

CATEGORIA: Reducción de la brecha digital

Entidad solicitante	<ul style="list-style-type: none"> Fundación Benéfico Docente Colegio Bériz 	
Nombre del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Club de Innovación Tecnológica Bériz +Orange 	
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"> Alumnos y alumnas de Educación Primaria, ESO y Bachillerato, profesor@s y toda la comunidad educativa. 	
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"> Investigación y desarrollo de aplicaciones y soluciones tecnológicas originales que puedan ser utilizadas en el colegio o en la comunidad (sin límite). Fomento del trabajo en equipo a través de actividades inter-ciclos y aprendizaje-servicio, desarrollando competencias como la gestión de proyectos, empatía y liderazgo Enriquecimiento de los programa de apoyo escolar y altas capacidades. 	
Fechas de ejecución	<ul style="list-style-type: none"> Cursos 2024-25 y 2025-26 	<p>Describe el Impacto+ de tu proyecto</p>
Voluntariado	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	
Sponsor*	<ul style="list-style-type: none"> *En caso aplique, nombre, apellidos, email. 	<p>Otra información que consideres relevante.</p>
Ámbito de actuación	<ul style="list-style-type: none"> Inicialmente local (Las Rozas), pudiendo ampliarse. 	
		<ul style="list-style-type: none"> 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.
		<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>