



El Cabildo pone en marcha la Escuela de Innovación que apuesta por una formación activa desde edades tempranas

El objetivo de este proyecto es ayudar a los jóvenes a identificar y desarrollar habilidades que faciliten la elección de su carrera profesional

Tenerife– 18/07/2016. El Cabildo presentó hoy [lunes 18] la Escuela de Innovación que se pondrá en marcha el próximo curso escolar, con el objetivo de crear un programa de aprendizaje basado en competencias y dirigido a los jóvenes de Tenerife, complementario a la educación formal y en estrecha colaboración con las instituciones educativas de la Isla. El presidente de la Corporación insular, Carlos Alonso, explicó que se trata de ayudar a identificar y desarrollar habilidades que faciliten a los jóvenes la elección de su carrera profesional, así como despertar vocaciones e interés por la ciencia, la tecnología y la innovación, tanto dentro del aula, como fuera, mediante acciones de aprendizaje activo y networking.

Las acciones enmarcadas dentro del programa de la Escuela de Innovación tienen como elemento fundamental la creación de capacidades tecnológicas, el fomento de la actitud emprendedora, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo. Estas acciones han sido diseñadas en coordinación con la Dirección General de Innovación Educativa de la Consejería de Educación, Cienci@ULL de la Universidad de La Laguna, en relación al Programa de Fomento de Vocaciones Científicas y Profesionales, y con el propio Cabildo, a través del proyecto Tenerife Educa (catálogo de recursos y actividades educativas), a fin de complementar y reforzar los programas existentes.

En la presentación de esta Escuela, junto al presidente del Cabildo también estuvo el consejero del área Tenerife 2030, Antonio García Marichal; el director de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa del Gobierno de Canarias, Juan Rafael Bailón; y la directora de Administraciones Públicas Canarias de Telefónica, Carmen Gloria Rodríguez Falcón.

Alonso señaló que se trata de adecuar la formación y la enseñanza a los nuevos tiempos, de apostar por las personas con visión de futuro. Por ello, adelantó, que “el Cabildo va a destinar una partida importante de inversiones, contemplada en el Marco Estratégico Plurianual de Actuaciones para el Desarrollo de Tenerife 2016-2025, que es el instrumento de programación y gestión de la Corporación insular para la próxima década.

El consejero responsable de Innovación del Cabildo, Antonio García Marichal, explicó que las políticas en materia de innovación, nuevas tecnologías y educación están definidas en la iniciativa Tenerife 2030 y en el Programa Tenerife Innova del Cabildo, cuya finalidad es desarrollar una estrategia para afrontar los retos del futuro de la isla en la que la educación, la innovación, el emprendimiento, el deporte y la tecnología sean los ejes fundamentales para lograr una isla mejor preparada, más competitiva, más cohesionada y equitativa, más sostenible y mejor conectada, creativa, innovadora y emprendedora. “La idea es que este proyecto comience fuera del horario escolar pero



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

que se convierta en parte del programa curricular como ya se ha hecho en muchos centros con First Lego League”, señaló García Marichal.

Para Telefónica, la revolución digital será más importante que lo que fue la industrial y este proyecto promueve la formación digital para lograr la igualdad de oportunidades, algo en lo que coincide el Gobierno de Canarias quien considera esta Escuela de Innovación como una “apuesta decidida y la semilla de un proyecto conjunto”.

La Escuela llevará a cabo un amplio programa de acciones para complementar y reforzar los programas existentes. Está dirigida a jóvenes de 12 a 17 años (alumnos de 1º y 2º de Educación Secundaria Obligatoria y 1º y 2º Bachillerato). Complementariamente, se desarrollarán actividades lúdico-educativas específicas para niños de 6 a 11 años.

Se pretende lograr un impacto importante en la comunidad educativa de la isla por lo que está previsto intervenir en los 150 centros de ESO de la Isla, tanto públicos como privados a lo largo de los cuatro años de ejecución del proyecto: cursos académicos, 2016 al 2021, y realizar un amplio programa con laboratorios de innovación como actividades extraescolares de aprendizaje activo, talleres tecnológicos y actividades relacionadas, cuya dimensión se desarrollará año a año.

Desarrollo de las acciones:

→ **DENTRO DEL AULA**

1. Charlas inspiradoras. En ellas se informará sobre los cambios tecnológicos y sociales en la sociedad, las profesiones del futuro y las correspondientes competencias y perfiles profesionales del S XXI.

Fundamentalmente tienen los siguientes objetivos complementarios:

- orientar sobre las profesiones del futuro y despertar el interés por la ciencia y la tecnología;
- difundir las infraestructuras tecnológicas y espacios innovadores disponibles en la Isla;
- dar a conocer las acciones de la Escuela de Innovación fuera del aula e invitar a los asistentes a participar activamente en ellas.

2. Programa de capacitación en innovación en el aula para docentes y expertos locales. Se trata de ayudar a identificar y desarrollar habilidades que faciliten al alumnado y participantes de las acciones en los centros educativos así como en los campus de aprendizaje, la elección de su carrera profesional.

3. Proyectos de innovación educativa. La Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias está impulsando procesos de innovación del sistema educativo, mediante el apoyo a planes, programas y proyectos que avancen en la calidad de la enseñanza y, por tanto, en la mejora de los aprendizajes del alumnado para formarles de tal forma que estén preparados para la vida.

El mercado laboral ya no responde al mismo esquema de hace unos años, ya que han surgido nuevos puestos de trabajo y otros ya no tienen razón de ser. Tener un grado universitario ya no asegura un puesto de trabajo. El reto como educadores está en preparar al alumnado para que sepa desenvolverse en este mundo a través



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

de descubrirse a sí mismos y sus talentos, enseñándoles los diferentes caminos por los que pueden optar, sin miedo a equivocarse.

El Cabildo de Tenerife en colaboración con la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias diseña el proyecto para “jóvenes innovadores” **DESAFÍO TF2030** con el objetivo de promover proyectos relacionados con la orientación del alumnado en los centros docentes que contribuyan a la adquisición de capacidades tecnológicas, al fomento de la actitud emprendedora, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo.

Se facilitará la colaboración con empresas y otras entidades que ayudarán a extender la educación emprendedora, las vocaciones técnicas y científicas para los niveles educativos citados previamente tras la adquisición de habilidades para el desempeño de la innovación.

Se premiará a los equipos con mejores proyectos que atienden los desafíos planteados, desarrollados a partir de la metodología desarrollada por el proyecto:

- 2016-2017 Tenerife: Una isla autónoma
- 2017-2018 Tenerife: Una isla ultra conectada
- 2018-2019 Tenerife: Una isla abierta al exterior
- 2019-2020 Tenerife: Una isla intercultural
- 2020-2021 Tenerife: Una isla sostenible

La propuesta se aleja de incidir en un sector económico estratégico concreto, o de una temática socio-económica o socio-política. Se propone incidir sobre un concepto territorial y posicionamiento geoestratégico, desde donde poder desarrollarlos con múltiples perspectivas complementarias entre sí, dejando a la libertad de cada espacio de reflexión, diálogo, aprendizaje y debate, visualizar soluciones según su especialización.

La escuela de innovación podría ayudar con todas sus acciones a fortalecer y acompañar el desarrollo de estos retos, incorporándolos en los desafíos a plantear a la Consejería de Educación de forma anual así como introduciéndolos en la oferta anual de los laboratorios de innovación para la formulación de proyectos.

4. Capacitación docente en liderazgo, innovación y creatividad LINC. El objetivo de esta actividad es entrenar a los participantes docentes de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias en habilidades y enfoques metodológicos para promover las técnicas revolucionarias de innovación sistemática y fomento de la creatividad que favorezcan su divulgación y entrenamiento desde las aulas.

→ **FUERA DEL AULA**

1. Laboratorios de la innovación “innova-LAB”. Con bases en Santa Cruz, Norte y Sur. Se desarrollarán los laboratorios de aprendizaje activo con una duración de 10 días



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

lectivos en periodos de vacaciones de verano y navidad y de tres días en periodos de semana santa y carnavales, dependiendo de sus contenidos y metodologías específicas. En los laboratorios se realizarán una serie de talleres de cuatro horas de duración, y abordarán temáticas de vanguardia en el ámbito de la ciencia y la tecnología (programación, robótica, energías renovables, diseño y animación de videojuegos, etc.) con una base metodológica común que permita desarrollar competencias de trabajo en equipo, pensamiento crítico y resolución creativa de problemas a la vez que se introducen conocimientos específicos sobre la temática del taller.

Estas acciones se llevarán a cabo en las sedes establecidas para tal fin en el nuevo espacio Coworking del PCTT, localizado en la Dársena Pesquera de Santa Cruz de Tenerife; en aquellos casos en los que se realicen acciones en el norte o sur de la Isla, éstas se desarrollarán en colaboración con los partners estratégicos seleccionados para esas zonas y en los espacios disponibles habilitados.

En los laboratorios de innovación vacacionales se desarrollarán talleres de distinta temática dirigidos a colectivos juveniles, con una especial atención al público femenino y con el objetivo de reducir la brecha de género en las profesiones tecnológicas.

2. Participación y colaboración activa en los eventos y jornadas que se realicen en la Isla, relacionados con innovación, emprendimiento, creatividad, ciencia y tecnología, tanto aquéllos que organiza o donde colabora PCTT (First Lego League Canarias, fi2 foro de innovación, feria de la ciencia de la Orotava, semana de la ciencia ACIISI, feria de vocaciones científicas y tecnológicas ULL), como los que sean promovidos por otras organizaciones o asociaciones (Tenerife MakerSpace, Fablab Tenerife, Jóvenes Investigadores de Tenerife (JINTE), HackerspaceOrotava, Tenerife Design Week, etc.).

3. Programa formativo intensivo de Liderazgo, Innovación y Creatividad LINC. El objetivo de esta actividad es entrenar a los participantes en técnicas revolucionarias de innovación sistemática y fomento de la creatividad que les impulsen a ser futuros líderes en un sentido amplio y no simplemente emprendedores con éxito económico.

La actividad se llevará a cabo durante el mes de julio (del 23 al 30) en las instalaciones del ITER donde los participantes y profesorado convivirán durante estos 8 días de aprendizaje colectivo. La formación será impartida por Jorge Amador Monteverde, fundador de la Fundación LINC y jefe de Implementación de programas Tecnológicos de la Agencia Espacial Europea (ESA) y experto en innovación sistemática. El programa se complementará con charlas y actividades con otros expertos relacionados con el contenido del curso.

Los participantes seleccionados serán los ganadores de algunos de los mejores programas de emprendimiento que se han realizado en la Isla a lo largo del año (programa TFinvierte, Feria del Talento Emprendedor de la ULL, los promotores del equipo ganador al mejor escaparate tecnológico de fi2, alumnos de la Universidad Europea de Canarias, el premio PCTT al mejor proyecto empresarial en Emprende ULL, así como alumnos elegidos por otros colaboradores como el programa YUZZ Tenerife, la Dirección General de Formación Profesional de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, las tres universidades y por el Parque Científico y Tecnológico de Tenerife.



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

Web de inscripción

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/actividades-educativas/consursos-educativos/concurso-desafio-tf2030.html#subir>

Web información charlas inspiradoras

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/actividades-educativas/actividades/charlas-inspiradoras-pctt.html>

Gabinete de Prensa
T: +34 922 239 510
F: +34 922 239 779
prensa@tenerife.es

 @PrensaTenerife
 Cabildo de Tenerife (Prensa)
www.diariodetenerife.info
www.canaltenerifetv.com
www.tenerife.es