

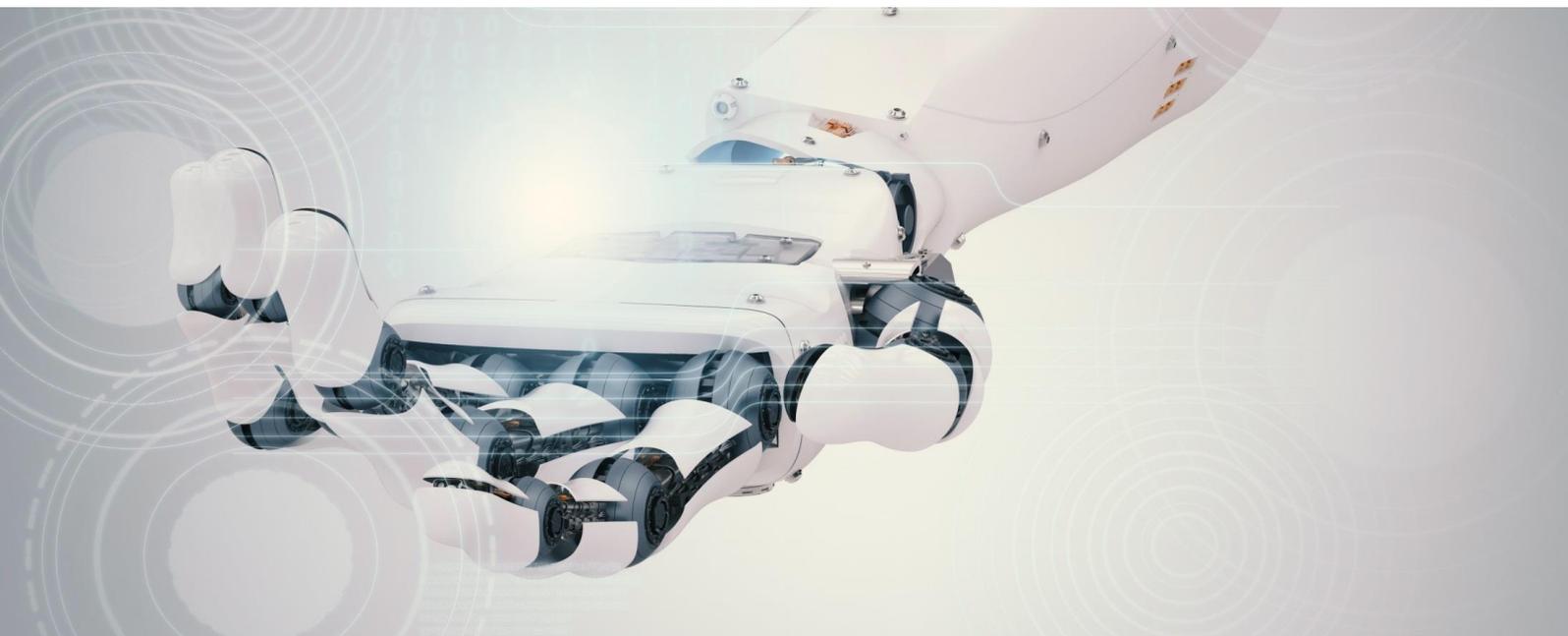
# DOSSIER DE PRENSA

## BE TALENTSTEAM

# Índice

<b>1. Be TalentSTEAM.....</b>	<b>2</b>
1.1. Testimonios.....	3
<b>2. Concurso de Ideas Socialmente Innovadoras (S.I.M.).....</b>	<b>4</b>
2.1. Comité evaluador.....	6
2.2. Proyectos presentados.....	6
2.3. Centros participantes.....	10
2.4. Partners.....	11
2.5. Galería de fotos.....	12

# 1. Be TalentSTEAM



**Be TalentSTEAM** es una plataforma colaborativa creada por la **Fundación Altran para la Innovación** y el **Club Excelencia en Gestión** que busca impulsar una transformación del modelo educativo junto a todos los stakeholders del sector, respondiendo a una nueva realidad, ligada a la Cuarta Revolución Industrial en la que nos encontramos.

Esta nueva situación trae consigo una continua adaptación en las áreas de formación para aportar un valor añadido el día de mañana. Creatividad, transformación digital, Innovación... Son algunas de esas áreas a potenciar.

Be TalentSTEAM nace con el objetivo de ser un referente, alrededor del cual se genera una Red Colaborativa de Stakeholders educativos, que aportan un alto valor añadido para hacer de España un país más competitivo, de mayor talento, que reduzca las brechas sociales.

A través de la plataforma se potenciará el talento, la creatividad e innovación, una educación tecnológica sostenible, impulsando la formación STEAM como palancas educativas claves para el futuro desarrollo profesional que permitirán a los jóvenes su empleabilidad en un futuro muy próximo.

Desde la Fundación Altran para la Innovación y el Club Excelencia en Gestión apuestan por compartir conocimientos entre los profesionales de los sectores y los que dentro de poco lo serán, creando un ecosistema educativo disruptivo, que potencie las capacidades y cualidades de nuestros jóvenes.

## 1.1. TESTIMONIOS

**Alejandro Arranz**, Director General de Investigación e Innovación de la Comunidad de Madrid

*<<La colaboración entre empresas tecnológicas, el sistema educativo reglado y docente, la FP, las universidades es fundamental para desarrollar vocaciones STEAM. Este problema de generar mayores talentos técnicos, matemáticos, ingenieros e ingenieras solamente se resuelve con esa colaboración entre el mundo empresarial y el mundo docente, así que esta metodología de cooperación es fundamental. >>*

**Ignacio Babé**, Secretario General del Club Excelencia en Gestión

*<<Hemos promovido el impulso de este proyecto porque entendemos que nuestra contribución a la sociedad pasa por transformar la educación, dado que nosotros representamos a empresas, a organizaciones sin ánimo de lucro, a universidades, a colegios y a otros agentes sociales. Por lo tanto, vemos la necesidad de impulsar las vocaciones STEAM en España para dar un futuro a los jóvenes que trabajarán en el sector tecnológico. >>*

**Julián Andújar**, Director Gerente de la Fundación TECSOS

*<<Es importante que el tercer sector participe en esta iniciativa porque va a arrancar con un concurso de ideas donde los jóvenes van a tener que dar respuesta a una serie de retos sociales vinculados a los objetivos de desarrollo sostenible y aquí el tercer sector puede acompañar en este proceso acercando esas necesidades, explicando muy bien a todos estos niños y niñas en qué consisten esas necesidades y, sobre todo, dándoles pautas de soluciones que puedan ser útiles para responder a estas necesidades. >>*

**Carlos Capataz**, Director del Departamento de Servicios Tecnológicos de Cruz Roja

*<<Es importante que el tercer sector participe en esta iniciativa porque estamos más cerca o con mucha capacidad de permeabilizar las demandas de la población más vulnerable y también porque somos un canal perfecto para la participación ciudadana. Esta estructura que se está montando no sería factible si no contara también con la participación de personas voluntarias, gente que quiere colaborar de forma altruista. >>*

**Belén Muñoz**, Subdirectora General del Colegio Ramón y Cajal

*<<Para los alumnos va a ser una oportunidad muy importante para intercambiar experiencias con alumnos de otros centros. También el poder pararse a reflexionar sobre retos sociales es algo que va a enriquecer a todos nuestros alumnos, esa reflexión más profunda. Y, sobre todo, recibir esa formación en los workshop les va facilitar estrategias y herramientas para su aprendizaje futuro, que va a ser muy importante. >>*

**Tomás Ramón**, Director de Comunicación de la Universidad Politécnica de Madrid

*<<Estar en una plataforma como Be TalentSTEAM es una oportunidad de seguir creciendo y de mejorar y, sobre todo, la aportación que vamos a hacer son los talleres, que en este caso van a generarse en cuatro colegios, en los que nuestros alumnos van a aportar talleres relacionados con las matemáticas. >>*

**Óscar Codón**, Director General de la Fundación Altran

*<<La Fundación Altran, junto con el Club Excelencia en Gestión, han sido los impulsores y líderes para la creación de la plataforma Be TalentSTEAM y el proyecto S.I.M. y, realmente, los facilitadores para que toda la red de stakeholders que potencia las vocaciones tecnológicas y el talento hagan suyo este proyecto y consigamos, fundamentalmente, transformar el sector educativo y ayudar a los estudiantes a trabajar en un futuro más prometedor. >>*

Puedes ver los vídeos en el siguiente enlace: <https://betalent-steam.com/be-talentsteam/>

## 2. Concurso de Ideas Socialmente Innovadoras (S.I.M.)

S.I.M. es el primero de los proyectos que se enmarca dentro de la plataforma BeTalentSTEAM, un **Concurso de Ideas Socialmente Innovadoras**, dirigido a alumnas y alumnos de 1º y 2º de la ESO, de colegios públicos y privados, que han trabajado “hermanados”, para dar respuesta a los retos sociales vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030. Este concurso pone de relieve la importancia de los trabajos en equipo, multidisciplinares, en entornos muy diferentes y con el reto social común de cómo hacer una sociedad mejor y más justa.

Los estudiantes de los colegios públicos y privados han trabajado en equipos, para responder de forma innovadora a los retos sociales planteados. Con la colaboración de la red de partners, los profesores han gestionado hasta 12 workshops dinámicos, interactivos y muy operativos con los que gestionar creando nuevos modelos de colaboración entre estudiantes de colegios distintos, con retos sociales comunes y con la innovación y las nuevas tecnologías como herramientas clave. Así, se han llevado a cabo píldoras formativas y dinámicas de trabajo centradas en Design Thinking, la utilización de internet y las matemáticas en nuestro día a día, robótica y youtuber.

### Gran final

Después de muchos meses de trabajo y esfuerzo, este viernes 14 de diciembre ha tenido lugar la **gran final**, que se ha celebrado en la Universidad Camilo José Cela, en la que los **diez equipos** finalistas han presentado sus propuestas sobre tres retos sociales:

- La ciudad que queremos: un hogar sostenible.

- Saludablemente.
- Diferentes pero iguales.

La **Fundación Altran para la Innovación** y el **Club Excelencia en Gestión** han hecho entrega del primer premio al proyecto **'Centro de Upcycling'**, presentado por alumnos de los centros **San Patricio** e **IES Ángel Corella**, tras convertirse en el ganador del **Concurso Ideas Socialmente Innovadoras**, que tiene como objetivo que los alumnos de 1º y 2º de la ESO de colegios públicos y privados trabajen "hermanados" para dar respuesta a los retos sociales vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

El proyecto consiste en incorporar Upcycling a los puntos limpios implementando instalaciones en el propio recinto. En concreto, teniendo acceso directo a los materiales que van a ser reciclados para reducir los gastos y los contaminantes que supondría transportar los materiales desde el punto limpio hasta el lugar de reciclaje.

El segundo puesto ha sido para el proyecto **'Eco Smart App'**, aplicación que pretende facilitar a los ciudadanos la oportunidad de ayudar con el aumento del reciclaje y la mejora del medioambiente, y los terceros finalistas han sido **'Ruedas de coche'**, que propone aprovechar el movimiento que hacen las ruedas del coche eléctrico para cargarlo, y **'Pelota de energía renovable'**, que en el interior contiene un raíl circular que lleva un aparato que al girar la pelota recoge electricidad y, posteriormente, se extrae mediante un mecanismo que funciona por imanes.

El premio para los ganadores consiste en que un grupo de trabajo, creado por parte del Club Excelencia en Gestión, la Fundación Altran para la Innovación y los colegios hermanados, **valorará la viabilidad del desarrollo de sus proyectos**. Además, disfrutarán de una **jornada de trabajo** con los responsables de una empresa de la Red de Stakeholders y de una **jornada Tech** en el Hub de Innovación de Altran.

Los ganadores se han conocido al final de una jornada de innovación y tecnología, en la que los diez equipos finalistas han tenido la posibilidad de defender sus ideas ante un jurado compuesto por:

**José Ramón Magarzo**, Presidente ALTRAN y Fundación ALTRAN

**Ignacio Babé**, CEO Club Excelencia en Gestión

**Paloma Beamonte**, CEO XEROX

**Vicente Alcañiz**, Subdirector General de Formación del Profesorado de la Comunidad de Madrid

**Ernesto Serralde**, Director Ejecutivo OTIS

**Francisco Javier Gimeno**, Vicepresidente Cruz Roja Española

**Sonia Casado**, Responsable del Área de Marca de Metro de Madrid

**Fco. Javier Jiménez Leube**, Vicerrector de Comunicación Institucional y Promoción Exterior

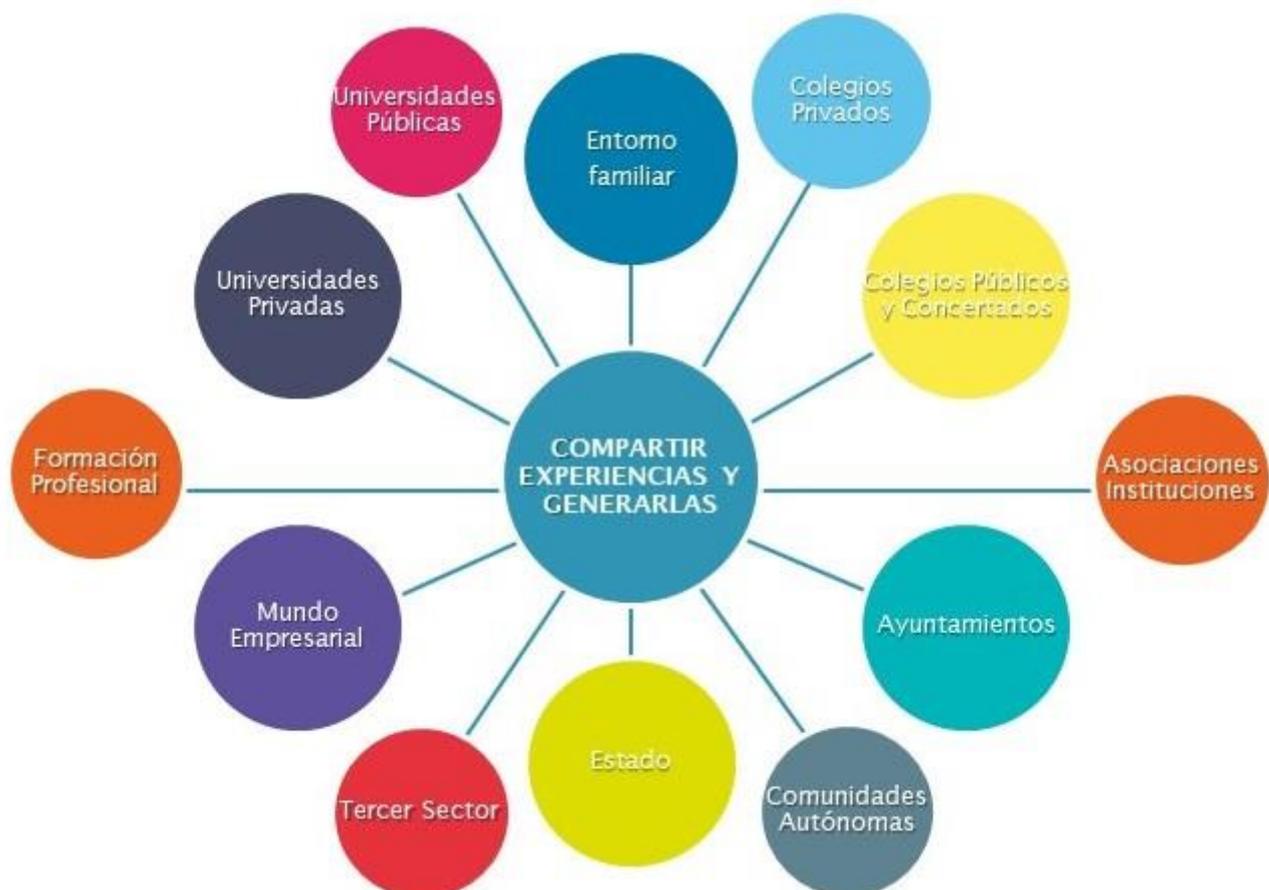
**Carlos Gonzalez Pisón**, Director de Recursos Humanos de CASER

**Marta Belló**, Directora de Educación de ILUNIÓN

Además, a la entrega de premios se ha unido **Dª Cristina Álvarez**, **ViceConsejera de Política Educativa y Ciencia de la Comunidad de Madrid**.

## 2.1. COMITÉ EVALUADOR

El Comité Evaluador de los proyectos presentados ha estado formado por representantes de los distintos Stakeholders que intervienen, directa o indirectamente, en nuestro sistema educativo:



## 2.2. PROYECTOS PRESENTADOS

El Comité Evaluador ha recibido un total de **39 proyectos** que han participado en el concurso rigiéndose en base a los siguientes requisitos:

- > Los colegios participantes debían estar hermanados, un colegio público y uno privado.
- > Se podía presentar un número ilimitado de equipos por cada “hermanamiento”.
- > Los equipos debían estar formados por un mínimo de 4 estudiantes y un máximo de 6. Se ha valorado la paridad de los equipos.
- > No era posible que un mismo estudiante participe en más de un equipo.

### 10 proyectos finalistas

De los 39 proyectos presentados, el Comité Evaluador seleccionó el pasado 3 de diciembre a los **10 proyectos finalistas**, valorando si el proyecto es novedoso, atractivo y factible.

#### Coche solar

Consiste en un automóvil que funciona a partir de energía solar, ésta se va acumulando a medida que el vehículo se desplaza. El funcionamiento de este coche aprovecha la energía del sol para moverse transformándola en un combustible para dicho medio de transporte.

La energía acumulada a lo largo del día será utilizada para abastecer electricidad a un área determinada.

El automóvil cuenta con un software que tiene incorporado un sistema tecnológico de última generación con notificaciones de redes sociales, inteligencia artificial y un sistema de mapa.

El objetivo de este proyecto es mejorar la energía y reducir la contaminación.

#### Centro de Upcycling

El proyecto consiste en incorporar Upcycling a los puntos limpios implementando instalaciones en el propio recinto. En concreto, teniendo acceso directo a los materiales que van a ser reciclados para reducir los gastos y los contaminantes que supondría transportar los materiales desde el punto limpio hasta el lugar de reciclaje.

La idea es construir cinco naves, cada una para cada tipo de material y producto: vidrio, abalorios, muebles, jabones y ropa.

Con el fin de promover el Upcycling entre la comunidad y concienciar sobre la importancia de separar residuos y reciclar, el proyecto propone organizar una serie de talleres en las instalaciones.

Finalmente, los productos elaborados se distribuirán por las tiendas de los alrededores para promover el comercio local, añadiéndoles el valor de ser objetos realizados por personas que conocen. Además, los beneficios obtenidos se destinarán al pago de los empleados, a la reinversión en la empresa y parte se donará a una asociación protectora del medio ambiente. Todos los productos llevarán la calificación de comercio justo y sello ecológico.

### **Eco Smart App**

Smart-Eco es una aplicación que pretende facilitar a los ciudadanos la oportunidad de ayudar con el aumento del reciclaje y la mejora del medioambiente.

La aplicación cuenta con dos funciones principales:

- Un mapa con puntos limpios, tiendas que aceptan ciertos materiales etc.
- Buscador de información de materiales.

El objetivo de Smart-Eco es fomentar el reciclaje, ponérselo más fácil a la gente, que se interesen por reciclar con un método más didáctico, que les motive a reciclar y, del mismo modo, que aprendan sobre el medio ambiente y cómo mantenerlo.

### **La basura inteligente**

Este proyecto consiste en una base de sensores que detectan el tipo de material que se tira a la basura. Cada vez que algo se recicle, es decir, que se halla tirado en la basura correcta, la persona será recompensada, de lo contrario será penalizada.

Para llevar a cabo este proyecto se necesitarán tres tipos de sensores:

- Sensores para detectar la celulosa (papel y cartón)
- Sensores para detectar las moléculas del plástico (plástico)
- Sensores que detectan las diferentes materias primas de las que está hecho el vidrio (vidrio)

El objetivo del proyecto es que la gente aprenda a reciclar y tome conciencia de lo importante que es para el medioambiente.

### **Contaminación marina**

Consiste en una máquina ideada para filtrar el agua del mar y recoger los residuos que hay en ella. La máquina tiene un tubo por el que se succiona el agua y los materiales inorgánicos que contiene.

El proyecto propone distribuir 16 máquinas por todo el mundo programadas para moverse continuamente a través de determinadas rutas marítimas, hasta que se llenen los depósitos de basura. Una vez llenos, se llevarán al punto limpio asignado para su vaciado y posterior reciclaje.

### Robot ecológico

El objetivo del robot ecológico es reducir la contaminación marina. Será un robot que vaya por el agua y, de esta manera, recoja los desechos hasta que el depósito elástico esté lleno. Posteriormente, se llevará a la base de operaciones más cercana localizada en la costa para depositar la basura que luego se llevará al punto limpio.

El robot será ecológico/eléctrico de tal forma que no contamine el mar. Además, tendrá un localizador por si se pierde para ser encontrado, un sensor de peso y un mecanismo que ahuyente a la vida marina para no dañar a ningún ser vivo.

### Ruedas de coche

La idea es aprovechar el movimiento que hacen las ruedas del coche eléctrico para cargarlo. De esta forma, se ahorrará energía, evitando el uso de energías fósiles. Además se evitará la contaminación de la atmósfera.

El proyecto propone que toda la energía que se ahorre se utilice para iluminar edificios, para los hospitales, para la gente pobre que no puede pagar la electricidad...

Sería necesario crear un dispositivo que transforme la energía del movimiento de las ruedas en energía eléctrica para cargar el coche y un dispositivo para acumular la energía producida.

### Drone para incendios forestales

La idea de este proyecto consiste en que con drones, que poseen unas características especiales para soportar el calor y las llamas, se pueda supervisar los incendios y controlar las zonas inaccesibles a personas.

Se necesitaría drones de diferentes tamaños y características para los distintos tipos de trabajos: cómo detectar incendios, localizar zonas erosionadas para reforestar, lugares protegidos de difícil acceso, incluso especies en peligro de extinción que puedan ser desalojadas. Para ello, los drones deberían tener una webcam integrada y poder supervisar el trabajo a distancia.

El objetivo del proyecto es evitar incendios gracias a la reserva de agua interna con la que cuentan, salvar más vidas, proteger a especies que se encuentren en peligro de extinción, repoblar las zonas más inaccesibles y, sobre todo, ayudar a la conservación del medio ambiente. Además, disminuyendo las superficies quemadas y aumentando la reforestación, se evita el calentamiento global y el cambio climático.

### El barco híbrido

El proyecto consiste en un barco que funcione normalmente sin ninguna clase de motor. Para ello, se empleará la energía solar (el barco tendrá placas solares), la energía mareomotriz (será aprovechada por turbinas que, a su vez, moverán la mecánica de un alternador que genere energía eléctrica) y la energía eólica (el barco tendrá unos pequeños molinos de viento).

Además, el barco arrastrará una red que irá recogiendo toda la basura del mar, contribuyendo así al medio ambiente.

### **Pelota de energía renovable**

Se trata de una pelota que en el interior contiene un raíl circular que lleva un aparato que al girar la pelota recoge electricidad y, posteriormente, se extrae mediante un mecanismo que funciona por imanes.

El objetivo del proyecto es aumentar sustancialmente el porcentaje de la energía renovable en el conjunto de fuentes de energía.

## **2.3. CENTROS PARTICIPANTES**

Los 8 colegios participantes han trabajado “hermanados” (un colegio público y un colegio privado), integrados en equipos de entre 4 a 6 personas para dar respuestas innovadoras a retos sociales vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

Los centros participantes han sido los siguientes:



## 2.4. PARTNERS

### Colegios y universidades



**International  
Schools**  
Est. 1892



UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE MADRID

Tercer sector y empresas



Instituciones



## 2.4. GALERÍA DE FOTOS

Puedes acceder a través de este enlace: <https://betalent-steam.com/be-talentsteam/>

