

RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INNOVACIÓN Y CALIDAD, POR LA QUE SE APRUEBAN LAS BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO «DESAFÍO INFUTURE» PARA SU DESARROLLO, DURANTE EL CURSO ESCOLAR 2020-2021, EN CENTROS EDUCATIVOS PÚBLICOS NO UNIVERSITARIOS DE LA ISLA DE TENERIFE, Y SE DICTAN LAS INSTRUCCIONES PARA EL PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN.

Examinada la propuesta del Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM, del Servicio de Ordenación Educativa de la Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, a la vista del informe del Responsable del Servicio de Ordenación, y de acuerdo con los siguientes:

ANTECEDENTES DE HECHO

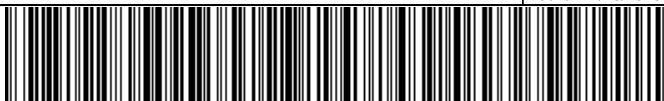

Primero. La Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias viene impulsando procesos de innovación del sistema educativo mediante el apoyo a planes, programas y proyectos que fomenten la calidad de la enseñanza y la mejora de los aprendizajes.

Segundo. Entre los objetivos fijados por la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, se encuentra el de fomentar en el alumnado, en especial en las alumnas, las vocaciones científicas de las áreas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), desde un enfoque multidisciplinar, promoviendo proyectos centrados en la innovación, la creatividad, el diseño, y en la búsqueda de soluciones a problemas.

Tercero. El Cabildo Insular de Tenerife, a través de INtech Tenerife, fomenta desde el curso 2017-2018 en colaboración con la Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad, en su actual denominación, el desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento, y actúa como promotor de la innovación, impulsando y ejecutando acciones diferentes e innovadoras definidas en su estrategia de impulsar una isla preparada ante los retos del futuro.

Cuarto. Durante los cursos 2017-2018, 2018-2019 y 2019-2020, participaron en el «Desafío INfuture» 45 centros públicos de la isla de Tenerife. En la última convocatoria, el profesorado y alumnado de 15 centros recibió asesoramiento específico en metodologías y recursos tecnológicos vinculados a las iniciativas con las que participaron en el «Desafío INfuture». Debido a la declaración del estado de alarma por la pandemia de Covid-19 en España, los centros participantes no pudieron finalizar todas las etapas del proyecto.

Quinto. La Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad, de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, desde su Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM, junto al Cabildo Insular de Tenerife, a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife, ponen en marcha la nueva edición del «Desafío INfuture» dirigido al alumnado que cursa Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en los centros públicos de Tenerife, durante el curso escolar 2020-2021, bajo el lema «Tenerife: una isla preparada ante los retos del futuro».

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	 
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



FUNDAMENTOS DE DERECHO

Primero. La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada parcialmente por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, que establece, en el artículo 1.n), la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación didáctica, como uno de los principios generales de la educación.

Segundo. La Ley 6/2014, de 24 de julio, de Educación no Universitaria de Canarias, que establece, en su artículo 23, que la Administración educativa favorecerá el desarrollo de programas y proyectos educativos específicos, indicando que esta favorecerá el funcionamiento cooperativo de los centros educativos, con objeto de compartir recursos, experiencias e iniciativas.

Tercero. La Resolución de 15 de mayo de 1998 de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, que establece los criterios para el reconocimiento o la certificación de las actividades de formación del profesorado de esta Dirección General.

Por todo lo expuesto y en el ejercicio de las competencias atribuidas a esta Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad, de conformidad con lo establecido en el artículo 13 del Reglamento Orgánico de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias, aprobado por Decreto 135/2016, de 10 de octubre,

RESUELVO

Primero. Aprobar las bases de participación en el concurso «Desafío INfuture», coordinado a través del Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM, de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, para su desarrollo durante el curso escolar 2020-2021. Estas bases quedan establecidas en el Anexo I de esta resolución.

Segundo. Dictar instrucciones para la inscripción de los centros educativos públicos no universitarios de la isla de Tenerife en el concurso «Desafío INfuture». Estas instrucciones quedan establecidas en el Anexo II de esta resolución.

Tercero. Publicar esta resolución en la página web de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, del Gobierno de Canarias.

Contra el presente acto, que no pone fin a la vía administrativa, cabe interponer en el plazo de un mes, a contar desde el día siguiente al de su publicación, **recurso de alzada** ante la Viceconsejería de Educación, sin perjuicio de cualesquiera otro que se estime procedente interponer.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



ANEXO I

BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO «DESAFÍO INFUTURE»

Curso Escolar 2020-2021

1. REQUISITOS DE LOS PROYECTOS PRESENTADOS AL CONCURSO «DESAFÍO INFUTURE» Y RECURSOS

1.1. Objetivo del «Desafío INfuture» y requisitos de los proyectos

El concurso «Desafío INfuture» tiene por objetivo la promoción de proyectos que contribuyan a la adquisición de habilidades y competencias para la innovación, el fomento de la actitud emprendedora, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo y, de esta manera, dar respuesta a la necesidad de adecuar la enseñanza al dinamismo del mercado actual, preparando a jóvenes y personas adultas más activas e innovadoras, conocedoras de sí mismas y de su realidad insular y de la manera en que pueden contribuir a la sociedad a través del desarrollo de la profesión elegida.

Los proyectos deben desarrollarse siguiendo las directrices del Cabildo Insular de Tenerife, a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife S.A. (INtech Tenerife), en base a los desafíos INfuture que anualmente son convocados dentro del marco del Programa de fomento de las competencias en innovación para estudiantes en centros educativos públicos y en colaboración con la Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias.

Para ello, se tendrá en cuenta la identificación de retos adscritos a una temática anual (desafíos), para aportar soluciones en consonancia con las demandas de los mismos a propuesta de los sectores empresariales o la propia estrategia INFUTURE, así como potenciar las habilidades tecnológicas siguientes: robótica, programación, diseño de videojuegos, comunicación digital y audiovisual (creación de blogs, webs, vídeos y redes sociales), diseño y publicidad, fabricación digital aditiva, etc.

La temática del desafío para este curso 2020-2021 es: «TENERIFE: UNA ISLA PREPARADA ANTE LOS RETOS DEL FUTURO».

Los proyectos presentados al concurso «Desafío INfuture» deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Contenidos en ciencia y tecnología

Los proyectos que se inscriban en el concurso deben tener, como requisito esencial, un componente de aprendizaje y desarrollo en todas sus fases, en especial en las de prototipado, experimentación y despliegue-innovación, vinculado a la ciencia y la tecnología.

Estos proyectos pueden hacer referencia a los ámbitos de la biotecnología, la nanotecnología, la animación audiovisual, la inteligencia artificial, la robótica, la impresión 3D, la creación de nuevos materiales de aplicación en diversos entornos, el internet de las cosas, la realidad virtual o la gamificación.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



b) Contenidos en fomento de la innovación

Los proyectos que se inscriban en el concurso deben incorporar procesos de aprendizaje que favorezcan las competencias en emprendimiento, de acuerdo con lo que establece la LOMCE en los artículos 18.6, 24.6 y 25.8. Todas estas competencias quedan vinculadas a las **habilidades y destrezas en emprender** que podemos materializar utilizando, entre otras, las siguientes herramientas:

- Realización de una *landing page* diseñada específicamente para captar posibles usuarios/consumidores interesados por el producto o servicio hasta una plataforma web/blog.
- Utilización de lienzos (*canvas*) colaborativos para generar modelos de negocios que permitan afrontar, de forma ágil, las estructuras empresariales necesarias para la puesta en marcha de la solución al reto.
- Utilización de plataformas de *crowdfunding* educativas como herramienta de entrenamiento de competencias emprendedoras en un entorno real y tecnológico para validar modelos de negocios.
- Desarrollo de encuestas, entrevistas con grupos de interés y/o visitas a empresas relacionadas con la temática trabajada.
- Otras herramientas que se estimen oportunas para un buen desarrollo y validación del proyecto propuesto.

c) Incorporación de las Humanidades y las Artes en el proceso de aprendizaje

Es necesario ampliar y abrir el ámbito de los proyectos a las disciplinas de las Artes y las Humanidades, sin limitarlo a las disciplinas STEM. La creatividad y la innovación son herramientas complementarias, que trabajan en conjunto para generar cambios que conlleven una mayor satisfacción a las personas que las desarrollan.

d) Interdisciplinariedad

Se fomenta con este concurso la creación de equipos docentes interdisciplinares que desarrollen los proyectos incorporándolos en la programación anual de su materia, y, por tanto, en su proceso de evaluación.

e) Incorporación de las Competencias Lingüísticas a los proyectos

Entre las disciplinas de especial interés, se encuentra el uso de diferentes idiomas durante el proceso de aprendizaje, así como habilidades y destrezas comunicativas en las presentaciones de proyectos, en todas sus etapas de entrenamiento y presentación final.

1.2. Recursos

El Cabildo Insular de Tenerife, a través del Laboratorio INfuture de INtech Tenerife, aportará los siguientes recursos:

- Acompañamiento y apoyo a docentes y alumnado, desde el Parque Científico y Tecnológico de Tenerife SA (INtech Tenerife), a fin de desarrollar habilidades y competencias para la innovación o el enfoque metodológico en el aula y para la

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



gestión de proyectos. Este acompañamiento se realizará de manera no presencial, a través de videoconferencias, o presencial, adaptándose a la situación sanitaria vigente y siempre en presencia del profesorado participante.

- INtech Tenerife, a través del Laboratorio INfuture, pone a disposición de los centros participantes una **plataforma de recursos educativos y de aprendizaje** como complemento para ayudar en el desarrollo de los desafíos temáticos anuales, además de aquellos recursos necesarios para el desarrollo de las fases de investigación, documentación, prototipado y emprendimiento (despliegue).
- INtech Tenerife pone a disposición de los centros participantes durante el curso escolar, siempre que vayan vinculados al Desafío, **recursos materiales** bajo cesión de préstamo para el desarrollo de los proyectos, así como los recursos fungibles necesarios para el desarrollo de las fases de prototipado, previa validación.
- El «Desafío INfuture» realizará durante el desarrollo del proyecto formaciones orientadas a la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas vinculadas a la digitalización y el Aprendizaje Basado en Proyectos, dirigidas al profesorado participante y coordinadores. Las formaciones tendrán el formato de píldoras formativas online de 2,5 horas de duración.

Tanto el profesorado coordinador del Desafío como el profesorado participante podrán realizar, de manera voluntaria, formaciones específicas sobre la temática en la que decidan basarse para desarrollar los proyectos presentados al concurso «Desafío INfuture». La asistencia a estas formaciones se contabilizará como horas añadidas de reconocimiento al total de horas de certificación, pudiendo acumular hasta un máximo de 10 horas por la asistencia a 4 píldoras formativas.

El profesorado coordinador de cada centro deberá asistir obligatoriamente a dos píldoras formativas que le ayudarán en el proceso de coordinación durante el desarrollo del proyecto «Desafío INfuture».

2. INCOMPATIBILIDADES

Los proyectos presentados a la convocatoria del concurso «Desafío INfuture» deben ser inéditos y no pueden haber sido presentados a ningún otro proceso de selección, concurso o premio con anterioridad, ni hallarse en curso de proyectos vigentes.

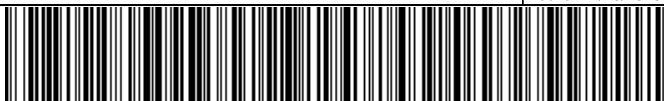

3. NORMAS DE PARTICIPACIÓN DE EQUIPOS EN EL DESAFÍO INFUTURE

Para el proceso de participación en el «Desafío INfuture» se asumen las siguientes normas:

3.1. Normas generales:

La participación en el concurso es voluntaria y está limitada a quienes cumplan todos los requisitos que a continuación se relacionan:

- ⌚ Ser residentes en la isla de Tenerife durante el curso 2020-2021.
- ⌚ Ser alumnado mayor de 6 años cursando alguna de las distintas etapas educativas o docentes con equipos de un mínimo de 6 alumnos y alumnas.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	 
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



Configuración de equipos:

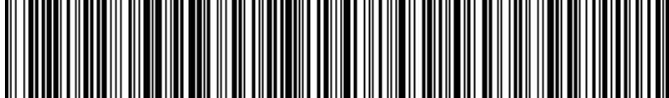

- ✓ Podrán participar cuantos equipos de alumnado se configuren por centro, atendiendo a las necesidades educativas del aula e intentando garantizar la paridad de sexos y la distribución de roles en cada equipo.
- ✓ Cada equipo deberá trabajar sobre un proyecto diferente, que en sus distintas fases pueden complementarse entre sí, pero que siempre será un proceso de aprendizaje independiente en función del ritmo, capacidades e intereses de cada equipo.

3.2. Normas específicas:

- El alumnado participante solo podrá participar en un único equipo. Si existiera alumnado que participa en más de un proyecto, se comunicará al centro correspondiente dicha situación para que sea resuelta en 15 días a contar desde el día siguiente al requerimiento, de forma que la persona afectada pueda elegir el equipo en que concursará. De no haber respuesta en el plazo indicado, se procederá a dar de baja a esa persona de todos los equipos en los que estuviera inscrita.
- El personal docente puede participar en más de un proyecto.
- Se valorará la calidad de los materiales entregados, la creatividad y su aportación en cada una de las categorías, por lo que los participantes declaran, aseguran y confirman a INtech Tenerife que:
 - El proyecto con el que participan en el concurso es original e inédito y que no infringe derechos de terceros.
 - Disponen del consentimiento expreso e inequívoco de los titulares de los derechos de propiedad intelectual, industrial, imagen y/o cualesquiera otros sobre los contenidos insertos en el proyecto con el que ha participado en el concurso.
 - Se hacen responsables del cumplimiento de los puntos anteriores y mantendrán indemne a INtech Tenerife por el incumplimiento de estos.
- Los materiales que se entreguen del proyecto deberán ser presentados siempre en su versión en español para poder ser evaluados y formar así parte de la competición. Se valorará positivamente la versión en otro idioma. Ambas versiones deben estar en el mismo documento, ya sea de texto, imagen o vídeo. Es decir, vídeos en versión original subtítulos al español (o viceversa) y documentos en español y la lengua extranjera.

4. PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS DE PROYECTOS «DESAFÍO INFUTURE»

Tras la inscripción de los centros tendrá lugar un encuentro informativo/formativo por videoconferencia, invitando a todo el profesorado inscrito (tanto profesorado coordinador como profesorado participante) para profundizar sobre el enfoque metodológico del aprendizaje basado en proyectos/retos. Se informará de la convocatoria de dicha reunión a través del correo electrónico facilitado en el proceso de inscripción. La asistencia por parte del profesorado no es obligatoria, pero sí muy recomendable.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	 
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



Una vez aceptada la inscripción en el concurso y realizado el encuentro informativo/formativo, los equipos desarrollarán sus proyectos para el «Desafío INfuture» a lo largo de los siguientes meses, siguiendo las indicaciones del enfoque metodológico aportado por INtech Tenerife incluido como recurso en la plataforma educativa para el aprendizaje activo.

Los centros deberán presentar la formulación de los proyectos que van a llevar a cabo para el concurso «Desafío INfuture». Se enviarán indicaciones de cómo hacerlo a través del correo electrónico y tendrán de plazo hasta diciembre de 2020. La formulación de proyectos deberá incluir los siguientes apartados:

- Número de inscripción (número de inscripción en la resolución publicada).
- Datos del centro.
- Datos del equipo (docentes y alumnado).
- Nombre del proyecto.
- Materias, asignaturas o módulos desde las que se va a enfocar el proyecto.
- Breve descripción del proyecto.
- Antecedentes.
- El reto.
- Ciencia y tecnología aplicada en el desarrollo del proyecto.
- Observaciones.

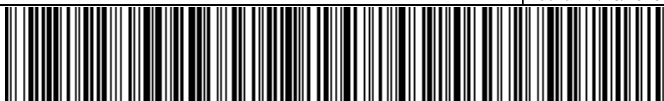

5. DESARROLLO DE LAS JORNADAS DE ENCUENTRO INTERCENTROS

Durante el proceso de aprendizaje se llevarán a cabo dos convocatorias de encuentros para los centros participantes en el concurso.

Un primer encuentro intercentros durante el primer cuatrimestre, cuya finalidad es poner en contacto a los equipos y profesorado participantes de varios centros entre sí, para facilitar la transferencia de información y de investigación entre los proyectos a desarrollar durante el curso escolar, generando comunidad de aprendizaje, utilizando como herramienta de apoyo la plataforma *online* de recursos educativos aportada por INtech Tenerife. Este encuentro se realizará a través de plataformas online.

Un segundo encuentro en el mes de mayo, con motivo de la presentación de los proyectos y entrega de premios. Se presentarán los proyectos seleccionados para otorgar los premios en formato de feria virtual. Se tendrá en cuenta el número de proyectos participantes para celebrar los encuentros de forma conjunta o por etapas educativas en fechas distintas. Un jurado formado por personas expertas en ciencia, tecnología e innovación, miembros del equipo evaluador del Comité Organizador, procederá a la lectura de los premios, seleccionando los tres mejores proyectos en cada una de las modalidades y por etapas educativas si hubiera concurrencia competitiva según los criterios mínimos establecidos. Los premios pueden ser declarados desiertos si así lo estima el equipo evaluador.

6. CRITERIOS DE VALORACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	 
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



Para la valoración de los proyectos se constituirá un Comité de Evaluación que estará compuesto por personal técnico del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife S.A (INtech Tenerife) y de la CEUCD. Este Comité podrá contar con la valoración de personas expertas colaboradoras invitadas de otras instituciones.

Durante el segundo encuentro insular intercentros, el Comité Evaluador valorará los proyectos presentados atendiendo a los siguientes criterios, con una puntuación individual de cada apartado de 1 a 10:

- A. Coherencia entre la idea inicial del proyecto del Desafío a realizar y el resultado final. Grado de desarrollo del proyecto.
- B. El enfoque multidisciplinar del proyecto que demuestre el fomento de las vocaciones científicas (STEAM). En este apartado se valorarán por separado (de 1 a 10) la presencia evidente de elementos de cada área del ámbito científico tecnológico: Física y Química, Tecnología, Biología y Geología o Matemáticas.
- C. Paridad entre alumnos y alumnas en la conformación de los equipos participantes, así como la participación y reparto de tareas de manera equitativa de todos los miembros del grupo a lo largo de todo el proceso (en este ítem se valorará Sí o No).
- D. La referencia del proyecto a los criterios de evaluación de las diferentes áreas, materias o módulos, así como a las etapas educativas, en las que se haya trabajado en el aula.
- E. Justificaciones metodológicas utilizadas en el proyecto a lo largo del proceso.
- F. Vinculación a sectores estratégicos para el desarrollo empresarial en la isla de Tenerife (sin perjuicio de que se admitan también proyectos en otros sectores): Ciencias de la Tierra, Desarrollo Sostenible y Ciencias del Cosmos, Biotecnología, Biomedicina y Salud, Tecnología de la Información, Telecomunicación, Software y Servicios Digitales, Turismo y otros.
- G. La adecuada exposición y presentación del proyecto.
- H. Se valorarán las aportaciones que los equipos puedan hacer en alguna lengua extranjera (inglés, francés, alemán o italiano).
- I. La originalidad del proyecto y su viabilidad.
- J. La adecuada relación entre la solución aportada y el coste de su desarrollo.
- K. Grado de diseño, contraste y validación del proyecto.
- L. Otros criterios que se planteen en el enfoque metodológico del Laboratorio de Innovación y como resultado del procedimiento de calidad.

7. PREMIOS DEL CONCURSO «DESAFÍO INFUTURE»

En cada una de las etapas educativas se hará entrega de trofeo, medallas y reconocimiento a cada integrante del equipo, y se otorgarán premios (dotación de material a los centros) a los más destacados atendiendo a 3 modalidades:

- **Modalidad 1.** Equipo con mayor valoración en su conjunto (que se otorgará al proyecto con mayor calificación técnica por parte del comité de evaluación).

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



- **Modalidad 2.** Equipo con mayor valoración en el fomento de las vocaciones científicas (STEAM) (Apartado B).
- **Modalidad 3.** Equipo con mayor valoración en el fomento del espíritu emprendedor (Apartados F+I+J+K).

8. DERECHOS DE IMAGEN, PROPIEDAD INTELECTUAL, DIFUSIÓN Y ACTOS RELACIONADOS CON EL CONCURSO

Con el objetivo de que tanto la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, como el Cabildo Insular de Tenerife, a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife S.A. (INtech Tenerife) puedan dar la máxima difusión al presente concurso, el alumnado y el profesorado participante dan su autorización para que, en cualquier actividad en la que intervengan relacionada con el mismo, puedan ser fotografiados o grabados; y para que estos documentos gráficos puedan ser utilizados por dichas entidades exclusivamente para la difusión de este concurso.

En el caso del alumnado menor de edad, dicha autorización estará condicionada por el permiso expreso de los padres, las madres o las personas tutoras legales de dicho alumnado. Cada centro educativo debe custodiar estos permisos individuales de las familias o los tutores legales.

Todas las personas participantes ceden el uso de los materiales presentados al concurso para la comunicación tanto interna como externa, exclusivamente para la difusión relacionada con el «Desafío INfuture», conservando en todo caso los derechos de autoría sobre su obra.

A lo largo del desarrollo del proyecto se pondrán en marcha diferentes acciones comunicativas que estarán destinadas a dar difusión de los avances del mismo. Asimismo, al ser una iniciativa en la que participa la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, del Gobierno de Canarias, se establece la obligación del cumplimiento de la normativa sobre tratamiento y utilización de la identidad corporativa del Gobierno de Canarias aprobada según Decreto 184/2004, de 21 de diciembre, y las sucesivas órdenes que lo desarrollan; y se obliga a poner, en todas las páginas de la documentación generada, los logotipos de dicha Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes. En particular deberá prestarse especial atención al uso de aquellos logotipos o elementos de difusión que procedan como consecuencia de la participación de terceros intervinientes en las acciones relacionadas con el concurso «Desafío INfuture».

Cualquier publicación, materiales o referencia al concurso «Desafío INfuture» que se realice desde los centros educativos, tanto en medios de comunicación como en redes sociales o cualquier otro soporte, deberá hacer mención a la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes como colaborador del proyecto, así como al Cabildo Insular de Tenerife, a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife S.A. (INtech Tenerife) como entidad impulsora y organizadora.

Cualquier actividad no planteada por los responsables del concurso y relacionada con el mismo deberá ser notificada con antelación suficiente al Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM, de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, que

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



deberá informar al Parque Científico y Tecnológico de Tenerife S.A. (INtech Tenerife) como entidad impulsora y coordinadora del mismo.

Los centros interesados en participar en certámenes o premios por trabajos derivados del concurso, deberán comunicarlo previamente tanto al Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes como al Parque Científico y Tecnológico de Tenerife S.A. (INtech Tenerife) como entidad impulsora y coordinadora del mismo.

9. ORGANIZACIÓN

Durante el desarrollo del «Desafío INfuture», el Laboratorio INfuture gestionará la información de proyectos y atenderá las consultas de los participantes a través del correo electrónico infuture@intechtenerife.es.

Existirán otros proveedores de servicios contratados por parte de INtech Tenerife como expertos/especialistas en determinadas materias de conocimiento y de adquisición de competencias para la innovación que participaran en la organización del concurso apoyando las necesidades en las aulas con la presencia de los y las docentes, como «facilitadores de la innovación».

La organización del concurso:

- Se reserva el derecho de modificar, ampliar, reducir, suspender o cancelar el concurso sin previo aviso por cualquier razón no imputable a la organización, especialmente por causa de fuerza mayor.
- Se reserva el derecho de anular y/o cancelar la totalidad o parte del concurso en caso de detectar fraude o incumplimiento de las normas. En este caso, se reserva el derecho de no dar un premio a cualquier participante fraudulento. Una acción fraudulenta descalifica inmediatamente a la persona que la cometió y a su equipo.
- Será quien determine y comunique cualquier cambio o excepción que afecte a las presentes bases.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



ANEXO II

PROCEDIMIENTO PARA LA INSCRIPCIÓN, CERTIFICACIÓN Y CALENDARIO DEL CONCURSO

1. PROCEDIMIENTO PARA LA INSCRIPCIÓN DE CENTROS AL CONCURSO «DESAFÍO INFUTURE»

El procedimiento de inscripción en el proyecto «Desafío INfuture» va dirigido al alumnado de centros educativos públicos de Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional de la isla de Tenerife.

La dirección de los centros con personal docente interesado en participar en el proyecto «Desafío INfuture», dispondrá de 14 días naturales, contados a partir del día siguiente a la fecha de publicación de esta resolución, para realizar la solicitud de inscripción de su centro, cumplimentando debidamente la solicitud online en el aplicativo destinado a este fin en el siguiente enlace:

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/procedimientos/project/concurso-desafio-infuture-20-21/>

El procedimiento de inscripción conlleva el compromiso de participar en todas las fases de este proyecto, así como la aceptación de todas las condiciones que constan en esta resolución y del tratamiento de los datos según las condiciones de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y del Reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.

Para resolver cualquier incidencia se debe contactar con el correo electrónico: programasteam.educacion@gobiernodecanarias.org del Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM.

La Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad, de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, del Gobierno de Canarias, comunicará las inscripciones en este concurso a las personas coordinadoras del Laboratorio INfuture de INtech Tenerife.

2. CENTROS PARTICIPANTES

El concurso «Desafío INfuture» tendrá como límite la participación de **60 centros de la isla de Tenerife**. La selección de centros participantes se realizará por **orden de inscripción**, priorizando los centros inscritos en el proyecto «Desafío INfuture» en la convocatoria del curso 2019-2020.

No habrá límite de participación de docentes y grupos de alumnado por centro participante, siempre que quede debidamente acreditada su participación activa en la memoria final.

Renuncia

Si una vez seleccionado un centro se presentasen circunstancias sobrevenidas que impidiesen su participación, se deberá comunicar la renuncia correspondiente al correo

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



programasteam.educacion@gobiernodecanarias.org del Área de Vocaciones Científicas y Creatividad, STEAM, indicando en el asunto: Baja en el proyecto «Desafío INfuture» (NOMBRE DEL CENTRO).

3. CALENDARIO DE ACTUACIONES

Periodo de recepción de inscripciones de los centros.	14 días naturales, contados a partir del día siguiente a la fecha de publicación de esta resolución.
Publicación del listado provisional de centros participantes	2 días laborables, contados a partir del día siguiente a la fecha de finalización del periodo de recepción de inscripciones.
Periodo de reclamaciones	2 días laborables, contados a partir de la fecha de publicación del listado provisional de centros participantes.
Publicación del listado definitivo de centros participantes	Hasta 2 días laborables tras la finalización del periodo de reclamaciones.
Presentación de la formulación de los proyectos.	Noviembre - diciembre de 2020.
Primer encuentro intercentros (virtual).	Diciembre de 2020.
Desarrollo de los proyectos: fases de investigación, prototipado y despliegue.	De diciembre de 2020 a mayo de 2021.
Encuentro intercentros para la presentación de los proyectos desarrollados, la evaluación y la entrega de premios (virtual).	Mayo de 2021.
Presentación de la memoria final.	Hasta el 28 de junio de 2021, inclusive.

4. ROL DEL PROFESORADO Y CERTIFICACIÓN

En cada centro, el «Desafío INfuture» cuenta con la figura del coordinador o de la coordinadora del proyecto; el resto de docentes se considerarán profesorado participante. A efectos de certificación, a la figura del **coordinador o coordinadora se le reconocerán 45 horas**, y la figura del **profesorado participante, 25 horas**, sin que sean acumulables ambas categorías.

La asistencia a las formaciones organizadas dentro del concurso «Desafío INfuture» es voluntaria y se contabilizará como horas añadidas de reconocimiento al total de horas de certificación, pudiendo acumular hasta un máximo de 10 horas por la asistencia a 4 píldoras formativas.

Rol del profesorado coordinador:

- ✓ Dinamizar el proyecto de actuación, especialmente la fase inicial de acuerdo con lo establecido.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	



- ✓ Asistir a todas las reuniones y formaciones de coordinación que se convoquen en las que tenga que informar sobre el Desafío.
- ✓ Colaborar con INtech Tenerife y el Área STEAM en todo lo que afecte al proyecto.
- ✓ Coordinar las reuniones del profesorado participante, que se celebrarán al menos una vez al mes, dejando constancia de los acuerdos adoptados.
- ✓ Asistir a las reuniones de seguimiento y coordinación que se convoquen.
- ✓ Aportar la información del Desafío que se solicite desde INtech Tenerife.
- ✓ Elaborar la memoria final específica de la coordinación según modelo que se establezca al efecto y que formará parte de la memoria del centro.
- ✓ Todos los compromisos incluidos en el apartado del rol del profesorado participante.

Rol del profesorado participante:

- ✓ Poner en práctica el proyecto de actuación, especialmente la Fase de Investigación y el Plan de seguimiento.
- ✓ Participar activamente en las distintas modalidades de formación que se convoquen en el marco del Desafío.
- ✓ Participar activamente en los espacios virtuales que, a efectos de coordinación y cooperación entre los centros participantes e INtech Tenerife, se establezcan.
- ✓ Asistir a las reuniones de coordinación que se planifiquen y llevar a cabo los acuerdos adoptados.
- ✓ Participar en la elaboración de la memoria final.

Una vez concluido el proyecto, y con fecha límite de 28 de junio de 2021, la dirección del centro educativo subirá al aplicativo dispuesto para ello en la web de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, la memoria final del proyecto, en la que se hará constar el nombre completo y el DNI del profesorado participante en el mismo, así como el del profesorado coordinador. Este documento deberá estar debidamente cumplimentado y firmado. También se podrán adjuntar evidencias gráficas (vídeos, fotografías, etc.) del trabajo desarrollado con el alumnado.

Este documento ha sido firmado electrónicamente por:	
GREGORIO JOSE CABRERA DENIZ - DIRECTOR/A GENERAL	Fecha: 26/10/2020 - 17:49:06
Este documento ha sido registrado electrónicamente:	
RESOLUCION - Nº: 860 / 2020 - Tomo: 1 - Libro: 583 - Fecha: 27/10/2020 06:36:21	Fecha: 27/10/2020 - 06:36:21
<p>En la dirección https://sede.gobcan.es/sede/verifica_doc puede ser comprobada la autenticidad de esta copia, mediante el número de documento electrónico siguiente: 0UF05brsMmnOj0z_6qkFqb8peZdlrQG31</p>	
El presente documento ha sido descargado el 27/10/2020 - 06:36:27	