

DOCENTE INNOVADOR MUCEN

VI CONCURSO NACIONAL



MUSEO CENTRAL

BANCO CENTRAL DE RESERVA DEL PERÚ

Fecha límite de
postulación
**15 de mayo
de 2026**



[BASES DEL CONCURSO](#)



S/ 5 000 + publicación + colección de libros BCRP + experiencia MUCEN

para la propuesta ganadora por categoría

El Museo Central (MUCEN) busca ser un agente que fortalezca la labor de los docentes a nivel nacional. Por ello, los invitamos a participar en el VI concurso “Docente innovador MUCEN” y proponer proyectos de aprendizaje utilizando las colecciones del MUCEN como recursos educativos.

I

OBJETIVOS DE LA CONVOCATORIA

- ◆ Reconocer y difundir los proyectos de aprendizaje que contribuyan a valorar la diversidad cultural del país y a fortalecer la responsabilidad ciudadana.
- ◆ Fortalecer los vínculos entre las escuelas y el MUCEN, promoviendo el uso de las colecciones del museo en relación con el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular y Especial.
- ◆ Potenciar la interdisciplinariedad, incentivando a los profesores a desarrollar proyectos de aprendizaje innovadores.

II

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- ◆ Podrá participar un docente en ejercicio de la Educación Básica Regular (EBR) de inicial (Ciclo II: 3 a 5 años), primaria y secundaria, así como docentes de Educación Básica Especial (EBE).
- ◆ Modo de participación: individual.
- ◆ No podrán participar en este concurso ganadores de anteriores ediciones, así como tampoco las personas que laboran en el Banco Central de Reserva del Perú, su cónyuge o parientes hasta el 4° grado de consanguinidad y 2° grado de afinidad. Esta restricción se extiende a los miembros del jurado.

III

TEMÁTICA PRINCIPAL DE LAS PROPUESTAS

- ◆ El tema de los proyectos de aprendizaje es de libre elección de acuerdo con las necesidades y objetivos de aprendizaje de cada aula.
- ◆ La temática podrá ser abordada desde una o más asignaturas, con un enfoque interdisciplinario. De esta manera, este proceso deberá guiar a los estudiantes a reflexionar a través de la colección MUCEN sobre la temática elegida. Para ello, el proyecto se puede diseñar a partir de las ciencias naturales, las matemáticas, la tecnología o las artes, la historia, la economía, la geografía, entre otras.

◆ Ejes transversales

Se valorarán aquellas propuestas que incluyan los siguientes componentes de forma transversal:

- ◆ Ciudadanía intercultural
- ◆ Interdisciplinariedad
- ◆ Identidad cultural

4.1. Contenido de la propuesta

- ◆ El docente deberá presentar un proyecto de aprendizaje para realizar en clase inspirado en las colecciones del museo. Para su desarrollo deberá completar el Formulario de Postulación (ver punto V).
- ◆ Las propuestas deberán presentar vínculos entre los contenidos o referencias temáticas de la colección MUCEN (numismática, arqueología, arte tradicional, pintura republicana, moderna y contemporánea) y las áreas curriculares.
- ◆ Para desarrollar el contenido se podrán elegir únicamente de 1 a 5 piezas de la colección MUCEN. Tener en cuenta que no se aceptarán los proyectos que incluyan más de 5 piezas o series numismáticas completas.
- ◆ La propuesta puede incluir o no un componente de visita virtual o presencial al museo.
- ◆ Para mayor definición de los contenidos propuestos, se recomienda la implementación total o parcial del proyecto previa a su presentación al concurso. En tal caso, podrá adjuntar las evidencias en los anexos.
- ◆ Los proyectos presentados a través del formulario deberán ser de autoría íntegramente humana. No se aceptarán textos generados total o parcialmente mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA), asistentes automatizados o programas de redacción algorítmica.
- ◆ En caso de detectarse indicios de producción artificial (uso de modelos de lenguaje, patrones de escritura no coherentes con la autoría humana o rastros digitales de generación automatizada), el proyecto será automáticamente descalificado.

¿QUÉ ES UN PROYECTO DE APRENDIZAJE?

De acuerdo con el MINEDU (2013), un proyecto de aprendizaje es una forma de planificación integradora que permite desarrollar competencias en los estudiantes, con sentido holístico e intercultural, promoviendo su participación en todo el desarrollo del proyecto. Comprende además procesos de planificación, implementación, comunicación y evaluación de un conjunto de actividades articuladas, de carácter vivencial o experiencial, durante un periodo de tiempo determinado, según su propósito, en el marco de una situación de interés de los estudiantes o problema del contexto.

4.2. Criterios de evaluación

- ◆ **Calidad:** Plantea una problemática real y desarrolla la metodología del proyecto de aprendizaje de manera adecuada.
- ◆ **Innovación:** Se ha introducido un enfoque, proceso o estrategia original para abordar las piezas de la colección MUCEN enfocada en la mejora de aprendizajes.
- ◆ **Relevancia y pertinencia:** La propuesta responde al fortalecimiento de las competencias y capacidades de las áreas curriculares en las que se enmarca. Además, se adecúa a las características particulares de los estudiantes.
- ◆ **Replicabilidad:** Incluye pautas y recomendaciones para ser replicado en otras escuelas y contextos similares al propuesto.
- ◆ **Inclusión:** Propone espacios y mecanismos de participación para la implementación del proyecto con los diversos actores de la comunidad educativa desde una pedagogía inclusiva e intercultural y el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).

V

POSTULACIÓN

- ◆ Para inscribirse, el participante deberá consignar la siguiente información a través de la página web del concurso, ingresando a un formulario virtual.
- ◆ En el formulario virtual se deberán detallar tanto los datos de contacto del participante como la propuesta de su proyecto.
 - ◆ **Ficha de formulación del proyecto (Ver ejemplo).** Deberá consignar, por ejemplo, los objetivos, beneficiarios, tiempo de desarrollo, entre 1 a 5 piezas seleccionadas, propuesta de evaluación, entre otros. El documento deberá subirse a la web en PDF y tener un peso máximo de 3 MB. El documento no deberá sobrepasar la cantidad de 6 páginas. Asimismo, se deberá respetar la cantidad máxima de palabras indicadas por cada pregunta en el formulario, de lo contrario la propuesta no será considerada.
 - ◆ Además, deberá adjuntar los siguientes documentos:
 - ◆ Copia del **documento de identidad**.
 - ◆ **Anexos.** Compartir entre 3 a 5 páginas de anexos en formato PDF y con un peso máximo de 3MB. El Anexo deberá incluir:
 - De 1 a 3 sesiones de aprendizaje modelo.
 - Imágenes, enlaces a videos, entre otros elementos complementarios a la propuesta. Únicamente para el diseño de estos, se podrá aceptar el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA).

VI

JURADOS

- ◆ Estará integrado por tres miembros de reconocida trayectoria profesional en el ámbito de la educación formal y la educación en museos. Las decisiones del jurado son inapelables. El jurado puede declarar desierta una o las cuatro categorías. Asimismo, podrá otorgar menciones honrosas.

VII

CATEGORÍAS

- ◆ Las propuestas presentadas podrán participar en las siguientes categorías:
 - ◆ Educación Básica Regular Inicial (Ciclo II: 3 a 5 años)
 - ◆ Educación Básica Regular Primaria
 - ◆ Educación Básica Regular Secundaria
 - ◆ Educación Básica Especial
- ◆ Se elegirá una propuesta ganadora por categoría.
- ◆ Un docente puede participar en una o más categorías, pero solo podrá obtener el premio en una de estas.

VIII

PREMIOS

La propuesta ganadora por cada categoría recibirá:

- ◆ Premio monetario de S/ 5 000*
- ◆ Publicación del proyecto
- ◆ Colección de libros editados por el BCRP para el docente ganador
- ◆ Colección de libros editados por el BCRP para el colegio donde labora el docente.
- ◆ Experiencia de mediación MUCEN (virtual o presencial) para el docente ganador y sus alumnos

*Consideraciones: Se deja expresamente establecido que el Banco Central de Reserva del Perú (BCRP) adquiere todos los derechos patrimoniales y de reproducción sobre los proyectos ganadores. Para ello, los ganadores deberán presentar un documento en el que señalen que ceden al BCRP los derechos patrimoniales del proyecto premiado. El modelo del documento será entregado oportunamente.

IX

CRONOGRAMA

- | | |
|--|------------------------------------|
| ◆ Apertura del formulario virtual | Lunes 13 de abril de 2026 |
| ◆ Fecha límite para el envío de propuestas | Viernes 15 de mayo de 2026 |
| ◆ Anuncio de proyectos ganadores | Viernes 7 de agosto de 2026 |
| ◆ Premiación y presentación de proyectos ganadores | Miércoles 20 enero de 2027 |

X

CLÁUSULAS FINALES

- ◆ Al participar en este concurso, se declara autor del proyecto presentado.
- ◆ La presentación del formulario de inscripción en este concurso supone la aceptación total de estas bases, por lo que no se admitirá reclamo alguno.

XI

CONTACTO

- ◆ Para consultas puedes comunicarte al correo educacionmucen@bcrp.gob.pe o al WhatsApp [\(+51\) 993 507 815](tel:+51993507815).