



Fundación Pfizer entrega los premios 'Health Guardians 2030', un proyecto para impulsar vocaciones STEAM y dar a conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible entre los jóvenes

- Más de 680 alumnos, procedentes de 22 colegios de toda España, han participado en esta convocatoria, orientada a fomentar el espíritu científico entre los jóvenes
- En esta primera edición se ha premiado al mejor equipo científico, al mejor equipo tecnológico y al equipo más innovador

Madrid, 28 de mayo de 2021. La Fundación Pfizer ha celebrado en una ceremonia virtual el acto de clausura de 'Health Guardians 2030', un proyecto educativo pionero, desarrollado para fomentar vocaciones STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts & Maths*) entre los jóvenes de nuestro país. En el transcurso de la ceremonia se han dado a conocer los proyectos más innovadores y se ha hecho entrega de los premios a los alumnos y colegios ganadores.

En esta primera edición han participado más de 680 alumnos procedentes de 22 colegios. De entre las soluciones aportadas por los participantes, el jurado, compuesto por expertos en diferentes ámbitos, ha premiado a los siguientes equipos:

- **Mejor equipo científico:** Mediadoras de la Salud (Colegio Ramón y Cajal de Madrid). Con este premio se ha reconocido la pericia que han demostrado los alumnos para crear compuestos químicos, resolver retos de conocimiento y representar de forma creativa conceptos de Ciencias de la Vida.
- **Mejor equipo tecnológico:** Las 3 mosqueteras (Col·legi Montserrat de Barcelona). En esta ocasión se ha valorado el ingenio y la precisión demostrada a la hora de resolver retos de ingeniería, programación y construcción.
- **Equipo más innovador:** Rescue team (Col·legi Sant Gabriel de Ripollet, Barcelona). La innovación supone mirar al futuro y desarrollar, de forma colaborativa, una visión para transformar y mejorar el mundo en el que vivimos. Se han valorado, especialmente la originalidad de algunas de las propuestas de futuro que se han realizado para combatir la degradación ambiental y el cambio climático.

La acogida al proyecto ha sido extraordinaria, y así lo ha querido agradecer **Sergio Rodríguez**, presidente de la Fundación Pfizer, quien se ha dirigido a los alumnos -los verdaderos protagonistas de esta aventura- con palabras de ánimo y motivación: *"Vosotros, de la mano de "Health Guardians 2030", os habéis adentrado en el mundo de "Minecraft" y os habéis puesto en el lugar de los héroes de nuestro tiempo: los científicos y profesionales sanitarios de todo el mundo. Habéis podido así conocer las profesiones STEAM y comprender el valor de mantener un espíritu crítico y la importancia de aplicar el método científico"*.

También tuvo palabras de encomio **Odile Rodríguez de la Fuente**, bióloga y divulgadora científica, quien aprovechó la ocasión para hablar a los chicos sobre sostenibilidad y medio ambiente. *"Debemos construir un nuevo sistema socio económico en el que la naturaleza y el bienestar humano ocupen el eje central. Se trata de un derecho inalienable que mejorará nuestra sociedad y nos hará ciudadanos más libres y empoderados"*.



Un proyecto de éxito

“Cuando nos decidimos a poner en marcha ‘Health Guardians 2030, lo hicimos con la confianza de ayudar a aflorar el espíritu científico de nuestros jóvenes. Y, una vez que hemos comprobado las originales e innovadoras soluciones que nos habéis ofrecido, no cabe duda de que hemos acertado plenamente”, afirmó durante el acto de clausura **Sergio Rodríguez**.

A comienzos de año se lanzaba ‘Health Guardians 2030’, un ambicioso proyecto educativo STEAM, impulsado por la Fundación Pfizer y dirigido a estudiantes de 5º y 6º de Primaria y todo el ciclo de la ESO. Desarrollado en el entorno de *Minecraft Education Edition*, se ha llevado a cabo durante los meses de marzo y abril con tres objetivos principales:

- Sensibilizar sobre la importancia de la Salud y el Bienestar en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, y más en concreto sobre el ODS 3.
- Aproximar a los estudiantes la innovación en salud.
- Fomentar las habilidades STEAM y de emprendimiento.

En este sentido, **Ignacio Aso**, CEO de IGNITE Serious Play, ha señalado que *“en el diseño pedagógico de Health Guardians 2030 se encuentran todos los elementos que explican su éxito: una estrategia de gamificación ambiciosa, una cuidada narrativa y una integración total de los contenidos con el entorno de Minecraft. La experiencia se ha convertido, de forma natural, en un espacio de debate y reflexión sobre la necesidad de luchar juntos por un futuro más sostenible”*.

De forma parecida se ha manifestado **Alicia García**, jefa de estudios de Primaria en el Colegio Ramón y Cajal de Madrid, al indicar como *“la aplicación de Minecraft es una herramienta con muchísimas posibilidades en educación. Los alumnos han aprendido y repasado contenidos de la asignatura de Science, así como han sido conscientes de un problema actual que hemos vivido todos a lo largo de este último año, con la pandemia y la búsqueda de posibles soluciones. Al tratarse de un juego, han estado trabajando de manera inconsciente y con una gran actitud y motivación”*.

Por su parte, **Israel Julián**, jefe de estudios y profesor de Ciencias de la ESO del Col·legi Sant Gabriel de Ripollet, ha valorado como *“excelente y motivador”* al proyecto Health Guardians, ya que, *“la manera de presentar los retos semanales y las cápsulas de conocimiento han resultado muy motivadoras y han ayudado a interiorizar los pasos del proceso científico. El trabajar en grupo también ha sido importante, al aprender a colaborar entre ellos y valorar las potencialidades tanto propias como del resto de integrantes del equipo, aportando ideas creativas y puntos de vista diferentes que han tenido que argumentar y consensuar para lograr un objetivo común”*.

Mientras, **Ariane Buj**, Profesora de matemáticas y tecnología del Col·legi Montserrat de Barcelona, valora positivamente la experiencia, tanto para los alumnos como para el profesorado. *“En el colegio algunos profesores no tenían claro si realmente los chicos estaban aprendiendo. Al pasar por el aula y verlos jugar con un videojuego, se escandalizaban un poco, pero este premio es la muestra de que también así se aprende”*. De hecho, prosigue *“el equipo ganador está formado en su totalidad por chicas que no tenían conocimientos previos ni de la plataforma ni de conceptos básicos de programación, y han sido capaces de conseguir el premio tecnológico de forma autónoma. Los profesores nos hemos limitado a marcar tiempos y dejar claras las instrucciones de los retos, pero ellos han volado solos”*.

Finalmente, el presidente de la Fundación Pfizer ha querido agradecer a los profesores su implicación con este proyecto: *“Realmente, sin vuestra ayuda y compromiso este proyecto no podría haber salido adelante. Os doy las gracias por vuestro trabajo diario y, también, por haber confiado en “Health Guardians 2030” para incorporarlo a vuestro proyecto educativo”*.

Fundación Pfizer



Sobre la Fundación Pfizer

La Fundación Pfizer lleva más de 20 años comprometida con impulsar la ciencia, la tecnología y la innovación y acercarlas a la sociedad. Para ello, ha reforzado su apuesta estratégica por la innovación científica y tecnológica a través de la búsqueda de puentes entre la actividad investigadora y la sociedad, con el objetivo de que los avances científicos se traduzcan en una aplicación práctica en beneficio de las personas. Para más información: www.fundacionpfizer.org

Para más información:

Fundación Pfizer

Nacho González – 600 911 575

Nacho.GonzalezSancho@pfizer.com

Ogilvy

Cristina Hernández – 630 11 33 55

cristina.hernandez@ogilvy.com

Ana García – 914 51 21 16

ana.garcia@ogilvy.com