

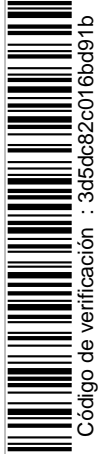


Referencia:	<b>2022/00012205T</b>
Asunto:	<b>CONTRATO DE SERVICIOS PARA EL IMPULSO Y FOMENTO DE LAS VOCACIONES STEAM EN LA ISLA DE FUERTEVENTURA</b>

**PLIEGO DE CONDICIONES TÉCNICAS PARA LA CONTRATACIÓN DEL DISEÑO, ORGANIZACIÓN, GESTIÓN Y DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL IMPULSO Y FOMENTO DE LAS VOCACIONES STEAM**

1.	<a href="#">INTRODUCCIÓN</a>	2
2.	<a href="#">OBJETO</a>	2
3.	<a href="#">DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL SERVICIO</a>	2
4.	<a href="#">GESTIÓN DEL SERVICIO</a>	5
5.	<a href="#">EQUIPO DE TRABAJO</a>	6
6.	<a href="#">PLAZO DE EJECUCIÓN</a>	6

Documento firmado electrónicamente (RD 203/2021 de 30 de marzo). La autenticidad de este documento puede ser comprobada mediante el CSV: 14157734362032533477 en <http://sede.cabildofuer.es>



Código de verificación : 3d5dc82c016bd91b

Para la verificación del siguiente código podrá conectarse a la siguiente dirección <http://plyca.cabildofuer/licitacion/verificadorCopiaAutentica.do?codigoVerificacion=3d5dc82c016bd91b>

Firmado por: Noemi de Leon Matoso  
Fecha: 28-06-2022 08:49:13

Firmado por: Dolores Alicia García Martínez  
Fecha: 28-06-2022 12:55:21



## 1. INTRODUCCIÓN

STEAM son las siglas que identifican a las disciplinas Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics, es decir, ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Tradicionalmente, el foco de esos ámbitos científicos y tecnológicos se centraban en el STEM, si bien desde hace unos años encontramos la tendencia de incorporar el arte para generar innovación y creatividad a los procesos. Esta iniciativa surge en Estados Unidos, y considera que la verdadera innovación solo podrá darse con la combinación de todas estas áreas.

En la actual Sociedad Digital resulta crucial contar con capital humano capaz de desarrollarse plenamente y de hacer frente a los nuevos retos que se plantean dado su carácter abierto, cambiante, conectado y global. Es, por tanto, fundamental formar y educar para obtener mejores posibilidades en lo laboral, y la metodología STEAM permite crear mejores aprendizajes, más significativos, innovadores, creativos y críticos.

Por otro lado, en consonancia con los objetivos de las políticas europeas y la realidad de la sociedad española, tras la última crisis económica y social sufrida, se elabora por el Gobierno Central el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. Desde el Excmo. Cabildo de Fuerteventura y de forma sincronizada con la palanca VII de dicho Plan: Educación y conocimiento, formación continua y desarrollo de capacidades, componente 21: Modernización y digitalización del sistema educativo, se impulsan las vocaciones STEAM, cada vez más demandadas en los mercados de trabajo, y donde España cuenta con menos interesados, y cuyos datos reflejan el empeoramiento.

A nivel local, se pretende contar con una iniciativa más cercana que permita contribuir a la potenciación de la educación STEAM en centros educativos y la formación de redes, capaces de transformar la tendencia actual, desde un punto de vista multidisciplinar, justo e igualitario, colocando a la comunidad educativa en el eje central de las acciones desarrolladas y logrando su integración en los diferentes ámbitos sociales, culturales y económicos.

## 2. OBJETO

La presente contratación tiene por objeto el diseño, organización, coordinación, gestión y ejecución de un programa de actividades para el impulso y fomento de las vocaciones STEAM en los centros educativos y escolares de la isla de Fuerteventura, dirigidas a alumnos, profesorado y familias, mediante talleres, actividades, formaciones, exposiciones, concursos, etc. desarrollados durante el curso escolar 2022-2023.

## 3. DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL SERVICIO

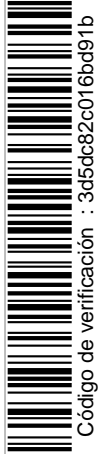
La empresa adjudicataria deberá ser competente y contar con los recursos necesarios para poder realizar las siguientes prestaciones:

### 3.1. Diseño programa STEAM

Diseño conceptual y redacción del programa, que deberá tener en cuenta lo siguiente;

- ✓ Objetivos generales:
  - Fomentar la enseñanza-aprendizaje de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas de forma integrada con el resto de áreas de conocimientos, es decir, de las vocaciones en las disciplinas STEAM con alumnos.
  - Realizar acciones de formación y apoyo con el profesorado.
  - Promover el enfoque tecnológico para la resolución de problemas de cualquier índole.
  - Realizar acciones que pongan de manifiesto las opciones que ofrecen las disciplinas STEAM tanto desde punto de vista del ámbito educacional como del laboral.
  - Mejorar la percepción social de las STEAM.

Documento firmado electrónicamente (RD 203/2021 de 30 de marzo). La autenticidad de este documento puede ser comprobada mediante el CSV: 14157734362032533477 en <http://sede.cabildofuer.es>



Código de verificación : 3d5dc82c016bd91b



Código de verificación : 3d5dc82c016bd91b



- Establecer una línea estratégica de trabajo completamente alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Asamblea General de las Naciones Unidas.
- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, el pensamiento crítico, y la transmisión de valores sociales y medioambientales.
- Acercar la innovación a la realidad majorera y a la vida cotidiana.

✓ Objetivos específicos:

- Realización de actividades orientadas a la acción con generación de producto final, motivadoras, innovadoras, creativas, inclusivas y flexibles que den respuesta según las necesidades del alumnado.
- Realización de proyectos y actividades tecnológicas relacionadas con la electrónica, la robótica, la programación, etc.
- Desarrollo de exposiciones, conferencias, ponencias y mesas redondas que aporten conocimientos y posibiliten el intercambio de opiniones, informaciones, la resolución de preguntas y el planteamiento de problemas.
- Establecer un esquema de trabajo lineal e integrado por metas concretas que permitan aumentar la motivación, la competitividad, la iniciativa y la creatividad, mediante la celebración de concursos, competencias, competiciones, certámenes o torneos.
- Asistir al profesorado en la réplica y reproducción de la metodologías, técnicas y formación impartidas para su alineación e incorporación en la realidad de las aulas.
- Relacionar toda la programación con el tejido innovador de la isla de Fuerteventura mediante la realización de actividades conjuntas y coordinadas.
- Evaluación de resultados mediante la elaboración de una memoria final con el siguiente contenido mínimo: resumen de actividades, listados de asistencia, valoración y satisfacción de los centros educativos, conclusiones y presupuesto desglosado.

✓ Calendario:

El programa se desarrollará durante el curso escolar 2022-2023.

En cuanto a los horarios, deberán adaptarse al horario escolar principalmente, sin perjuicio de que existan actividades, parte de la programación planteada, dirigidas a la participación con familias, fuera de éste.

✓ Acciones mínimas a desarrollar:

La programación propuesta deberá contener, al menos, lo siguiente:

- Una formación mensual al profesorado de los centros educativos participantes.
- Encuentros de distintas temáticas entre centros educativos.
- Un evento final que englobe los centros educativos participantes.
- Mínimo de ejecución de 60 de talleres y formaciones.

3.2. Recursos materiales:

La empresa adjudicataria deberá contar con los medios y materiales necesarios para poder realizar las actividades propuestas y cuantas actuaciones consideren relevantes para el buen funcionamiento de las actividades, disponiendo, en todo caso, de lo siguiente:

3.2.1. Infraestructuras:

Para la realización de toda la programación se podrá contar con los espacios disponibles del Excmo. Cabildo de Fuerteventura, que deberán ser reservados con lo suficiente antelación para su uso.

Documento firmado electrónicamente (RD 203/2021 de 30 de marzo). La autenticidad de este documento puede ser comprobada mediante el CSV: 14157734362032533477 en <http://sede.cabildofuer.es>



### 3.2.2. Transporte

La empresa adjudicataria, en caso de no poder ofrecer el servicio, será la encargada de gestionar la contratación del servicio de transporte si fuese necesario, ajustándose a los recorridos, calendarios y horarios, planificados y aprobados en la programación propuesta. Tendrá en cuenta el traslado de los participantes en las actividades y de las personas responsables de los mismos. Así mismo, siempre que sea necesario atendiendo a las necesidades, la empresa adjudicataria deberá cubrir los servicios con vehículos adaptados.

Las guaguas deberán tener seguro obligatorio de viajeros y cumplir con todo lo estipulado en la normativa vigente.

### 3.2.3. Materiales, trofeos, premios y obsequios

La empresa adjudicataria será la encargada de adquirir y disponer de todos los materiales, trofeos, premios y obsequios necesarios para el desarrollo de la programación propuesta y deberán contar con el correspondiente logo del Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura.

### 3.3. Publicidad

La empresa adjudicataria, en caso de no poder ofrecer el servicio, será la encargada de gestionar la contratación y ejecución del servicio de publicidad. Deberá diseñar, proponer y ejecutar, junto con la programación aportada, un plan de medios de las actividades organizadas, que deberá ser supervisado y aprobado por el Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura. Se entenderá por plan de difusión *la ideación, planificación y gestión de las vías de distribución de un contenido para alcanzar el objetivo definido en su creación*, es decir, la toma de decisiones respecto de los medios y soportes a utilizar en una campaña publicitaria para cumplir sus objetivos de la forma más eficaz y eficiente.

Los materiales utilizados y/o editados por la empresa adjudicataria para la difusión de las actividades deberán ser supervisados y aprobados por el Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura., así como incluir su logotipo.

## 4. GESTIÓN DEL SERVICIO

De forma general, la gestión del servicio objeto de contrato, se producirá siguiendo las siguientes pautas:

- La empresa adjudicataria deberá nombrar una persona responsable de la misma ante el Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura en todo lo concerniente al servicio prestado. Dicha persona deberá estar habilitada por el contratista para tomar las decisiones necesarias en cada caso, siendo la única interlocutora válida para todos los asuntos relativos al contrato.
- La persona responsable del contrato por parte del Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura, supervisará y contralará el cumplimiento de la programación planteada de acuerdo a los plazos y características pactadas.
- En caso de imprevistos, la persona responsable de la empresa adjudicataria deberá comunicar al responsable del contrato por parte del Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura la puesta en marcha de soluciones inmediatas ante los problemas surgidos. Si hubiese que ajustar la programación por causas imprevistas, se entregará nueva propuesta de la parte de la programación afectada en el plazo máximo de 2 días.

El Servicio de Innovación, Calidad y Organización y la empresa contratada realizarán reuniones puntuales de seguimiento de los trabajos, para facilitar que el resultado final se ajuste a los fines del contrato.

Documento firmado electrónicamente (RD 203/2021 de 30 de marzo). La autenticidad de este documento puede ser comprobada mediante el CSV: 14157734362032533477 en <http://sede.cabildofuer.es>



Código de verificación : 3d5dc82c016bd91b



## 5. EQUIPO DE TRABAJO

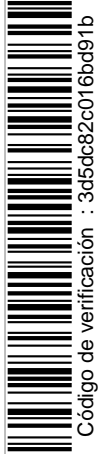
Las empresas licitadoras deberán de proponer:

- Un/a responsable de contrato o gestor/a coordinador/a que represente a la empresa frente al Servicio de Innovación, Calidad y Organización del Excmo. Cabildo de Fuerteventura y que tendrá capacidad suficiente para tomar las decisiones oportunas en nombre de la misma. Tendrá la máxima disponibilidad posible según el marco laboral vigente y la empresa contratada deberá siempre poder ser contactada de forma permanente para la resolución de incidencias a través de teléfono y email que facilitará a la firma del contrato.
- Un equipo de trabajo con el número de integrantes que estime necesario para el cumplimiento de los objetivos y plazos del contrato.

## 6. PLAZO DE EJECUCIÓN

El plazo de ejecución del contrato será durante el curso escolar 2022-2023 a partir de la fecha de la firma del mismo, con posibilidad de prórroga de otro curso escolar durante el mismo período.

Documento firmado electrónicamente (RD 203/2021 de 30 de marzo). La autenticidad de este documento puede ser comprobada mediante el CSV: 14157734362032533477 en <http://sede.cabildofuer.es>



Código de verificación : 3d5dc82c016bd91b

Para la verificación del siguiente código podrá conectarse a la siguiente dirección  
<http://plyca.cabildofuer/licitacion/verificadorCopiaAutentica.do?codigoVerificacion=3d5dc82c016bd91b>

Firmado por: Noemi de Leon Matoso  
Fecha: 28-06-2022 08:49:13

Firmado por: Dolores Alicia García Martínez  
Fecha: 28-06-2022 12:55:21