[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)Publicado en Madrid el 11/06/2021

# [Éxito de la tercera edición de Tech4Change, un proyecto que combate el abandono escolar, impulsado por fundación everis, everis y Fundación United Way España](http://www.notasdeprensa.es)

## La fundación everis, everis, la Fundación United Way España y la Asociación Creática han finalizado con éxito la tercera edición del proyecto Tech4Change, cuyo objetivo es reducir la tasa de abandono escolar, mejora de competencias tecnológicas en jóvenes y eliminar la brecha de género en el mundo STEAM, poniendo foco en los alumnos con mayores dificultades de aprendizaje, a los que se ha dado un acompañamiento personalizado

Tech4Change utiliza metodología learning by doing, que sitúa la práctica y la experimentación de los jóvenes en el centro del proceso de aprendizaje, dotándoles de las herramientas necesarias para mejorar su destreza en habilidades STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Todo ello, a través del uso de la tecnología y luchando contra los estereotipos que existen en este ámbito derivados de la brecha de género. “Estamos muy orgullosos de lo logrado con este proyecto, y de utilizar la tecnología como catalizador para fomentar que cada vez más jóvenes descubran vocaciones científicas. Con Tech4Change no solo buscamos ayudar a que España salga del puesto número 1 en la UE de abandono escolar, sino empoderar a los chicos y chicas del instituto para que vean que son capaces de lograr lo que se propongan con la ayuda de alguien, en este caso el voluntario, y su esfuerzo” apunta Marina Fuentes Arredonda, Directora de la Fundación United Way España. El proyecto ha incluido 7 módulos que cubren diferentes áreas como Design Thinking, Programación, Fabricación Digital y Prototipado. En su desarrollo, participaron 20 jóvenes del IES Márques de Suanzes, de segundo y tercero de la ESO, que contaron con el apoyo de 28 voluntarios de everis que les acompañaron virtualmente a través de una plataforma diseñada para el proyecto, realizando ejercicios dentro del marco competencial del currículo de los alumnos. “everis permite a través de este tipo de proyectos crear un marco de trabajo colaborativo e impacto social gracias a la tecnología y el voluntariado corporativo. El ejercicio de responsabilidad de los voluntarios de everis, la fundación everis, United Way España y la Asociación Creática, ha conseguido por tercer año consecutivo que estos jóvenes interioricen de una forma práctica que “querer es poder” y que nuestros profesionales, ingenieros, economistas, matemáticos, etc. en el ejercicio de voluntariado, se lleven grandes aprendizajes vitales y una gratitud inmensa de todos los que han colaborado en el proyecto para hacerlo una realidad” comentó María Jesús Jiménez, Directora de Banca Corporativa de everis y patrona de la Fundación United Way España. Por su parte, los educadores del equipo de la Asociación Creática apoyaron a los alumnos y a los voluntarios a nivel técnico y formativo, asegurando que todos participaran activamente, desde casa o desde el instituto, a través de la plataforma educativa online. Todos los módulos incluyeron una sesión formativa para los voluntarios, asegurando su capacitación para apoyar a los jóvenes. Alumnos en el centroLa metodología learning by doing es clave para el proyecto ya que pone a los jóvenes en el centro del proceso de aprendizaje y les da las herramientas necesarias para acercarse a las habilidades STEAM. A ello se suma la simbiosis entre empresa privada y un centro público, para promover la creatividad e innovación en tecnología para la mejora del entorno educativo. Según Karla Alarcón, Directora de la fundación everis, “Gracias al apoyo de los voluntarios de everis y al entusiasmo de los alumnos, esta tercera edición del programa ha sido una realidad. Desde nuestras casas hemos acercado la tecnología a los jóvenes para que la vean como una herramienta fundamental para su desarrollo personal y profesional. Y no solo en su etapa escolar, sino para el resto de su vida”. Sensor de CO2El producto final planteado en el proyecto y en el que los alumnos han trabajado durante los 7 módulos es un sensor de CO2, que da respuesta a una necesidad del centro educativo para mejorar la ventilación de las aulas y poder medir los niveles de CO2 y la calidad del aire. Este desarrollo ha sido la excusa para avanzar en áreas de aprendizaje y competencias transversales. El dispositivo es replicable y supone un avance sobre trabajo e investigación realizada por otras entidades, al aportar una mejora al enlazar el filtro EPA con el sensor CO2 de forma dinámica, siendo el sensor una integración de distintos dispositivos.

**Datos de contacto:**

United Way

United Way

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/exito-de-la-tercera-edicion-de-tech4change-un](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Nacional Educación Sociedad Solidaridad y cooperación

[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)

[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)