

## NOTA DE PRENSA

### PRESS RELEASE

#### Desafío STEM entrega los premios a proyectos de programación y robótica con aplicación directa a situaciones reales

- **Contenedor para clasificar residuos, visita virtual gamificada para mejorar el aprendizaje y la automatización de una granja son los proyectos premiados que han sido desarrollados por alumnos de la ESO y Bachillerato.**
- **El objetivo de Desafío STEM es fomentar el desarrollo de competencias tecnológicas a través de dinámicas motivadoras y divertidas**

**Madrid, 23 de marzo de 2018.** Más de 652 proyectos han participado en el concurso de Programación y Robótica, organizado por Telefónica Educación Digital, Desafío STEM ([www.desafiostem.com](http://www.desafiostem.com)), de los cuales han sido seleccionados tres de diferentes categorías desarrollados por 19 alumnos de ESO y Bachillerato. Este concurso pretende contribuir a desarrollar vocaciones científico tecnológicas a través de dinámicas motivadoras y divertidas.

Los ganadores, junto con sus profesores, visitaron la sede de Telefónica para presentar sus proyectos, que ofrecen soluciones a situaciones reales, y recoger sus premios antes de viajar a Ginebra para visitar el CERN (Centro Europeo de Investigación Nuclear). En la misma estuvieron acompañados por Yaiza Rubio, analista de la unidad de ciberseguridad de Telefónica y miembro del jurado, y Mónica Cadenas, directora de Estrategia y Desarrollo de Negocio de Telefónica Educación Digital.

Así en la categoría Junior el ganador ha sido un equipo de 3ºESO del Colegio Santo Domingo, de Güímar, Santa Cruz de Tenerife con **REPT (Reciclar es para todos)** un prototipo de contenedor que clasifica los residuos y premia a los usuarios con un sorteo de caramelos tras cada reciclaje (<https://www.youtube.com/watch?v=hW231DEPjSk>). Los creadores han hecho especial hincapié en que *“entre sus múltiples ventajas se encuentra su facilidad de montaje así como su carácter económico, lo que lo permite estar al alcance de todos, pudiendo instalarse en cualquier lugar y educando en la concienciación de la importancia de reciclar en pro de nuestro planeta, cuidándolo y valorándolo”*.

El equipo del Colegio María Virgen de Madrid de alumnos de 4ª de ESO se ha llevado el premio a la categoría High: **detective virtual**, una web que recrea con imágenes 3D un recorrido virtual por su colegio donde se han incorporado una serie de pruebas (enigmas) relacionadas con diferentes materias. Esta “excursión virtual” permite mejorar el aprendizaje de los alumnos gamificando las pruebas y el repaso de los contenidos (<https://www.youtube.com/watch?v=DMHTDvR4wDM>). *“Nuestro objetivo era crear una clase más amena, entretenida y didáctica, ya que sabemos, por experiencia propia, que a veces la Lengua, el Inglés o las Matemáticas son complicadas. Para ello nos servimos de las nuevas tecnologías, utilizando diferentes aplicaciones”*, señala el equipo.

Por último, en la categoría Advance, los alumnos de 2ª de Bachillerato del Instituto Los Olmos de Albacete han diseñado **AGROTECH** que permite automatizar la gestión de explotaciones ganaderas al controlar la granja por app o móvil. Basado en una placa arduino y un conjunto de sensores, el sistema permite rellenar el pienso en los comederos, llenar de agua en los bebederos, controlar la iluminación y la ventilación o avisar en caso de incendio o intrusos y eliminar de residuos, reflejando todos los datos en tiempo real en una página web (<https://www.youtube.com/watch?v=tk5b5tKjl78>). El equipo ha destacado que “queríamos ayudar a los ganaderos y que pudieran tener algún tiempo de respiro”.

### **Sobre Telefónica Educación Digital**

Telefónica Educación Digital [www.telefonicaeducaciondigital.com](http://www.telefonicaeducaciondigital.com) es la compañía del Grupo Telefónica especializada en ofrecer soluciones integrales de aprendizaje online para la Educación y la Formación. Cuenta con 600 profesionales de la Educación Digital en cinco países España, Brasil, Colombia, Perú y Chile y más de 300 clientes distribuidos en Europa, EEUU y Latinoamérica. Da formación a cuatro millones de alumnos en distintas plataformas y dispone de una factoría de contenidos con más de 40.000 horas al año de producción.