

COMUNICACIÓN SOBRE INVOLUCRAMIENTO (COE)

Fundación Privada Scientia

Fundación
Scientia

Período cubierto por esta Comunicación sobre Involucramiento

Desde 11/12/2018

Hasta 11/12/2020

PARTE I: Declaración de respaldo continuo del Director Ejecutivo o cargo equivalente:

11/12/2020

A nuestras partes interesadas:

Me complace confirmar que Fundación Scientia reafirma su respaldo al Pacto Mundial de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y a sus Diez principios en las áreas de derechos humanos, estándares laborales, medioambiente y anticorrupción.

En esta Comunicación sobre Involucramiento, describimos las medidas tomadas por nuestra organización para respaldar el Pacto Mundial de la ONU y sus principios tal como se sugiere para una organización como la nuestra. También nos comprometemos a compartir esta información con nuestros grupos de interés a través de nuestros principales canales de comunicación.

Fundación Scientia es una entidad sin ánimo de lucro que tiene por objetivo la promoción de las vocaciones científicas y tecnológicas a través de los valores de la innovación, creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. En asociación con *FIRST* y LEGO Group, Fundación Scientia organiza desde 2006 *FIRST* LEGO League, desde 2011 *FIRST* LEGO League Junior, desde 2019 *FIRST* LEGO League Junior Discovery, y desde la temporada 2018-19, *FIRST* Tech Challenge.

Las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas sirven de catalizador con respecto a la realización de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Dan lugar a la innovación, ya que proponen nuevos enfoques y soluciones para responder a los desafíos existentes y emergentes a los que hacen frente el desarrollo sostenible, el crecimiento inclusivo y el bienestar social.

Consolidar la base formativa de las jóvenes generaciones para que puedan afrontar los retos del mañana y contribuir de forma plena e innovadora al desarrollo sostenible de la sociedad.

Atentamente,



Ricard Huguet i Galí

Presidente Fundación Scientia

PARTE II: Descripción de medidas que ha tomado su organización para respaldar el Pacto Mundial.

EDUCACIÓN DE CALIDAD

Los programas *FIRST* LEGO League, *FIRST* LEGO League Junior, *FIRST* LEGO League Junior Discovery y *FIRST* Tech Challenge forman a los jóvenes para que se desarrollen como **personas**, con los valores, las habilidades y las competencias que el futuro y la sociedad demandarán para garantizar el bienestar de todos.

a) Impulsan el fomento de las **Vocaciones Científicas y Tecnológicas**, mediante el aprendizaje integrado de ciencia, tecnología y matemáticas para la resolución de problemas.

b) Promueven el trabajo por proyectos y el desarrollo de las **habilidades y competencias del s. XXI** como el trabajo en equipo, la comunicación, el pensamiento crítico y el emprendimiento.

c) Favorecen una actuación **de los 4 a los 18 años** a través de varios programas adaptados por franjas de edad. La acción de Fundación Scientia ofrece una plataforma formativa para que los jóvenes se desarrollen de forma eficiente en los conocimientos STEM en todas las etapas educativas.

IGUALDAD DE GÉNERO

El último informe* elaborado por UNESCO en 2017 sobre las carreras STEM y la mujer titulado *Cracking the code: girls' and women's education in STEM*, pone de relieve las desigualdades de género en la enseñanza de las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM).

El informe examina de manera profunda los desafíos, así como los logros y avances en materia de aprendizaje. En la enseñanza superior, sólo el 35% de los estudiantes matriculados en las carreras vinculadas con las STEM son mujeres. Hoy día, sólo el 28% de los investigadores del mundo son mujeres y sólo el 3% de las estudiantes de la educación superior, por ejemplo, escogen realizar estudios en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

***Fuente:** *Cracking the code: girls' and women's education in STEM*

GIRLS *FIRST*, una iniciativa de la Fundación Scientia para fomentar las vocaciones STEAM entre las chicas de 4 a 18 años a través de becas concedidas a los centros educativos.

A través de esta iniciativa queremos impulsar el talento femenino en las vocaciones científicas y tecnológicas, dándoles visibilidad y alentando en ellas la confianza en sus habilidades.

Para que las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas desarrollen su potencial, será preciso que las niñas y los niños, así como las mujeres y los hombres, tengan igualdad de oportunidades en el acceso a la educación y a las carreras STEM.

Los programas *FIRST LEGO League*, *FIRST LEGO League Junior*, *FIRST LEGO League Junior Discovery* y *FIRST Tech Challenge* impulsan la igualdad de género en el aprendizaje de las STEM desde los 4 años. Para la temporada 2019/20 hemos contado con 1.100 participantes de 32 centros.

TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO

Los programas *FIRST LEGO League*, *FIRST LEGO League Junior*, *FIRST LEGO League Junior Discovery* y *FIRST Tech Challenge* son transformación y competitividad. Incidir en la capacidad de los mercados y de nuestro país para afrontar los retos del mañana, impulsando una formación de calidad que ponga en el centro de la acción el fomento de las vocaciones en el ámbito de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas a partir de unos valores, competencias y habilidades.

Nuestros programas son Valor Compartido e Impacto Positivo. No sólo asumimos como nuestros los 10 Principios del Pacto Mundial sino también los Objetivos del Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas, actuando como agentes de desarrollo para mejorar el bienestar del conjunto de la sociedad, creando valor compartido e impacto positivo.

REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

FIRST LEGO League es **igualdad de oportunidades**, acercando la ciencia y la tecnología a todos los públicos, sin excepción de género ni condición.

Conscientes de la difícil realidad que viven muchos jóvenes en España, y de que la ciencia y la tecnología no son una prioridad en sus vidas, Fundación Scientia trabaja con el objetivo de acercar *FIRST LEGO League* a estos jóvenes para iniciarlos en las STEM y fomentar en ellos el desarrollo de habilidades y competencias como el compañerismo y el trabajo en equipo, la comunicación y la creatividad, el esfuerzo y la tenacidad.

En este sentido, Fundación Scientia impulsó hace unos años un piloto para integrar a alumnos y alumnas de 10 a 16 años de centros educativos de difícil desempeño de España en el programa *FIRST LEGO League*. Con la complicidad de los centros y el acompañamiento de la Fundación se quería despertar el interés por la ciencia y la tecnología de estos jóvenes y contribuir sobre todo a su desarrollo personal y colectivo. Además de una herramienta de motivación, la experiencia impulsó su rendimiento y ayudó a disminuir el absentismo.

En el 2017, Fundación Scientia va un paso más allá con la implantación de un Plan Social que hoy integra ya a 88 centros de difícil desempeño de España, becando a 1.700 alumnos y alumnas para que tomen parte de esta iniciativa de aprendizaje y diversión.

FIRST LEGO League es hoy una oportunidad para ellos y Fundación Scientia quiere acercar esta oportunidad a todos los jóvenes, sin excepción, porque el talento no tiene condición.

ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS

FIRST LEGO League es comunidad que implica a los diferentes actores que participan en el ecosistema STEM:

29 socios entre Universidades (participación del 20% del sistema universitario) y Parques Tecnológicos que impulsan los programas en el territorio.

Más de 100 entidades colaboradoras, reforzando el tejido empresarial: acercando a los jóvenes al entramado empresarial e industrial del país para descubrir las profesiones STEM. Los programas *FIRST LEGO League*, *FIRST LEGO League Junior*, *FIRST LEGO League Junior Discovery* y *FIRST Tech Challenge* son futuro, preparan a los jóvenes para que apliquen sus conocimientos y habilidades en la mejora de las condiciones de vida de las personas.

La ciencia y la tecnología juegan a nuestro favor en la construcción de un mundo mejor. Su incidencia es vital en áreas como la conservación del medio ambiente, la gestión de los recursos energéticos, las comunicaciones o la salud. Es capital seguir apostando por vías y soluciones que nos permitan optimizar los recursos del planeta. *FIRST LEGO League* se inspira en un problema real que nos afecta a todos para proponer un nuevo y apasionante Desafío. El objetivo es doble. Por un lado se busca estimular el interés por la ciencia y la tecnología de las nuevas generaciones a raíz de un problema real. Y por el otro, ayudar en la formación de personas cada vez más concienciadas con el bienestar global del planeta.

CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

Las ciudades están experimentando una fase de transformación notoria. En términos demográficos, la población está en crecimiento y esta se concentra cada vez más en centros urbanos. Este aumento en la densidad de población supone todo un reto para diseñar ciudades eficientes en servicios, comunicaciones y redes de transporte.

Por otro lado, las infraestructuras deben adaptarse a los avances tecnológicos y a las regularizaciones de sostenibilidad y eficiencia energética, especialmente para disponer de infraestructuras resilientes al aumento de fenómenos meteorológicos extremos provocados por el cambio climático.

FIRST LEGO League invitó para el Desafío CITY SHAPER (2019/20) a descubrir la diversión y la emoción por la ciencia y la tecnología proponiendo a los participantes que observaran cómo crecían, evolucionaban y cambiaban las ciudades y los pueblos, para crear soluciones innovadoras capaces de construir un entorno donde vivir y trabajar, que perdure en el tiempo, utilizando las herramientas y la tecnología de hoy.

INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

La ciencia y la tecnología han llevado a la humanidad muy lejos, incluso al espacio exterior. *FIRST LEGO League* propuso a los jóvenes participantes el desafío INTO ORBIT 2018/19, para explorar el espacio y las necesidades humanas en las misiones espaciales de larga duración. Así, a través del Proyecto Científico, los equipos identificaron y propusieron soluciones de mejora a los problemas físicos y sociales de los astronautas, que implicaban el desarrollo de prototipos aplicables a empresas del sector aeroespacial.

PARTE III: Medición de resultados. (incluir los indicadores cualitativos y cuantitativos más destacados para medir los resultados de las actividades descritas)

EDUCACIÓN DE CALIDAD

Mejoras importantes en diferentes ámbitos a nivel mundial*

(%=porcentaje de participantes *FIRST LEGO League*)

**Fuente: Evaluación FIRST LEGO League. Center for Youth and Communities. The Heller School for Social Policy and Management. Brandeis University, EEUU*

87% aumento del interés por conseguir mejores resultados en el colegio

80% interés en profesiones relacionadas con la ciencia y la tecnología

98% ha adquirido un mayor conocimiento en STEM

95% sabe gestionar el tiempo

99% tiene la capacidad de trabajar en equipo

97% sabe cómo resolver problemas

97% cree que con esfuerzo se consiguen los objetivos

Indicadores Desafío INTO ORBIT (2018/19) en España:

16.000 participantes (+ de 1.500 alumnos de entornos vulnerables)

2.000 equipos (=2.000 soluciones)

2.700 voluntarios

615 centros educativos

15% de crecimiento sostenido. España sigue siendo el país de Europa con mayor número de equipos.

Indicadores Desafío CITY SHAPER (2019/20) en España:

17.500 participantes (+ de 1.700 alumnos de entornos vulnerables)

2.200 equipos (=2.200 soluciones)

2.800 voluntarios

640 centros educativos

15% de crecimiento sostenido. España sigue siendo el país de Europa con mayor número de equipos.

IGUALDAD DE GÉNERO

Según estudios internacionales, los programas tienen impactos positivos en todos los grupos de población y en todos los tipos de comunidades que se presentan, sin ningún tipo de distinción entre sexo, nivel adquisitivo o etnia*

***Fuente:** Evaluación FIRST LEGO League. Center for Youth and Communities. The Heller School for Social Policy and Management. Brandeis University, EEUU

En particular, las jóvenes de primer año de universidad tienen 3.4 más probabilidades de empezar carreras de ingeniería y el 33% de ellas las cursa en comparación con el 8% de estudiantes que no han participado en FIRST LEGO League*

***Fuente:** Evaluación FIRST LEGO League. Center for Youth and Communities. The Heller School for Social Policy and Management. Brandeis University, EEUU

En España las chicas representan un 35% de los participantes en FIRST LEGO League Jr. y FIRST LEGO League.

GIRLS FIRST edición 2019-20:

+1.100 participantes en la iniciativa GIRLS FIRST (equipos conformados únicamente por chicas).

REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

Plan Social edición 2018-19:

1.500 jóvenes inscritos de centros de difícil desempeño en España.

Plan Social edición 2019-2020:

1.700 jóvenes inscritos de centros de difícil desempeño en España.

Datos relativos al estudio de impacto del Plan Social (junio 2020) después de sus 3 años de implementación.

50 % más de motivación para ir a la escuela

35% más de autoestima

+ 55% de mejora del rendimiento académico