

EDUCACIÓN

Disponen la realización del evento de innovación y maratón tecnológica denominado “Hackathon en Robótica Educativa, Edición 2023”

RESOLUCIÓN VICEMINISTERIAL N° 078-2023-MINEDU

Lima, 13 de junio de 2023

VISTOS, el Expediente N° DITE2023-INT-0094527, el Informe N° 00745-2023-MINEDU/VMGP-DITE, complementado con el Informe N° 01634-2023-MINEDU/VMGP-DITE, elaborados por la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación; el Informe N° 00896-2023-MINEDU/SPE-OPEP-UPP de la Unidad de Planificación y Presupuesto de la Oficina de Planificación Estratégica y Presupuesto; el Informe N° 00673-2023-MINEDU/SG-OGAJ de la Oficina General de Asesoría Jurídica, y;

CONSIDERANDO

Que, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 13 y 16 de la Constitución Política del Perú, la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana; correspondiéndole al Estado coordinar la política educativa;

Que, el artículo 3 de La Ley N° 31224, Ley de Organización y Funciones del Ministerio de Educación, establece que el Sector Educación se encuentra bajo la conducción y rectoría del Ministerio de Educación, asimismo, de acuerdo con el literal a) del numeral 1 y el literal a) del numeral 2 del artículo 5 de la citada Ley, sus funciones rectoras y técnico-normativas son formular, planear, dirigir, ejecutar, supervisar y evaluar la política nacional y sectorial bajo su competencia, aplicable a todos los niveles de gobierno; así como aprobar las disposiciones normativas vinculadas con sus ámbitos de competencia, respectivamente;

Que, según lo previsto en el artículo 79 de la Ley N° 28044, Ley General de Educación (en adelante, Ley N° 28044), el Ministerio de Educación es el órgano del Gobierno Nacional que tiene por finalidad definir, dirigir y articular la política de educación, recreación y deporte, en concordancia con la política general de Estado;

Que, el literal h) del artículo 8 de la Ley N° 28044 establece que la educación peruana se sustenta en ciertos principios, entre ellos, la creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura; asimismo, de acuerdo con el literal g) del artículo 13 de la citada Ley, uno de los factores que interactúan para el logro de la calidad de la educación es la investigación e innovación educativa;

Que, conforme con lo dispuesto en el literal a) del artículo 9 de la Ley N° 28044, la educación peruana tiene entre sus fines, formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así

como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento;

Que, los literales c) y d) del artículo 21 de la citada Ley disponen que el Estado tiene entre sus funciones, promover el desarrollo científico y tecnológico en las instituciones educativas de todo el país y la incorporación de nuevas tecnologías en el proceso educativo, así como reconocer e incentivar la innovación e investigación que realizan las instituciones públicas y privadas, respectivamente;

Que, el Decreto Legislativo N° 1412, que aprueba la Ley de Gobierno Digital tiene como objeto establecer el marco de gobernanza del gobierno digital para la adecuada gestión de la identidad digital, servicios digitales, arquitectura digital, interoperabilidad, seguridad digital y datos; así como el régimen jurídico aplicable al uso transversal de tecnologías digitales en la digitalización de procesos y prestación de servicios digitales por parte de las entidades de la Administración Pública en los tres niveles de gobierno;

Que, la Trigésima Séptima Disposición Complementaria Final del Reglamento del Decreto Legislativo N° 1412, que aprueba la Ley de Gobierno Digital, y establece disposiciones sobre las condiciones, requisitos y uso de las tecnologías y medios electrónicos en el procedimiento administrativo, aprobado por el Decreto Supremo N° 029-2021-PCM, establece la necesidad de promover acciones para el desarrollo del talento digital de los ciudadanos y personas en general, a fin de asegurar el ejercicio de ciudadanía digital, así como el desarrollo de competencias digitales para el acceso y uso a contenidos y servicios digitales provistos por el sector público y privado;

Que, mediante el Decreto Supremo N° 009-2020-MINEDU, que aprueba el “Proyecto Educativo Nacional - PEN al 2036: El Reto de la Ciudadanía Plena”, se establecen cuatro propósitos: i) vida ciudadana, ii) inclusión y equidad, iii) bienestar socioemocional, y iv) productividad, prosperidad, investigación y sostenibilidad, los cuales convergen y respaldan el desarrollo de acciones alineadas con lo esperado en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible;

Que, la Orientación Estratégica N° 9 del Proyecto Educativo Nacional - PEN al 2036 dispone que todas las instancias de gestión educativa del Estado operan orientadas hacia la ciudadanía de modo profesional, estratégico, planificado para el mediano y largo plazo, haciendo uso intensivo de lo digital, y articulado en todos sus niveles con otros sectores y actores de la comunidad local, nacional y global; asimismo, la Orientación Estratégica N° 10 del citado Proyecto Educativo Nacional señala que el sistema educativo favorece y promueve la indagación y el pensamiento científico, y se nutre de la innovación y la tecnología en interacción con un fortalecido sistema nacional de investigación, innovación y desarrollo sostenible para desplegar el potencial creativo y la generación de conocimiento;

Que, a través de la Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU, se aprueba el Currículo Nacional de la Educación Básica, cuya Competencia 28 denominada “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética”, consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Asimismo, esta competencia involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de

PUBLICACIÓN VIRTUAL DE NORMAS LEGALES

Se comunica a las entidades que conforman el Poder Legislativo, Poder Ejecutivo, Poder Judicial, Organismos Constitucionales Autónomos, Organismos Públicos, Gobiernos Regionales y Gobiernos Locales, que para efectos de la publicación de sus dispositivos legales en general (normas legales, reglamentos jurídicos o administrativos, resoluciones administrativas, actos de administración, actos administrativos, etc) con o sin anexos, tienen a su disposición el **Portal de Gestión de Atención al Cliente PGA**, plataforma virtual que permite tramitar sus publicaciones de manera rápida y segura. Solicite su usuario y contraseña a través del correo electrónico pgaconsulta@editoraperu.com.pe.

comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de estos de acuerdo con sus necesidades e intereses;

Que, el subnumeral 9.2 del numeral 9 de la Norma Técnica denominada "Disposiciones para la prestación del servicio educativo en las instituciones y programas educativos de la educación básica para el año 2023", aprobada por la Resolución Ministerial 474-2022-MINEDU, establece un listado de actividades y concursos para el año escolar 2023, incluyendo la realización del evento de innovación y maratón tecnológica denominado Hackathon en Robótica Educativa;

Que, en el marco de las disposiciones legales antes señaladas, la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación remitió al Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica el Informe N° 00745-2023-MINEDU/VMGP-DITE, complementado con el Informe N° 01634-2023-MINEDU/VMGP-DITE, a través de los cuales se propone y sustenta la necesidad de desarrollar el evento de innovación y maratón tecnológica denominado "Hackathon en Robótica Educativa, Edición 2023" (en adelante, evento), el cual tiene como objetivo proponer y crear soluciones tecnológicas desde el diseño, la construcción y la programación de robots con la participación de especialistas expertos en el rubro de robótica, así como docentes y estudiantes de educación básica, de modelos de servicios educativos, contribuyendo en el desafío de optimizar el uso de la robótica en el proceso educativo;

Que, asimismo, resulta necesario encargar a la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación, en el marco de sus competencias, la aprobación, difusión, y el cumplimiento de las Bases Generales y Específicas del evento de innovación y maratón tecnológica denominado "Hackathon en Robótica Educativa, Edición 2023", así como la organización, conducción y desarrollo del referido evento;

Que, mediante el Informe N° 000896-2023-MINEDU/SPE-OPEP-UPP, la Unidad de Planificación y Presupuesto de la Oficina de Planificación Estratégica y Presupuesto, dependiente de la Secretaría de Planificación Estratégica, emitió opinión favorable, señalando que el referido evento se encuentra alineado con los objetivos estratégicos e institucionales del Sector Educación, y desde el punto de vista presupuestal, se cuenta con los recursos necesarios para su implementación en el Año Fiscal 2023 hasta por un total de S/ 131,500.00 (CIENTO TREINTA Y UN MIL QUINIENTOS CON 00/100 SOLES);

Que, a través del Informe N° 00673-2023-MINEDU/SG-OGAJ, la Oficina General de Asesoría Jurídica emitió opinión favorable a la realización del evento, sugiriendo proseguir el trámite correspondiente para su oficialización;

De conformidad con la Ley N° 31224, Ley de Organización y Funciones del Ministerio de Educación; la Ley N° 28044, Ley General de Educación; el Reglamento de la Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED y el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación, aprobado por Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU;

SE RESUELVE:

Artículo 1.- Disponer la realización del evento de innovación y maratón tecnológica denominado "Hackathon en Robótica Educativa, Edición 2023".

Artículo 2.- Encargar a la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación, en el marco de sus competencias, la aprobación, difusión, y el cumplimiento de las Bases Generales y Específicas del evento de innovación y maratón tecnológica denominado "Hackathon en Robótica Educativa, Edición 2023", señalado en el artículo 1 de la presente Resolución.

Artículo 3.- Encargar a la Dirección de Innovación Tecnológica en Educación, en el marco de sus competencias, la organización, conducción y desarrollo del evento al que se refiere el artículo 1 de la presente Resolución.

Artículo 4.- Disponer la publicación de la presente Resolución en el Sistema de Información Jurídica de Educación (SIJE), ubicado en el portal institucional del Ministerio de Educación (www.gob.pe/minedu), el mismo

día de la publicación de la presente Resolución en el diario oficial "El Peruano".

Regístrese, comuníquese y publíquese.

MIRIAM JANETTE PONCE VERTÍZ
Viceministra de Gestión Pedagógica

2187058-1

PRODUCE

Precisan que el establecimiento de la Primera Temporada de Pesca 2023 del recurso anchoveta en la Zona Norte - Centro del Perú, a que se refiere la R.M. N° 000191-2023-PRODUCE, no ha determinado el inicio de dicha temporada de pesca

RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 000204-2023-PRODUCE

Lima, 14 de junio de 2023

VISTOS: El Oficio N° 0686-2023-IMARPE/PCD del Instituto del Mar del Perú - IMARPE; el Informe N° 00000264-2023-PRODUCE/DGPAPPA de la Dirección General de Políticas y Análisis Regulatorio en Pesca y Acuicultura con el que hace suyo el Informe N° 00000198-2023-PRODUCE/DPO de su Dirección de Políticas y Ordenamiento; y el Informe N° 00000782-2023-PRODUCE/OGAJ de la Oficina General de Asesoría Jurídica; y,

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 2 del Decreto Ley N° 25977, Ley General de Pesca, establece que los recursos hidrobiológicos contenidos en las aguas jurisdiccionales del Perú son patrimonio de la Nación y que, en consecuencia, corresponde al Estado regular el manejo integral y la explotación racional de dichos recursos, considerando que la actividad pesquera es de interés nacional;

Que, el artículo 9 de la misma Ley señala que el Ministerio de la Producción, sobre la base de evidencias científicas disponibles y de factores socioeconómicos determina, según el tipo de pesquerías, los sistemas de ordenamiento pesquero, las cuotas de captura permisible, las temporadas y zonas de pesca, la regulación del esfuerzo pesquero, los métodos de pesca, las tallas mínimas de captura y demás normas que requieran la preservación y explotación racional de los recursos hidrobiológicos, y que los derechos administrativos otorgados se sujetan a las medidas de ordenamiento que mediante dispositivo legal de carácter general dicta el Ministerio;

Que, el artículo 3 del Reglamento del Decreto Legislativo N° 1084, Ley sobre Límites Máximos de Captura por Embarcación, aprobado por Decreto Supremo N° 021-2008-PRODUCE prevé, entre otros, que el Ministerio de la Producción, en función de los informes científicos que emita el Instituto del Mar del Perú - IMARPE y en concordancia con la Ley General de Pesca, determinará el inicio y la conclusión de las temporadas de pesca;

Que, el numeral 1.1 del artículo 1 de la Resolución Ministerial N° 000191-2023-PRODUCE establece la Primera Temporada de Pesca 2023 del recurso anchoveta (*Engraulis ringens*) y anchoveta blanca (*Anchoa nasus*), con destino al consumo humano indirecto, en el área marítima comprendida entre el extremo norte del dominio marítimo del Perú y los 16°00' LS; asimismo, el numeral 11.4 del artículo 11 de la citada Resolución Ministerial faculta a la Dirección General de Supervisión, Fiscalización y Sanción, mediante Resolución Directoral, a suspender, cerrar zonas de pesca, y/o concluir la pesca exploratoria a que se refiere el artículo 5 de la misma Resolución Ministerial, por alta incidencia de juveniles o enmallamiento, previa recomendación del IMARPE;