

## CATEGORIA: Soluciones tecnológicas con impacto positivo

Entidad solicitante	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fundación Benéfico Docente Colegio Bériz</li> </ul>		
Nombre del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Virtualmente Solidarios</li> </ul>		
Descripción del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nuestro proyecto se basa en la utilización de la realidad virtual y aumentada para permitir vivir experiencias que sería imposible experimentar en la vida real, y conseguir un aprendizaje significativo. Así pues, el proyecto se vertebraría en dos ejes:             <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Acompañamiento a los mayores:</b> desde hace años nuestros alumnos y alumnas de ESO visitan a los ancianos de una residencia cercana, muchos de los cuales llevan meses sin salir de la residencia. Gracias a este proyecto, nuestros alumnos/as podrían diseñar escenas de RV que reflejen lugares lejanos que permitan a los ancianos viajar más allá de sus limitaciones, recordar y experimentar nuevas y agradables sensaciones.</li> <li><b>Enseñamos a los pequeños:</b> Existe una gran cantidad de contenidos que se trabajan simultáneamente en Primaria, Secundaria y Bachillerato, por lo que en nuestro colegio organizamos actividades inter-ciclos en los que los mayores enseñan a los pequeños acompañados de sus profesores. El uso de la RV dinamizaría y mejoraría significativamente el resultado de estos talleres y el aprendizaje de todos los alumnos. También nos permitiría crear una biblioteca de recursos.</li> </ol> </li> </ul>		
Colectivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alumnos y alumnas de Educación Primaria, ESO y Bachillerato, ancian@s de la residencia Montesalud, profesor@s y toda la comunidad educativa.</li> </ul>		
Objetivo principal	<p>Introducción de la metodología aprendizaje-servicio y generar aprendizajes más significativos, motivadores y duraderos, en diferentes etapas.</p>		
Objetivos secundarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abordar el problema del aislamiento de las personas mayores en las residencias y el compromiso social de los jóvenes.</li> <li>Impacto educativo: adquisición de competencias claves en el uso de tecnología avanzada y, por otro lado, gracias a ese material generado (RV), permitir a los estudiantes experimentar conceptos de manera más visual, práctica y motivadora, facilitando la comprensión de temas complejos y generando aprendizajes significativos y duraderos..</li> </ul>		
Fechas de ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cursos 2024-25 y 2025-26</li> </ul>	<p><b>Describe el Impacto+ de tu proyecto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Este proyecto tiene un impacto social altamente positivo al abordar dos grandes retos de la sociedad: el aislamiento de las personas mayores en las residencias y el compromiso social de los jóvenes. Por otro lado, y no menos importante, tendría un gran impacto educativo en nuestros alumnos y alumnas.</li> </ul>
Voluntariado	<ul style="list-style-type: none"> <li>El proyecto permitiría la participación de los emplead@s voluntarios de MASORANGE, proporcionando formación a los alumnos, como mentores o involucrándose en proyectos que fueran de su interés.</li> </ul>		<p>Una vez implantado el proyecto (cursos 2024-25 y 2025-26) este se prolongaría en el tiempo, beneficiándose toda la comunidad educativa y la residencia de ancianos, en función de la "vida" de los dispositivos.</p>
Sponsor*	<ul style="list-style-type: none"> <li>*En caso aplique, nombre, apellidos, email.</li> </ul>	<p><b>Otra información que consideres relevante.</b></p>	
Ámbito de actuación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inicialmente local (Las Rozas), pudiendo ampliarse.</li> </ul>		