



El Cabildo y el Gobierno de Canarias ponen en marcha el II Desafío Tenerife 2030 para centros escolares

La iniciativa pretende fomentar las vocaciones científicas en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas

Tenerife– 20/10/2017. El Cabildo de Tenerife, a través del área Tenerife 2030, y el Gobierno de Canarias, a través de la consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias, ponen en marcha el *II Desafío Tenerife 2030* dirigido a centros escolares públicos no universitarios con el fin de fomentar las vocaciones científicas en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas; impulsar la innovación; potenciar el uso de las tecnologías de la información (TIC) e implicar al alumnado, profesorado y familias en el desarrollo de proyectos educativos. El plazo de inscripción para los centros escolares finaliza el 3 de noviembre.

El acto de presentación realizado hoy [viernes 20] contó con la presencia del presidente del Cabildo, Carlos Alonso; el consejero del área Tenerife 2030 del Cabildo, Antonio García Marichal; el director insular de Cultura y Educación, José Luis Rivero; y el director general de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa del Gobierno de Canarias, Jonathan Martín.

Durante el acto se reconoció a los centros participantes en la primera edición del Desafío Tenerife 2030, que fueron el IES Manuel Martín González (Guía de Isora), IES Ichasagua (Arona), IES Santa Ana (Candelaria), IES Geneto e IES San Benito (La Laguna) y CEO Bethencourt y Molina, IES Alcalde Bernabé Rodríguez e IES Teobaldo Power (Santa Cruz de Tenerife). En total, la primera edición contó con 151 alumnos en representación de los centros escolares mencionados y para la segunda edición se espera una participación cercana a los 200 escolares.

Carlos Alonso indicó que los proyectos planteados en esta segunda edición “deberá atender al desafío *Tenerife, Una Isla Ultraconectada*, incorporando contenidos y situaciones de aprendizajes vinculados al emprendimiento, a las ciencias y tecnologías. Los objetivos del Desafío Tenerife 2030 son impulsar procesos de innovación en el sistema educativo mediante el apoyo a planes, programas y proyectos que avancen en la calidad de la enseñanza. Queremos fomentar entre el alumnado, y en especial en las chicas, las vocaciones científicas en materias como la ciencia, tecnologías, ingeniería, arte y matemáticas”.

Por su parte, Antonio García Marichal señaló que “la Escuela de Innovación del parque científico y tecnológico INtech Tenerife es una apuesta decidida por el fomento de las competencias en innovación desde edades tempranas entre los jóvenes que cursan educación obligatoria primaria y secundaria, bachillerato y formación profesional y abarca el período 2016-2021. La Escuela de Innovación surge con el objetivo de crear un programa de aprendizaje basado en competencias para la innovación dirigido a los jóvenes de Tenerife, complementario a la educación formal y en cooperación estrecha con las instituciones educativas de la Isla. Se trata de ayudar a identificar, experimentar y desarrollar las habilidades que les facilite tanto la elección de su carrera académica



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

como el desarrollo personal y profesional en un mundo cambiante donde el conocimiento y la innovación tienen una importancia creciente”.

Por su parte, Jonathan Martín agradeció el esfuerzo que realizan los docentes y los centros educativos por apoyar esta iniciativa “que viene a completar la formación de los jóvenes. Queremos una juventud mejor capacitada y este tipo de iniciativas que desarrollamos junto al Cabildo son importantes porque nos ayudan a despertar el interés por materias como las matemáticas, la física y la ciencia”.

José Luis Rivero indicó que en la segunda edición del Desafío Tenerife 2030 “se incorporan las humanidades y las artes en el proceso de aprendizaje y se fomenta la creación de equipos interdisciplinarios docentes que desarrollen los proyectos incorporándolos en la programación anual de su materia y, por tanto, en su proceso de evaluación. Además, se incorporan competencias lingüísticas a los proyectos y se establecen nuevos criterios de valoración y evaluación de los proyectos”.

II Desafío Tenerife 2030

A través de esta iniciativa, el Cabildo y el Gobierno de Canarias tratan de potenciar el uso de las TIC y de los espacios virtuales de aprendizaje desde un enfoque integrador de estas herramientas, metodologías, recursos y contenidos educativos. Además, se implica al alumnado, profesorado y familias en el desarrollo de proyectos educativos encaminados a la actualización metodológica para el desarrollo de competencias, particularmente la competencia en comunicación lingüística, la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, la competencia digital, así como el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

La finalidad del II Desafío Tenerife 2030 es promover las competencias en innovación de los y las estudiantes a través de un programa de aprendizaje activo basado en competencias; identificar, experimentar y desarrollar las habilidades que faciliten al alumnado la elección de su carrera profesional; visibilizar y educar en los valores vinculados a la innovación de fomento de la actitud emprendedora, el aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo, la tolerancia al error y el fracaso, el pensamiento creativo, crítico e independiente y la tolerancia a la diversidad.

Además, se trata de fomentar las capacidades y vocaciones científicas y tecnológicas, capacidades artísticas vinculadas a los procesos de innovación y colaborar con empresas y entidades con el objetivo de desarrollar los proyectos con un enfoque basado en retos que aporta una solución a los problemas sociales o empresariales identificados en el territorio aplicando metodologías pedagógicas innovadoras. Finalmente, se trata de premiar a los equipos participantes de los mejores proyectos desarrollados bajo la metodología propuesta

Las modalidades de premios para el curso escolar 17-18 son: Equipo con mayor valoración en su conjunto, Equipo con mayor valoración en el fomento de las vocaciones y Equipo con mejor justificación metodológica, presentación y exposición del proyecto y adecuada relación producto/precio. Cada una de estas modalidades contará con tres premios.