

PROGRAMA EDUCATIVO "DESAFÍO STEAM"

CONVOCATORIA DE MENTORES UNIVERSITARIOS

Resumen

Tigo en colaboración con la Academia Elemental, lanzan el programa Educativo "Desafío STEAM", que capacitará de forma ONLINE y GRATUITA a más de 3,000 niños y adolescentes de todo el país en programación creativa con Scratch, fomentando así el desarrollo de habilidades digitales STEAM.
¡El programa no requiere conocimientos de programación!

A continuación se detalla brevemente las etapas más importantes del programa:

- **Registro:** Los estudiantes se registraron a través de un padre de familia o apoderado en 2 categorías Junior (primaria) o Senior (Secundaria). La edad mínima es 8 años
- **Capacitación:** A partir del 16 de Agosto serán capacitados en el curso de Programación Creativa que será transmitido por YouTube (una vez por semana durante 8 semanas).
- **Envío de Proyecto Final:** A lo largo del curso deberán crear un videojuego inspirado en la temática de cuidado del medio ambiente como proyecto final el cual es un requisito para recibir su certificado.
- **Reconocimiento a los mejores proyectos:** Los proyectos más destacados adicionalmente recibirán una mención de honor en el evento de clausura.

Una parte fundamental del programa es el acompañamiento a los estudiantes a través de mentores con conocimientos de programación quienes los ayudarán con sus dudas y consultas y además les brindarán retroalimentación sobre el desarrollo de su proyecto final.

Convocatoria

En alianza con la dirección de las carreras de informática y sistemas de las 3 principales universidades del país:

- Universidad Mayor de San Andrés (UMSA) - Carrera de Informática
- Universidad Privada Boliviana (UPB) - Carrera Ingeniería de Sistemas
- Universidad Católica Boliviana -(UCB) - Carrera Mecatrónica

Se invita a estudiantes universitarios a postular a la convocatoria de Mentores del Programa Desafío STEAM 2021 bajo la modalidad de práctica profesional en el formato online.

Duración: 2 meses (Del 16 de Agosto al 15 de Octubre)

Modalidad: Práctica profesional online

Carga horaria:

- 5 hrs al día de Lunes a Viernes,
- Y 8 hrs durante 3 sábados en total a los largo de los 2 meses

Remuneración simbólica: 250Bs/mes

Vacantes disponibles: 30

Formulario de Postulación: <https://forms.gle/mnudr1jbHHJz3TFa6>

Fecha Límite de Postulación: Miércoles 11 de Agosto

Charla informativa: Miércoles 11 de Agosto de 19:30 a 20:30 por zoom (el enlace será enviado a todos los postulantes)

Anuncio de mentores seleccionados: Jueves 12 de Agosto

Requisitos

La convocatoria está dirigida a estudiantes universitarios con las siguientes características:

- Ser estudiante de una carrera tecnológica
- Tener conocimientos básicos de programación
- Ser miembro de una o varias comunidades tecnológicas (GDG, grupos de estudio, sociedad científica, etc) **IDEAL pero no excluyente.**
- Contar con Disponibilidad de tiempo de:
 - 5 hrs al día de Lunes a Viernes,
 - Y 8 hrs durante 3 sábados en total a los largo de los 2 meses de la práctica profesional
- Excelente comunicación verbal y escrita
- Disciplina y compromiso al realizar las tareas encomendadas

Beneficios para los Mentores seleccionados

Los universitarios seleccionados recibirán los siguientes beneficios por su participación en el programa como Mentores:

- Capacitación online gratuita en Programación de videojuegos con Scratch (incluye certificado)
- Certificado de Práctica Profesional en la empresa Elemental
- Certificado de Agradecimiento por ser Mentor del Programa Desafío STEAM
- Remuneración económica de 500 Bs por todo el periodo de la práctica profesional (250Bs/ mes)

NOTA- Todos los certificados serán emitidos de forma digital

Metodología y Cronograma de Trabajo

Los mentores seleccionados tendrán asignado a un grupo de estudiantes ya sea de primaria o secundaria a quienes deberán hacer seguimiento en las siguientes tareas:

- Resolver consultas técnicas relacionadas a programación con la herramienta Scratch
- Brindar retroalimentación del proyecto realizado por los estudiantes durante los eventos de seguimiento
- Hacer seguimiento al llenado de encuestas pre y post programa
- Envío de comunicados o boletines informativos de la organización a su grupo de estudiantes

Cronograma de trabajo:

Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Fecha Inicio	16/ago.	23/ago.	30/ago.	06/sep.	13/sep.	20/sep.	27/sep.	04/oct.	11/oct.
Fecha fin	21/ago.	28/ago.	04/sep.	11/sep.	18/sep.	25/sep.	02/oct.	09/oct.	16/oct.
Mentoría periódica a Estudiantes									
Eventos de Seguimiento			ES 1			ES 2			ES 3

*ES1 = Evento de seguimiento #1, *ES2 = Evento de seguimiento #2, *ES3 = Evento de seguimiento #3

Charla Informativa

Se llevará a cabo una charla informativa para todos los mentores seleccionados:

Fecha: Miércoles 11 de agosto del 2021, a horas 19:30 a 20:30 a través de la plataforma Zoom

En enlace de la sesión informativa será enviada a todos los estudiantes universitarios que hayan postulado a la convocatoria.

Información Adicional sobre Desafío STEAM

Página del Programa: <https://bolivia.desafiotigo.com/>

Página de Facebook: <https://www.facebook.com/TigoHabilidadesDigitales>

Canal de YouTube: <https://www.youtube.com/c/ElementalBolivia>

Notas de Prensa

La Razón - [Tigo lanza programa de habilidades Digitales](#)

EjuTV - [Tigo capacitará a estudiantes y maestros en programación](#)