

# GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN Y ASOCIACIÓN DE STEM

Facilitando la colaboración entre la escuela, la industria y la educación para la excelencia en STEM



Co-funded by  
the European Union



02

¿Para qué sirve la guía?

03

Comprender las asociaciones STEM

08

Establecimiento de una asociación STEM

11

Reflexiones de los expertos

13

Aprovechamiento de herramientas digitales y tecnologías emergentes

23

Las plantillas



# TABLA DE CONTENIDO

# ¿PARA QUÉ SIRVE LA GUÍA?



## Público objetivo

 **Profesores de escuela primaria:** para ayudar a integrar la educación STEM en su currículo de manera efectiva.

 **Administradores escolares y formuladores de políticas:** para desarrollar y mantener asociaciones estratégicas.

 **Empresas y organizaciones de investigación:** para contribuir con experiencia, tutoría y conocimientos de la industria.

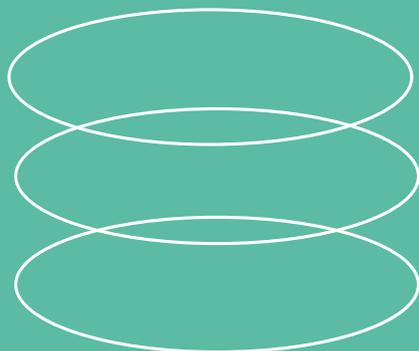
 **Universidades e instituciones de educación superior:** para ofrecer colaboraciones de investigación, capacitación STEM y programas de extensión estudiantil.

Esta guía se ha desarrollado en el marco del proyecto STEM-IN, financiado por Erasmus+, cuyo objetivo es fomentar la colaboración entre centros educativos, empresas, universidades y organizaciones de investigación para mejorar la educación STEM. Como parte de este proyecto, la guía sirve como herramienta práctica para ayudar a las partes interesadas a establecer, mantener y sostener colaboraciones eficaces que integren el aprendizaje STEM en los sistemas educativos.

A través de esta guía, educadores e instituciones pueden acceder a buenas prácticas, casos prácticos, metodologías estructuradas y plantillas prácticas para apoyar el desarrollo de colaboraciones STEM impactantes. Las recomendaciones que se ofrecen aquí se basan en investigaciones y entrevistas con expertos.

## **¿QUÉ ES UNA ASOCIACIÓN STEM?**

Una iniciativa colaborativa entre escuelas y organizaciones externas para enriquecer la educación STEM mediante la integración de experiencias, recursos y conocimientos del mundo real en el proceso de aprendizaje.



### **1 ASOCIACIÓN ENTRE ESCUELAS Y EMPRESAS**

Estas asociaciones permiten a las escuelas conectarse con empresas que ofrecen aplicaciones STEM del mundo real, tutoría y oportunidades de exploración profesional.

### **2 COLABORACIONES ENTRE ESCUELAS Y UNIVERSIDADES**

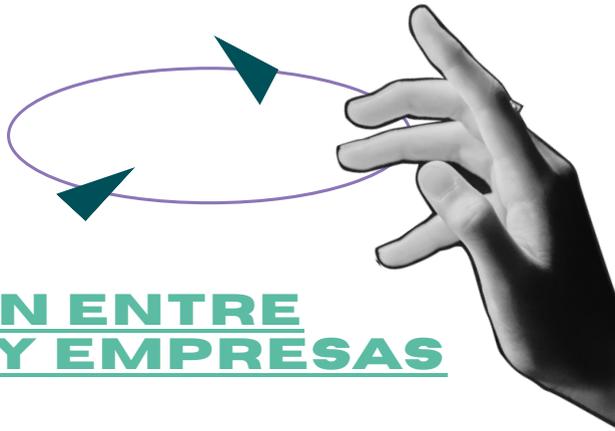
Las universidades se asocian con las escuelas para brindar conocimientos basados en investigaciones, capacitación STEM avanzada para docentes y proyectos de innovación liderados por estudiantes.

### **3 ASOCIACIONES BASADAS EN LA INVESTIGACIÓN**

Las escuelas colaboran con organizaciones de investigación para integrar avances científicos de vanguardia en la educación STEM y crear modelos de aprendizaje innovadores.

# **ASOCIACIONES STEM**

## Ejemplos de la vida real



01.

# ASOCIACIÓN ENTRE ESCUELAS Y EMPRESAS

Este tipo de colaboración implica que las escuelas trabajen con empresas, corporaciones o startups para incorporar el conocimiento del sector y la experiencia tecnológica en las aulas. Las empresas ofrecen mentoría, oportunidades profesionales y aprendizaje práctico a los estudiantes. También pueden donar recursos como equipos de laboratorio, herramientas digitales u ofrecer prácticas profesionales. Esta colaboración ayuda a los estudiantes a comprender cómo se aplican las habilidades STEM en entornos laborales reales.

### SIEMENS STEM DAYS (ALEMANIA):

Siemens colabora con escuelas para realizar talleres prácticos donde los estudiantes aprenden sobre energías renovables, automatización y tecnologías inteligentes. La compañía cuenta con profesionales del sector que asesoran a los estudiantes y los guían en desafíos reales de ingeniería. Puede leer más [AQUÍ](#).

### CODE NEXT DE GOOGLE (EE. UU.):

Google colabora con escuelas en comunidades desfavorecidas para enseñar programación mediante programas de mentoría presenciales y virtuales, lo que brinda a los estudiantes acceso directo a carreras tecnológicas. Puedes leer más [AQUÍ](#).



## 02.

# COLABORACIONES ENTRE ESCUELAS Y UNIVERSIDADES

Las universidades desempeñan un papel crucial en la formación de futuros profesionales de las áreas STEM, y la colaboración con ellas les permite acceder a la investigación, laboratorios de vanguardia y un profesorado experto. Estas colaboraciones facilitan el desarrollo profesional del profesorado y permiten a los estudiantes participar en el aprendizaje basado en la investigación. Las escuelas pueden acoger a estudiantes universitarios como mentores o invitar a profesores a impartir conferencias.

### EXTENSIÓN STEM DE LA UNIVERSIDAD DE OXFORD (REINO UNIDO)

La Universidad de Oxford se compromete a ampliar la admisión de estudiantes de todos los orígenes. La universidad organiza talleres y prácticas de laboratorio donde estudiantes de secundaria colaboran con investigadores en experimentos científicos reales. Puede leer más [AQUÍ](#).

### PROGRAMA DE FORMACIÓN DOCENTE DEL MIT SCHELLER (EE. UU.)

El MIT colabora con escuelas secundarias para diseñar materiales curriculares interactivos de STEM y ofrece formación profesional al profesorado. El Programa de Formación Docente Scheller del MIT y The Education Arcade se centran en crear experiencias de aprendizaje lúdicas y eficaces aprovechando las posibilidades de las nuevas tecnologías educativas. Puedes leer más [AQUÍ](#).

Ejemplos de la vida real



03.

## ASOCIACIONES BASADAS EN LA INVESTIGACIÓN

Las organizaciones de investigación colaboran con las escuelas para presentar a estudiantes y docentes los últimos descubrimientos y avances científicos. Estas colaboraciones facilitan la innovación en las aulas mediante proyectos de investigación interactivos y oportunidades de aprendizaje experimental. Proporcionan acceso a los últimos hallazgos de investigación y sus aplicaciones educativas, además de involucrar a los estudiantes en experiencias de investigación auténticas y fomentar la curiosidad.

### PROGRAMA DE EDUCACIÓN EN FÍSICA DEL CERN (SUIZA)

La Convención del CERN reconoció el importante papel que el Laboratorio podría desempeñar en la formación de futuros científicos e ingenieros. De hecho, el CERN ofrece un entorno único para el aprendizaje y la formación: un crisol rico y estimulante de personas e ideas, con oportunidades excepcionales. [Puede leer más AQUÍ.](#)

### PARTICIPACIÓN DE LA NASA EN STEM (EE. UU.)

La NASA realiza inversiones vitales en una cartera diversa de oportunidades y actividades de aprendizaje diseñadas para llegar al mayor número posible de estudiantes estadounidenses, desde preescolar hasta posgrado. La NASA busca formar la próxima generación de profesionales en STEM y ampliar la participación estudiantil en estas disciplinas. [Puede leer más AQUÍ.](#)



**EDUCACIÓN  
STEM  
NO SE TRATA  
SOLO DE  
APRENDER  
CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA**



Se trata de  
fomentar la  
curiosidad, la  
resolución de  
problemas y la  
innovación.

# ESTABLECIMIENTO DE UNA ASOCIACIÓN STEM

Crear y mantener sólidas alianzas STEM requiere un enfoque estructurado. Las escuelas y organizaciones deben centrarse en desarrollar relaciones a largo plazo que beneficien a todas las partes interesadas, a la vez que fomentan experiencias STEM atractivas y prácticas para los estudiantes. A continuación, se presenta un marco detallado para establecer y mantener colaboraciones STEM impactantes.



## 1 Identificar necesidades y objetivos

Evalúe las carencias en STEM en su escuela. Identifique las áreas donde su escuela necesita recursos, capacitación o apoyo adicionales (por ejemplo, talleres de programación, exposición a carreras STEM, experimentos prácticos).

Establezca objetivos claros. Defina lo que busca lograr, como aumentar el interés de los estudiantes en carreras STEM, integrar tecnologías de la industria o mejorar la formación del profesorado en STEM.

Alinearse con los estándares curriculares. Asegurarse de que la alianza apoye los objetivos nacionales o regionales de educación STEM.

✓ Consejo: Realice una encuesta entre profesores y estudiantes para determinar sus mayores desafíos y necesidades en la educación STEM.

## 2 Encuentra el socio adecuado

Considere una gama diversa de socios. Busque empresas, universidades, agencias gubernamentales y organizaciones sin fines de lucro con un interés particular en la educación STEM. Encuentre socios que se ajusten a las necesidades de su escuela. Si necesita más recursos digitales, una empresa tecnológica puede ser ideal para proyectos científicos prácticos, y un laboratorio universitario podría ser una excelente opción. Aprovechar las redes existentes. Usar plataformas como Scientix o la Coalición STEM de la UE para encontrar socios potenciales.

✓ Consejo: asista a eventos locales de redes STEM o únase a grupos de LinkedIn centrados en la educación STEM para conectarse con socios potenciales.



## 3 Acérquese e involucre a los socios

Presenta una propuesta convincente. Resalta los beneficios mutuos de la colaboración, como el desarrollo de habilidades para los estudiantes, la capacitación de la fuerza laboral futura y la responsabilidad social corporativa para las empresas. Personaliza tu comunicación. Investiga la organización y adapta tu propuesta para que se ajuste a su misión y experiencia. Ofrezca oportunidades de participación flexibles. Algunos socios podrían preferir eventos puntuales (por ejemplo, conferencias de invitados), mientras que otros podrían comprometerse con programas de mentoría continua.

✓ Consejo: utilice la plantilla de correo electrónico incluida en esta guía para comunicarse.

## 4 Desarrollar un plan de colaboración

Defina roles y responsabilidades específicos. Defina claramente la contribución de la escuela y el socio (p. ej., las escuelas proporcionan el espacio y la coordinación estudiantil; los socios proporcionan la experiencia y el equipo).

Establezca resultados medibles. Establezca indicadores clave de rendimiento (KPI), como las tasas de participación estudiantil, el número de actividades STEM realizadas o el número de estudiantes que siguen carreras STEM tras la colaboración.

Decide el formato de colaboración. Ya sean visitas a instalaciones industriales, talleres prácticos, formación docente o programas de mentoría virtual.

Consejo: Utilice un Memorando de Entendimiento (MdE) para formalizar la colaboración. En esta guía se incluye una plantilla.

## 5 Formalizar la alianza

Redacte y firme un memorando de entendimiento o acuerdo de colaboración. Asegúrese de que todas las expectativas, plazos y compromisos estén claramente documentados.

Establezca un plan de comunicación. Las reuniones periódicas entre escuelas y socios garantizan una colaboración fluida.

Asignar un coordinador STEM. Contar con una persona de contacto dedicada a gestionar la colaboración agiliza las operaciones.

✓ Consejo: Celebre una reunión de lanzamiento oficial para alinear a todas las partes interesadas y definir los próximos pasos.

# REFLEXIONES DE LOS EXPERTOS



Para crear una Guía de Colaboración STEM práctica e impactante, fue fundamental escuchar a quienes están moldeando el futuro de la educación: docentes, líderes escolares, expertos universitarios y profesionales de la industria. Por ello, como parte del proyecto STEM-IN, se realizaron entrevistas y encuestas estructuradas en los países socios para captar la opinión auténtica de quienes trabajan en escuelas, universidades y empresas.

Estas conversaciones brindaron perspectivas enriquecedoras y prácticas sobre los factores que impulsan el éxito de las colaboraciones en STEM y sus deficiencias. Los expertos destacaron tanto los desafíos sistémicos como las oportunidades sin explotar, todo lo cual apunta a una visión compartida: la educación STEM debe ser práctica, deseada, de recibir apoyo para acceder a atractiva y profundamente colaborativa.

Las escuelas expresaron un fuerte deseo de recibir apoyo para acceder a tecnologías modernas y establecer relaciones a largo plazo con socios externos. Las universidades enfatizaron la necesidad de marcos sostenibles y mayor financiación para mantener una colaboración significativa con las escuelas. Por su parte, las empresas expresaron su disposición a contribuir, pero señalaron la falta de estructuras claras para la colaboración y la comunicación.

Los conocimientos recopilados tienen como objetivo dotar a los educadores, administradores y tomadores de decisiones con el conocimiento y las estrategias prácticas necesarias para construir alianzas sólidas y sostenibles que den vida a STEM para cada alumno.

## De las escuelas

Los educadores están deseosos de integrar las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM) en sus planes de estudio, pero se enfrentan a importantes obstáculos, en particular la falta de recursos (equipos de laboratorio, herramientas digitales) y la limitada formación docente. A pesar de estas limitaciones, existe un gran entusiasmo por las colaboraciones con instituciones externas, especialmente cuando ofrecen experiencias prácticas y acceso a tecnologías emergentes como la IA, la robótica y la realidad virtual (RV).

“No solo necesitamos recursos, sino colaboración estructurada: programas que permitan un verdadero intercambio, mentoría y visibilidad de las carreras STEM”.  
— Profesora de escuela primaria, Lituania

Las escuelas identificaron los talleres, los kits STEM y la mentoría de estudiantes universitarios o profesionales como las formas de apoyo más valiosas. El profesorado señaló que dicha participación fomenta la curiosidad y la confianza de los estudiantes en las disciplinas STEM, especialmente entre los grupos subrepresentados.

## De las Universidades

Los representantes universitarios destacaron el potencial de las colaboraciones estructuradas y bien financiadas. Citaron la investigación liderada por estudiantes, la formación docente y los talleres STEM impartidos por la universidad en las escuelas como los formatos de mayor impacto. Las universidades también destacaron el valor de integrar las tecnologías emergentes en los programas escolares y pidieron un papel más destacado de la pedagogía digital en los programas de formación docente.

Muchos expresaron la necesidad de un apoyo sistemático de las políticas nacionales y de una mejor visibilidad de los planes de financiación para la difusión de las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM).



“Estamos dispuestos a colaborar, pero las alianzas requieren tiempo, financiación y una misión compartida clara”.  
— Coordinador del Programa STEM, España

## De la industria

Las empresas ven claramente el valor de colaborar con las escuelas, pero a menudo carecen de canales estructurados para hacerlo. Identifican la resolución de problemas, la ingeniería y la alfabetización digital como las habilidades más importantes para los futuros empleados y están abiertas a mentoría, prácticas y visitas a escuelas.

Las barreras incluyen tiempo limitado, falta de objetivos compartidos y una comunicación poco clara con las empresas.

Si embargo, las empresas destacaron el potencial de las alianzas a largo plazo, especialmente cuando los resultados están claramente definidos y son mutuamente beneficiosos.



**Las escuelas deben ser audaces. Avanzar, proponer ideas y estar listas para cocrear.**  
— Responsable de ingeniería digital, Lituania



## Visión compartida para el futuro

En todos los sectores, existe consenso en que las alianzas no son un lujo, sino esenciales. Cuando las escuelas, universidades y empresas cocrean experiencias de aprendizaje, pueden acortar la distancia entre la educación y el mundo real. Para lograrlo eficazmente, todas las partes interesadas solicitaron:

**Flujos de financiación específicos para programas STEM intersectoriales**

**Formación de docentes en STEM digital y centrado en la sostenibilidad**

**Modelos de asociación estructurados, escalables y adaptables**

**Reconocimiento de las escuelas como socios iguales en la innovación, no como receptores pasivos**

**El mensaje es claro: las alianzas sólidas en STEM son la piedra angular de una educación preparada para el futuro. Y al escuchar las voces de quienes trabajan en el terreno, podemos construir sistemas que no solo sean innovadores, sino también inclusivos, prácticos y con impacto.**



# APROVECHAMIENTO DE HERRAMIENTAS DIGITALES Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES

La tecnología está transformando la educación, y el aprendizaje STEM es el eje central de esta revolución. La integración de la Inteligencia Artificial (IA), la Realidad Aumentada (RA), la Realidad Virtual (RV), la gamificación y las plataformas de aprendizaje en línea pueden impulsar la educación STEM tradicional, haciéndola más interactiva, atractiva y preparada para el futuro.

La incorporación de tecnologías de vanguardia en la enseñanza de STEM permite a los estudiantes participar en experiencias de aprendizaje inmersivas que reflejan aplicaciones del mundo real. Estas herramientas ayudan a descomponer conceptos complejos en experiencias visuales, interactivas y prácticas, haciendo que las disciplinas STEM sean más interesantes y accesibles para estudiantes de todos los estilos de aprendizaje.

Vamos a profundizar en ellos:

 Inteligencia Artificial (IA)  Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV)   
 Gamificación  Plataformas de Aprendizaje y Colaboración en Línea



## INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) EN STEM

Las herramientas impulsadas por IA personalizan las experiencias de aprendizaje y brindan a los estudiantes retroalimentación en tiempo real, ayudándolos a dominar los conceptos STEM a su propio ritmo.

La tutoría impulsada por inteligencia artificial (por ejemplo, ChatGPT, IBM Watson Tutor) permite a los estudiantes recibir explicaciones instantáneas y asistencia para la resolución de problemas.

Las evaluaciones basadas en IA analizan el desempeño de los estudiantes y sugieren planes de mejora personalizados. Los proyectos de aprendizaje automático introducen a los estudiantes a aplicaciones de IA del mundo real, preparándolos para carreras en ciencia de datos e ingeniería.

✓ **Mejores prácticas:** La iniciativa AI4K12 ofrece currículos STEM centrados en IA para integrar el aprendizaje de IA en las aulas. Más información: [AI4K12](#)

# ¡Aquí hay algunas excelentes aplicaciones GRATUITAS que vale la pena explorar!



Solicitud	Descripción	El enlace
Máquina de enseñanza de Google	Ayuda a los niños a entrenar sus propios modelos de IA usando imágenes, sonidos y poses.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
IA para los océanos	Un juego sencillo que enseña a los niños cómo se puede utilizar la IA para la conservación del medio ambiente.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
¡Rápido, dibuja! (Google AI)	Un divertido juego de garabatos que enseña a los niños cómo la IA aprende a partir de las aportaciones humanas.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Aprendizaje automático para niños	Proporciona proyectos prácticos donde los estudiantes entrenan sus propios modelos de IA utilizando Scratch.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>



## **REALIDAD AUMENTADA (RA) Y REALIDAD VIRTUAL (RV) EN STEM**

La realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) permiten a los estudiantes experimentar STEM más allá de los libros de texto, haciendo que los conceptos abstractos sean tangibles e interactivos.

Las simulaciones científicas basadas en realidad virtual (por ejemplo, Labster) permiten a los estudiantes realizar experimentos de química y biología de forma segura en un entorno virtual.

Los modelos de ingeniería y física mejorados con RA dan vida a los conceptos teóricos superponiendo elementos digitales sobre objetos del mundo real.

Las excursiones virtuales permiten a los estudiantes explorar el interior de una célula humana, viajar a través del espacio o visitar sitios científicos históricos.

**✓ Mejores prácticas:** La plataforma zSpace facilita el aprendizaje práctico de las disciplinas STEM con RA/RV en las aulas. Más información: [zSpace](#)



# ¡Aquí hay algunas excelentes aplicaciones GRATUITAS que vale la pena explorar!



Solicitud	Descripción	El enlace
Expediciones de Google	Permite a los estudiantes realizar excursiones virtuales y explorar el mundo.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
National Geographic Explore VR	Proporciona experiencias inmersivas para explorar la naturaleza y la geografía.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Paseo espacial en realidad virtual (experiencia en la EEI)	Permita que los estudiantes experimenten lo que es ser un astronauta.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Titanic VR	Una aplicación de realidad virtual educativa gratuita para explorar la historia y la ciencia.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>

# ¡Aquí hay algunas excelentes aplicaciones GRATUITAS que vale la pena explorar!



Solicitud	Descripción	El enlace
Cubo de fusión	Permite a los estudiantes sostener objetos digitales 3D en sus manos usando AR.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
QuiverVision	Los niños pueden dar vida a sus páginas para colorear con animaciones interactivas.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
JigSpace	Permita que los estudiantes exploren modelos 3D de objetos, desde el cuerpo humano hasta diseños mecánicos.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Animales de realidad aumentada de Google	Permite a los estudiantes colocar animales 3D en su entorno utilizando la Búsqueda de Google.	Busque cualquier animal en Google en un dispositivo móvil y seleccione "Ver en 3D". <sup>18</sup>



## GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE INTERACTIVO DE STEM

La gamificación mejora la educación STEM al aumentar la participación de los estudiantes a través de modelos de aprendizaje basados en juegos y desafíos interactivos.

Los juegos y desafíos de codificación (por ejemplo, Scratch, CodeCombat) ayudan a los estudiantes a aprender programación de una manera atractiva.

- La gamificación de las matemáticas y las ciencias (por ejemplo, Kahoot!, Prodigy) introduce un aprendizaje basado en la competencia, mejorando la retención y las habilidades de resolución de problemas.

Los desafíos STEM de escape room fomentan el pensamiento crítico y el trabajo en equipo en escenarios de resolución de problemas en tiempo real.

✓ **Mejores prácticas:** Code.org ofrece lecciones de programación basadas en juegos y desafíos para estudiantes de todas las edades. Más información: Code.org



# ¡Aquí hay algunas excelentes aplicaciones GRATUITAS que vale la pena explorar!



Solicitud	Descripción	El enlace
¡Kahoot!	Una plataforma de aprendizaje basada en cuestionarios con desafíos STEM interactivos.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Scratch (MIT)	Una plataforma de codificación para principiantes donde los niños pueden crear juegos y animaciones interactivas.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Juego de matemáticas Prodigy	Un juego de rol basado en matemáticas en el que los niños resuelven problemas para progresar.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
CodeCombat	Enseña codificación utilizando un enfoque gamificado en Python y JavaScript.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>



## PLATAFORMAS DE APRENDIZAJE Y COLABORACIÓN EN LÍNEA

El auge del aprendizaje remoto y semipresencial ha convertido las plataformas en línea en una parte esencial de la educación STEM. Estas herramientas mejoran la accesibilidad y la colaboración, permitiendo a estudiantes y docentes interactuar con contenido STEM en cualquier momento y lugar.

Los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) (por ejemplo, Google Classroom, Microsoft Teams) agilizan la impartición de lecciones y la participación de los estudiantes.

- Los entornos de codificación colaborativa (por ejemplo, GitHub para educación) permiten a los estudiantes trabajar en proyectos STEM de forma remota con sus compañeros.
- Los cursos STEM en línea y MOOC (por ejemplo, Khan Academy, Coursera) ofrecen materiales de aprendizaje gratuitos y de alta calidad para estudiantes y educadores.

✓ Práctica recomendada: El Centro de aprendizaje STEM de Microsoft ofrece recursos digitales STEM gratuitos para escuelas. Más información: Centro STEM de Microsoft

# ¡Aquí hay algunas excelentes aplicaciones GRATUITAS que vale la pena explorar!



Solicitud	Descripción	El enlace
Google Classroom	Una plataforma gratuita para asignar y organizar trabajos de clase.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Microsoft Teams para la educación	Un centro digital para el aprendizaje colaborativo con videollamadas integradas.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Remó	Una pizarra digital interactiva donde los estudiantes pueden colaborar en tiempo real.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>
Flipgrid (de Microsoft)	Permite a los estudiantes grabar respuestas en video cortas para debates en clase.	<a href="#"><u>AQUÍ</u></a>

**LAS  
PLANTILLAS  
NO SON SÓLO  
DOCUMENTOS:  
SON PLANES  
PARA EL  
ÉXITO.**





# MEMORANDO DE ENTENDIMIENTO

## Memorandum of Understanding (MoU)

This Memorandum of Understanding (MoU) is made and entered into as of [DD/MM/YYYY], by and between:

[Your School Name], located at [School Address], hereinafter referred to as "The School," and [Partner Organization Name], located at [Partner Address], hereinafter referred to as "The Partner."

### 1. Purpose

The purpose of this MoU is to establish a collaborative partnership between The School and The Partner to promote STEM education through joint initiatives, industry engagement, and academic collaborations.

### 2. Responsibilities

- **The Partner** agrees to provide mentorship, technical expertise, and industry insights to support The School's STEM programs.
- **The School** agrees to facilitate student participation and integrate STEM-based resources into the curriculum.
- Both parties agree to conduct at least [X] activities per academic year to foster student engagement.

### 3. Duration and Termination

This agreement shall remain in effect from [Start Date] to [End Date], unless terminated earlier by mutual written consent of both parties.

### 4. Signatures

Authorized Representative	Title	Date
[Your Name]	Representative, [School Name]	[DD/MM/YYYY]
[Partner Name]	Representative, [Partner Name]	[DD/MM/YYYY]



# **CONTACTO FORMAL POR CORREO ELECTRÓNICO PARA SOCIOS POTENCIALES**

**Subject:** Proposal for STEM Education Partnership Collaboration

Dear [Partner's Name],

I am reaching out on behalf of [Your School Name] to explore a potential collaboration in enhancing STEM education. Our school is committed to preparing students for the future, and we believe your expertise in [mention relevant area] could play a crucial role in shaping our STEM initiatives.

We would love to discuss how we can work together through:

- Guest lectures or industry visits
- STEM mentorship programs
- Joint research initiatives

Would you be available for a short meeting to explore possibilities? We look forward to your response.

Best regards,

[Your Name]

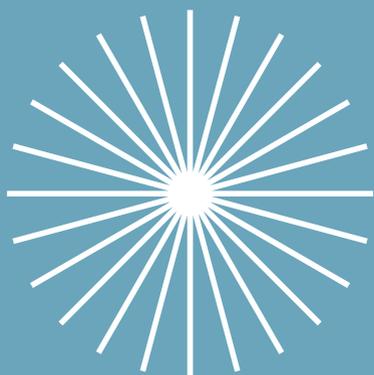
[Your School Name]

[Your Contact Information]



## **LISTA DE VERIFICACIÓN PARA LA PLANIFICACIÓN DE EVENTOS STEM**

- ✓ Establezca objetivos claros. Defina los resultados de aprendizaje esperados y las conclusiones clave para los participantes.
- ✓ Conseguir financiación y patrocinios. Identificar posibles patrocinadores u oportunidades de financiación para el evento (si es necesario).
- ✓ Confirme a los ponentes invitados y socios de la industria. Contacte con profesionales, educadores y expertos en STEM con anticipación para asegurar su disponibilidad.
- ✓ Planifica la logística y la programación. Organiza los cronogramas, los materiales y las herramientas digitales del evento para una ejecución fluida.
- ✓ Impulsa la visibilidad y la participación. Promociona el evento a través de redes sociales, boletines informativos, redes escolares y actividades comunitarias.
- ✓ Recopila información y mide el impacto. Recopila la opinión de los participantes mediante encuestas y debates para evaluar el éxito y las futuras mejoras.



CC BY-SA 4.0 DEED

# ¡CONTACTÁ ANOS!

Facebook

Instagram

o simplemente envíenos un correo electrónico:

Lituania - [info@nekser.lt](mailto:info@nekser.lt) [rastine@vidz](mailto:rastine@vidz)

España - [info@villafuente.es](mailto:info@villafuente.es)



Co-funded by  
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Nacional. Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional se responsabilizan de ellas.

nekser



  
VILLAFUENTE  
ASOCIACIÓN