

24 estudiants d'ESO i batxillerat guanyen un viatge formatiu a Silicon Valley per afrontar reptes d'innovació

Conformen els cinc equips guanyadors de la quarta edició dels PREMIS REPTe EMPRÈN que impulsa l'Obra Social "la Caixa"

- Dels 1.392 equips d'alumnes de tot Espanya que van presentar els seus projectes, cinc han estat els guanyadors dels Premis Repte Emprèn amb un viatge formatiu a Silicon Valley, l'epicentre mundial de la innovació tecnològica.
- L'objectiu principal de l'estada a Silicon Valley és que aquests cinc equips —constituït cadascun per quatre o cinc estudiants d'ESO, batxillerat i cicles formatius— afrontin reptes que els serviran per millorar el seu projecte.
- Els reptes han estat proposats pels cinc *partners* dels Premis Repte Emprèn: Fundación everis, Eurest, SegurCaixa Adeslas, DXC Technology i KPMG. Són cinc reptes que cada *partner* ha definit segons la naturalesa dels projectes i els objectius de la seva entitat.
- Repte Emprèn reconeix els millors projectes treballats en el marc del Projecte Joves Emprendors, una innovadora proposta educativa que l'Obra Social "la Caixa" posa a disposició de les escoles de tot Espanya amb l'objectiu de promoure el desenvolupament de les competències bàsiques de l'alumnat.

Barcelona, 18 de maig de 2017.- Dels 1.392 equips de tot Espanya que van presentar els seus projectes en la **quarta edició dels Premis Repte Emprèn** que impulsa l'Obra Social "la Caixa", **se'n van seleccionar 35 per participar al Campus Repte Emprèn 2017**, que va tenir lloc a Barcelona durant la primera setmana del mes de maig. Creativitat, iniciativa, cooperació i esforç es van posar a prova durant unes jornades que van tenir com a objectiu estimular la cultura emprenedora i innovadora entre la comunitat educativa. Alumnat i professorat van experimentar, desenvolupar i millorar els seus projectes gràcies a l'assessorament i el treball amb experts de diferents àmbits professionals.

Després del procés i dels resultats del Campus, d'aquests 35 equips finalistes **cinc han estat els guanyadors dels Premis Repte Emprèn** i viatjaran al juliol a **Silicon Valley**, el principal focus dels Estats Units en innovació, emprenedoria i desenvolupament tecnològic. Allà els alumnes guanyadors i els seus professors tindran l'oportunitat de conèixer espais i **formes de treballar diferents**, participar en **tallers (workshops)** i fer **treballs en equip**, a més d'aprendre de l'experiència de professionals que treballen a les empreses líders a escala mundial. Aquesta interessant experiència potenciarà les seves habilitats emprenedores i el seu creixement personal.

Però el **gran objectiu dels Premis Repte Emprèn** són els reptes a què els alumnes s'hauran d'enfrontar durant la seva estada a Silicon Valley i que avui s'han donat a conèixer per primera vegada durant **l'acte de lliurament dels guardons a Barcelona**. L'han presidit la directora general adjunta de la Fundació Bancària "la Caixa", **Elisa Durán**; el director territorial de CaixaBank a Barcelona, **Jordi Nicolau**; el Head of B&I Compass Group Spain d'Eurest, **Oriol Peñafiel**; el cap del Departament de Suport Comercial d'Empreses de SegurCaixa Adeslas, **Fabián Vega**; l'Account General Manager of DXC Technology, **Jaume López**; el soci de banca de la Fundación everis, **Jesús Soler**, i el Climate Change Sustainability Services Advisory a KPMG, **David Fernández**.

Cinc partners, cinc equips, cinc reptes

Fundación everis, Eurest, SegurCaixa Adeslas, DXC Technology i KPMG són els cinc *partners* dels Premis Repte Emprèn, i tots estan involucrats en la tasca de l'educació emprenedora.

Els *partners* han definit reptes destinats als equips guanyadors, constituïts cadascun per grups de quatre a sis estudiants d'ESO, batxillerat i cicles formatius. Cada repte s'ha dissenyat segons la naturalesa de cada projecte i l'objectiu de l'entitat, i permetrà a l'equip explorar, aprofundir i aplicar millores en la seva proposta. De manera especial, hi haurà un **sisè repte proposat per l'Obra Social "la Caixa"**, adreçat a un sisè equip, que estarà constituït pels professors acompanyants de cada grup d'estudiants.

Els equips guanyadors i els seus reptes

Centre: La Salle Bilbao Ikastetxea (Gorliz, Biscaia)

Quatre alumnes de 4t d'ESO

Projecte: Feeling Cells

Dispositiu format prioritàriament amb cèl·lules Peltier que permet subministrar energia elèctrica a qualsevol aparell que en necessiti. Aquestes cèl·lules transformen l'energia mitjançant el contrast de temperatures. Els carregadors són dispositius compactes, atractius visualment i de fàcil portabilitat. Amb el seu ús es contribueix a respectar el medi ambient i es prepara per al futur de les energies renovables.

«L'energia ni es crea ni es destrueix, es transforma. Observem un continu mal aprofitament de l'energia i un ús constant d'energia fàcil d'obtenir a partir de recursos naturals i poca investigació de noves fonts i formes de transformar l'energia. Ens hem centrat en el malbaratament de l'energia tèrmica, i per això hem creat un generador d'energia renovable a partir de l'energia que es desaprofita en instal·lacions com les calderes dels col·legis.»

PARTNER: Eures

Repte: Compass Group, al qual pertany Eures, gestiona tot tipus de cuines: en centres escolars, empreses i hospitals, i també en cuines centrals. Totes tenen tres punts on es genera calor: punt de cocció; punt de neteja i rentat de parament de casa, vaixel·la i cristalleria, i la zona de compressors de les cambres frigorífiques. Sobre aquesta base, el repte planteja que els alumnes siguin capaços, amb aquest projecte, de canalitzar la calor que generen aquests tres punts i crear energia per escalfar aigua, tenint en compte que a les cuines s'utilitza constantment aigua calenta, de manera que això comportaria un estalvi directe d'energia.

Centre: Instituto de Enseñanza Secundaria Galileo Galilei (Navia, Astúries)

Cinc alumnes de 3r d'ESO

Projecte: Yuneo

Aplicació/joc per a mòbil o tauleta. A través de l'aplicació es poden personalitzar les condicions de cada usuari, edat, pes, massa muscular, activitats que fa, ubicació, etc., i en funció d'aquestes característiques, ofereix diferents possibilitats, opcions i consells per millorar la seva condició física. Motivarà els usuaris a assolir els objectius relacionats amb el seu benestar. A través del joc els usuaris obtindran punts que es traduiran en premis, per exemple, descàrregues de música. L'aplicació serà gratuïta de manera que tothom qui ho vulgui la podrà aconseguir.

«La primera causa de mort al món són les malalties cardiovasculars. La resposta a aquest problema exigeix que la societat adopti hàbits de vida saludables, basats en una alimentació equilibrada i en la pràctica d'una activitat física adequada. La nostra proposta va dirigida a totes les persones que vulguin millorar la seva qualitat de vida, especialment als joves, ja que els crearà hàbits de vida saludables al llarg de la vida. I, al mateix temps, augmenta el seu rendiment físic i intel·lectual.»

***PARTNER:* SegurCaixa Adeslas**

Repte: Fer evolucionar el projecte cap a una fase lliurable final. És a dir, partint de la solució proposada per Yuneo i valorant les propostes que el mercat ofereix avui en altres solucions similars, generar recursos, plans i propostes de ludificació per atraure usuaris i mantenir-los enganxats al programa, adaptats a la seva forma de vida i als seus valors.

Centre: Colegio Salesianos Atocha (Madrid)

Cinc alumnes de 2n de batxillerat

Projecte: Vife

Polsera que mesura determinats factors externs (ambientals) i interns (de la persona) per satisfer necessitats que els clients tinguin diàriament. Duu incorporat un sistema Arduino en què s'instal·len diferents sensors segons el tipus de polsera:

1. Per a al·lèrgics: mesura la temperatura, la humitat, el nivell de contaminació i la concentració de pol·len que hi ha a l'aire.
2. Per a esportistes: mesura els passos, les calories, la velocitat, les pulsacions i incorpora un cronòmetre.

3. Per a diabètics: mesura el sucre en sang i la tensió arterial.
4. Per a persones amb Alzheimer: duu una funció de geolocalització, recordatoris i calendari.

A més, en funció del gust i les necessitats dels clients, la polsera és personalitzable estèticament i té la possibilitat d'incorporar funcions addicionals.

«Hem detectat algunes problemes que volem resoldre, en persones al·lèrgiques, diabètiques, amb Alzheimer i esportistes. Les persones al·lèrgiques no poden saber amb exactitud la concentració de pol·len que hi ha a l'aire, o la contaminació; les persones que tenen Alzheimer necessiten recordatoris i un cert control; les persones diabètiques s'han de punxar per saber el sucre en sang; i els esportistes no saben com poden mesurar el seu progrés; però ara, amb la nostra polsera solucionarem tots aquests problemes, de manera que millorarem el nivell de vida d'aquestes persones.»

PARTNER: DXC Technology

Repte: Desenvolupar el projecte Vife enfocant-lo específicament al segment de les persones al·lèrgiques, perfil d'usuaris interessats a disposar d'informació per millorar la seva qualitat de vida. Per això es desenvoluparà un pla d'aproximació i comunicació i màrqueting adaptat a aquest públic que aprofundeixi en la cerca de dades, valor, serveis MVP, etc.

Centre: Institut Gorgs (Cerdanyola del Vallès, Barcelona)

Cinc alumnes de 1r de batxillerat

Projecte: Aira Pulita

Són estructures d'acer inoxidable d'aproximadament 4 m d'alçada, amb plaques metàl·liques quadrilaterals amb moviment mecanitzat semblant al dels gira-sols (per captar al màxim l'energia solar), que contenen tubs de plàstic amb aigua marina que faciliten la reproducció de les microalgues, les quals capturen el CO₂ i produeixen l'oxigen necessari, ja que les algues són responsables del 70 % de l'oxigen total de la Terra. L'objectiu serà crear parcs d'aquestes estructures seguint el model dels parcs eòlics i col·locar-los a les principals zones industrials del país. Les algues se solen utilitzar en el camp alimentari, i la pretensió del projecte és la purificació i la producció d'oxigen. Aquesta iniciativa seria de tipus concertat: una empresa privada amb concessió i fons de l'Estat espanyol per a la seva instal·lació en diferents polígons industrials del país.

«A causa de l'alta pol·lució d'indústries, cotxes, aires condicionats, entre altres coses, l'aire de les nostres ciutats està altament contaminat. Això ocasiona diversos problemes que afecten directament la nostra salut, i generen un impacte negatiu en el medi ambient. Per aquests motius, creiem que és necessari un servei que purifiqui amb èxit l'aire que respirem.»

PARTNER: KPMG

Repte: Treballar sobre la viabilitat del producte mitjançant l'estudi de la competència real. Investigar, identificar i quantificar els avantatges del producte davant de l'ús dels arbres, per tal de mostrar als possibles grups objectius (*targets*) els avantatges d'utilitzar els sistemes d'Aira Pulita en lloc de plantacions d'arbres. Analitzar on són les principals necessitats del producte Aira Pulita (zones industrials o ciutats) i aprofundir sobre qui serà el grup objectiu per a la venda del producte.

Centre: Col·legi Claret (Barcelona)

Cinc alumnes de 4t d'ESO

Projecte: ColMusic

Més del 20 % de la població infantil espanyola té problemes per estudiar, la majoria per trastorns de memòria seqüencial (TDAH i dislèxia). Sobre la base d'aquesta situació, aquest projecte es dirigeix a persones amb dificultats per memoritzar o estudiar. Es tracta d'una aplicació que permet transformar les lliçons en cançons per poder memoritzar-les fàcilment.

«ColMusic és una aplicació que utilitza la música com a sistema d'aprenentatge. Els usuaris seleccionen una cançó que els agrada i l'aplicació posa el ritme de la melodia seleccionada a un text introduït. Creiem que és una manera original d'estudiar el temari d'un examen.»

PARTNER: Fundació everis

REPTE: Estendre la idea de millorar els processos d'aprenentatge (més enllà de la memorització) a altres eines digitals i socials, com ara Instagram Stories, Musical.ly o Facebook Live, aprofitant les capacitats que ofereixen aquest tipus de plataformes

Equip de professors

Repte proposat per l'Obra Social "la Caixa":

Desenvolupar un material educatiu que reculli els aprenentatges més rellevants adquirits en l'experiència a Silicon Valley i que pugui ser útil per a la resta del professorat que participa en el Projecte Joves Emprendedores. L'objectiu és oferir

i compartir amb els altres professors continguts i recursos de valor per millorar l'educació emprenedora a l'aula.

Projecte Joves Emprendors, nou paradigma de l'educació

Els Premis Repte Emprèn s'emmarquen dins del Projecte Joves Emprendors, que està constituït per diversos elements, entre els quals hi ha una innovadora proposta educativa que l'Obra Social "la Caixa" posa a disposició de les escoles d'Espanya que ho sol·licitin. Es tracta d'una proposta pedagògica que permet treballar a l'aula a través d'una metodologia que promou el desenvolupament de totes les competències bàsiques de l'alumnat. Partint de l'**aprenentatge basat en problemes**, del treball cooperatiu i d'una gran varietat de recursos tant físics com digitals, els estudiants poden **dissenyar un projecte que doni resposta a una necessitat del seu entorn**.

El Projecte Joves Emprendors té com a objectiu despertar les habilitats emprenedores dels alumnes, promoure el seu creixement personal i potenciar la seva capacitat d'iniciativa. **Desenvolupar la creativitat, la capacitat d'autonomia, l'organització i el treball en equip entre els alumnes**. Aquesta formació inclou el desenvolupament de les competències per al segle XXI: detecció d'oportunitats i resolució de problemes, capacitat per afrontar la incertesa, assumir riscos i prendre decisions, competències per treballar en equip i saber comunicar adequadament, entre d'altres.

El projecte es va impulsar per primera vegada en el curs 2013-2014, i el van posar en pràctica les 318 escoles de tot Espanya que s'hi van inscriure. En aquella primera experiència es va aconseguir complir els objectius d'adquisició de nous coneixements, valors i motivació per part dels estudiants que van idear els seus primers projectes innovadors a través del recurs. Tot això va suposar que en el curs següent les inscripcions es tripliquessin. **I en el curs 2016-2017 estan inscrites dins del Projecte Joves Emprendors 1.412 escoles.**

Per al curs vinent 2017-2018, ja està disponible al web d'**EduCaixa**, www.educaixa.com, la possibilitat d'**inscriure's al Projecte Joves Emprendors** mitjançant el formulari en línia, que a més de donar accés al professorat per a la seva implementació amb els alumnes, habilita la **participació en els pròxims Premis Repte Emprèn**.



Departament de Comunicació de l'Obra Social "la Caixa"

Ariadna Puig: 934 044 095 / 626 282 905 / apuig@fundaciolacaixa.org

 @FundlaCaixaCAT / @ariadna_puign

Sala de Premsa Multimèdia: <http://premsa.lacaixa.es/obrasocial>

FUNDACIÓN



DXC.technology



SegurCaixa Adeslas

