

## CATEGORIA: Reducción de la brecha digital

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>Club de Innovación Tecnológica Bériz +Orange</li> </ul>	
Descripción del proyecto	<p>El <i>Club de Innovación Tecnológica Bériz +Orange</i> sería una oportunidad única para que los alumnos y alumnas con interés en programación, robótica, realidad virtual, inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes encuentren un espacio donde desarrollar sus habilidades y compartir conocimientos. Superando las limitaciones actuales de equipamiento, este Club permitiría a estudiantes desde 5º de Primaria hasta Bachillerato trabajar en proyectos de gran envergadura fuera del horario escolar (dentro del horario escolar, este espacio también se podría aprovechar para llevar a cabo actividades y proyectos asociados a múltiples asignaturas, en las distintas etapas, así como para enriquecer los programas de apoyo educativo y altas capacidades), fomentando el liderazgo, la colaboración y el aprendizaje práctico entre compañeros (actividades inter-ciclos y aprendizaje -servicio). Bajo la supervisión de un profesor, los alumnos podrán también participar en concursos y eventos tecnológicos, representando al colegio y dando visibilidad a las actividades desarrolladas en el Club y los beneficios que este proporciona a l@s estudiantes y toda la comunidad.</p>	
Colectivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alumnos y alumnas de Educación Primaria, ESO y Bachillerato, profesor@s y toda la comunidad educativa.</li> </ul>	
Objetivo principal	<p>Crear un espacio para el desarrollo de habilidades tecnológicas, donde alumn@s de diferentes etapas, que habitualmente no pueden tener acceso a dispositivos de esas características, puedan trabajar en proyectos innovadores a nivel tecnológico, dando rienda suelta a su creatividad y su interés por las nuevas tecnologías.</p>	
Objetivos secundarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación y desarrollo de aplicaciones y soluciones tecnológicas originales que puedan ser utilizadas en el colegio o en la comunidad (sin límite).</li> <li>Fomento del trabajo en equipo a través de actividades inter-ciclos y aprendizaje-servicio, desarrollando competencias como la gestión de proyectos, empatía y liderazgo</li> <li>Enriquecimiento de los programa de apoyo escolar y altas capacidades.</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>
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, impulsores o involucrándose en aquellos proyectos que fueran de su interés.</li> </ul>	
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>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Este proyecto aborda varios retos sociales importantes: el problema de la brecha digital a la que se enfrentan muchos estudiantes, el fomento de competencias del siglo XXI, la motivación y el desarrollo personal (además, estaría especialmente enfocado en adolescentes) y el fortalecimiento del papel de las mujeres en la ciencia y la tecnología.</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, tanto dentro como fuera del horario escolar, en función de la "vida" de los dispositivos.</p>