

# STEAM Euskadi Sariak

## Bases de los premios

---

Febrero de 2020

## 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; 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 Sariak se enmarcan en esta estrategia de Gobierno Vasco y persiguen conocer y reconocer las iniciativas que están contribuyendo al cumplimiento de los objetivos fijados. Además, toman como referencia los conceptos definidos para articular el proceso de selección y reconocimiento de las iniciativas.

### ¿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.

## 2 Objetivo de los premios STEAM Euskadi Sariak

Los premios STEAM Euskadi SARIK tienen el propósito de:

- identificar las iniciativas de educación STEAM que se están desarrollando en Euskadi y que están contribuyendo al cumplimiento de los objetivos fijados en la estrategia; y
- reconocer aquellas iniciativas con carácter más innovador o aquellas que estén especialmente dirigidas a las niñas, jóvenes y mujeres.

## 3 ¿A quién va dirigido?

Los STEAM Euskadi Sariak van dirigidos a entidades que estén desarrollando iniciativas de educación STEAM en Euskadi: centros educativos, universidades, entidades de la educación no formal, centros de investigación, empresas, etc.

La presentación de las candidaturas deberán realizarla las entidades promotoras o líderes de las iniciativas.

## 4 Categorías y subcategorías de los STEAM Euskadi Sariak

Los premios STEAM Euskadi Sariak 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.

## 5 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 o 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 que demuestren el uso de los fondos recibidos.

## 6 Requisitos

### 6.1. 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 el tiempo

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 que tener 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.

## 6.2. Requisitos generales

La entidad promotora o líder que presenta la candidatura 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.

## 7 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. 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.

## 8 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.