal que inhabilite para ello.
- No hallarse incurso en alguna de las restantes prohibiciones que establece el artículo 13 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones.
- No podrán obtener la condición de beneficiario las entidades en quienes concurra alguna de las circunstancias señaladas en el artículo 13.2 y 13.3 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones y en el artículo 50.5 del Decreto Legislativo 1/1997, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Principios Ordenadores de la Hacienda General del País Vasco.

6 Tramitación

- Las candidaturas se presentarán telemáticamente a través del siguiente enlace: <http://steam.eus/es/premios/> . La fecha límite de presentación de candidaturas será el 17 de marzo del 2020.
- Pasos para la presentación de una candidatura:
 - Rellenar la memoria en la que se describe la iniciativa, su carácter de educación STEAM, los objetivos, el carácter innovador, los resultados obtenidos...Se podrán incluir opcionalmente enlaces a videos de testimonios u otra información de interés.
 - Rellenar un breve formulario con los datos de contacto, datos de la candidatura y los agentes promotores de la iniciativa

7 Resolución de los premios

Las iniciativas candidatas serán evaluadas por un jurado experto compuesto por personas de reconocido prestigio en el ámbito de la innovación, la formación o la educación STEAM, con una carrera profesional ligada a la innovación en el ámbito científico-tecnológico, empresarial o público.