

**SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE****DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

---

**Nombre de la entidad** AIPC PANDORA  
**CIF** G83536565  
**Dirección** C/ Piamonte 23  
**CP** 28004  
**Población** Madrid  
**Provincia** Madrid  
**Email**  
**Web** [www.aipc-pandora.org](http://www.aipc-pandora.org)

**Redes sociales**

**Instagram** <https://www.instagram.com/aipcpandora/?hl=es>  
**Linkedin** <https://es.linkedin.com/company/aipc-pandora>  
**Twitter** [https://www.facebook.com/AIPC.Pandora/?locale=it\\_IT&\\_rdr](https://www.facebook.com/AIPC.Pandora/?locale=it_IT&_rdr)  
**Otra**

**Fecha de creación de la entidad:** 02/12/2002

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto:

ChangeMaker Academy, formación de agentes de cambio para un mundo en transformación

**Categoría a la que te presentas** Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

### Descripción del proyecto (Misión)

La transición ecológica, los avances en innovación educativa, sostenibilidad, por la paz y justicia social, serán liderados por la juventud. Los centros educativos son los entornos por excelencia donde formar a los futuros líderes globales con impacto local. El presente proyecto se dirige a construir una comunidad educativa de "agentes de cambio". Estudiantes y profesores de 3º,4º de ESO y 1ºB se formarán en metodología ChangeMaker de emprendimiento social. Trabajando en formato híbrido 400 jóvenes, 80 profesores, diseñarán 50 proyectos, de los cuáles se impulsará a 10 grupos que desarrollarán 10 proyectos transformadores los grandes retos que enfrentamos en el ámbito de los centros educativos.

En AIPC Pandora contamos con la metodología ChangeMaker que en 7 pasos de formación experiencial que moviliza a cientos de personas para que desarrollen su capacidad de identificar necesidades y convertirlas en soluciones viables y con capacidad de transformar los retos que vivimos. Mediante este proyecto solicitado a +O, pretendemos digitalizar esta metodología utilizando LMS compatibles con los sistemas utilizados en los centros educativos para asegurar tanto el acceso durante el proyecto de un máximo número de estudiantes y profesores como la escalabilidad y sostenibilidad posterior del proyecto. Crearemos la ChangeMaker Academy para centros educativos.

De esta manera, construiremos un proyecto híbrido y haremos una prueba piloto que consistirá en lo siguiente:

1. Formación on line de profesorado como dinamizadores de proyecto para que lideren las diferentes acciones
2. Hackathon presencial con 400 jóvenes provenientes de los mismo centros educativos que el profesorado, creación conjunta de proyectos de impacto social. Para ver de que se trata un hackathon, ver este video de unos de nuestros proyectos <https://www.youtube.com/watch?v=aeFJARgmoL8&t=1st>
3. Trabajo en los proyectos en los centros a partir de los contenidos de ChangeMaker Academy hasta desarrollar propuestas concretas
4. Presentación en los centros del proyecto y la ChangeMaker Academy para valorar la implementación
5. Feria virtual abierta a todos los centros, donde los protagonistas de esta edición presentarán sus proyectos ante otros centros educativos, instituciones, etc.. para asegurar la difusión de la plataforma. Invitaremos a un mínimo de 10 y un máximo de 30 nuevos centros educativos para que conozcan ChangeMaker Academy y la

posibilidad de unirse al proyecto en futuras ocasiones

6. Campaña de comunicación para la puesta a disposición de la plataforma tras la prueba piloto y asegurar su escalabilidad y utilización

### **Beneficiarios de la entidad y del proyecto**

Estudiantes y profesores de 3º,4º de ESO y 1ºB pertenecientes a institutos públicos en Madrid se formarán como agentes de cambio en metodología ChangeMaker de emprendimiento social. Trabajando en formato híbrido 400 jóvenes, 80 profesores, diseñarán 50 proyectos, de los cuáles se impulsará a 10 grupos que desarrollarán 10 proyectos transformadores los grandes retos que enfrentamos en el ámbito de los centros educativos.

Al mismo tiempo, instituciones educativas que trabajen con jóvenes a quienes se invitará a la feria virtual y se contactará a través de la campaña para ofrecer ChangeMaker Academy y acompañar en la integración en sus centros u organizaciones.

### **Justificación de impacto positivo del proyecto**

AIPC Pandora desarrolla proyectos de formación de agentes de cambio a través de la metodología ChangeMaker desde el año 2018 y desde entonces ha formado a 3500 participantes, 380 educadores, que han creado 400 proyectos en 12 hackathones.

Durante este tiempo hemos podido valorar como esta metodología realmente permite que los jóvenes se conviertan en Agentes de Cambio y sean capaces de pasar de la identificación de la necesidad a una idea y de ahí a la acción diseñando proyectos concretos a favor de los retos locales que les afectan a diario. Nuestros jóvenes crean proyectos que tienen que ver con su salud mental, la sostenibilidad de sus barrios, el conflicto generacional o el cambio climático, muchos de ellos realmente implementados.

En esta edición vamos a trabajar de manera híbrida con 400 jóvenes, 80 profesores, diseñarán 50 proyectos, de los cuáles se impulsará a 10 grupos que desarrollarán 10 proyectos transformadores los grandes retos que enfrentamos en el ámbito de los centros educativos.

Durante la feria, el proyecto será a un mínimo de 10 y un máximo de 30 nuevos centros educativos para que conozcan ChangeMaker Academy y la posibilidad de unirse al proyecto en futuras ocasiones.

El escalado del proyecto es enorme, teniendo en cuenta que la plataforma da acceso a todos los estudiantes de secundaria, que podrían valorarse en una media de 400 por centro educativo.

### **Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico**

La plataforma que pretendemos adoptar para la realización de nuestro programa - DreamShaper - es la plataforma digital líder mundial en Aprendizaje Basado en Proyectos. Es una herramienta que guía a los estudiantes en su ruta de aprendizaje activo, funcionando como un GPS pedagógico que los orientará a lo

largo de todas las actividades que necesitan desarrollar para construir su proyecto y todos los contenidos que los apoyarán, garantizando que entienden qué tienen que hacer en cada momento, cómo se hace, y cuáles son los conceptos clave detrás de ello. Esto funciona con proyectos de emprendimiento, design thinking, impacto social, changemaker y otros. Esta herramienta ha sido utilizada por más de 1 millón de estudiantes en el espacio Ibero-Latinoamericano en los últimos 12 meses, teniendo amplia experiencia en el apoyo y realización de programas similares al nuestro. Esta plataforma puede ser utilizada tanto en momentos de aprendizaje autónomo y a distancia, garantizando el compromiso y la permanencia del estudiante en el proceso de aprendizaje, como también puede ser utilizada como herramienta de apoyo en los momentos presenciales y síncronos de trabajo. Además de concentrar el espacio donde los estudiantes desarrollarán sus trabajos/proyectos y tendrán acceso al contenido, también será una fuente fundamental de datos, métricas y visibilidad total sobre el progreso de los trabajos de los estudiantes, lo que permite una gestión más eficiente y escalable por parte del equipo de operación de los programas. No menos importante, también proporciona un entorno para el docente donde este puede seguir en tiempo real el progreso de sus estudiantes, permitiéndole contribuir y evaluar su trabajo. De acuerdo con lo descrito anteriormente, nuestro objetivo es utilizar esta plataforma digital para potenciar la calidad y escalabilidad de nuestro programa. Siendo una plataforma digital en línea, la conectividad será fundamental para que profesores, estudiantes y equipo operativo puedan utilizarla y aprovechar los beneficios descritos.

Video de presentación de la plataforma digital online DreamShaper:  
<https://youtu.be/fJeLdwvj8cg?si=V7BGy9EtiOkIbPFI>

DreamShaper lo entrega todo a través de una herramienta online digital que asegura la accesibilidad a todos y la conectividad de todos los alumnos y profesores. La herramienta es accesible por cualquier navegador desktopo mobile, y se integra con otras plataformas como LMS (Moodle, Google Classroom, y otras), maximizando su conectividad, y nos permite desarrollar los proyectos con calidad utilizando herramientas digitales pedagógicamente valiosas, como:

Experiencia personalizada: la herramienta se adapta al comportamiento de los alumnos, permitiendo darles actividades y retroalimentación específica a su trabajo

Gamification: los alumnos reciben badges que representan avances en su trabajo, generados por la herramienta basada en las actividades desarrolladas por ellos

Retroalimentación automática: en ciertos contextos, la herramienta puede generar objetos complejos (p. ej., gráficas, tablas de valores numéricos, etc) basados en el input de los alumnos, dándoles acceso a elementos más sofisticados que de otra forma podrían ser difíciles de construir (p. ej., indicadores financieros)

En paralelo con esto, la utilización de tecnologías digitales permite a DreamShaper maximizar su accesibilidad, cumpliendo el standard WCAG al +90%, soportando el acceso de alumnos con dificultades visuales, auditivas, y incluso físicas, a través de compatibilidad con herramientas asistivas standard en el mercado.

## DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

---

**Número de empleados de la entidad** 10

**Ingresos 2023** 2.032.486,69 euros EUROS

### **Principal fuente de los ingresos**

El proyecto está en marcha en AIPC Pandora desde el año 2018 co-financiado por AIPC Pandora y diferentes fundaciones. Concretamente con el apoyo de + Orange se creará la ChangeMaker Academy en el marco de un proyecto piloto con las acciones descritas, que permitirá escalar la capacidad de formación de los jóvenes como agentes de cambio de modo muy muy amplio.

### **Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto**

Fundación Ford financia el proyecto por valor de 170.000 euros anuales

Empresas como CEPSA, SAP, WOOD..., financian el proyecto por valor 40.000 euros anuales

Dependiendo del año, se realiza en ayuntamientos como Las Rozas, Torreldones..., con co-financiaciones de 18.000 euros por proyecto.

Es decir, la dinámica del proyecto está financiada y se solicita el apoyo de Orange para crear ChageMaker Academy y probarlo en un proyecto piloto, de manera a ofrecerlo a el máximo de centros educativos para su implementación y escalado del proyecto

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

**En qué fase está el proyecto** En marcha, es un proyecto recurrente o está en ejecución actualmente

---

### **Medición de impacto**

O1: Escalar la metodología ChangeMaker de manera a multiplicar el acceso de los centros educativos mediante la creación de ChangeMaker Academy

I1. ChangeMaker Academy creada, validada mediante el proyecto piloto presentado y en funcionamiento.

O2. Formación de 400 jóvenes, 80 profesores, diseñarán 50 proyectos, de los cuales se impulsará a 10 grupos que desarrollarán 10 proyectos para ser implementados.

I2: Informes de acceso a ChangeMaker Academy, Firma de hojas de participación en los hackathones, videos, testimonios

O3: Presentación de ChangeMaker Academy al máximo de centros y organizaciones educativas para su participación en sucesivas ediciones

I3: Firmas de hojas de asistencia a la feria del proyecto donde se presentará ChageMaker Academy, testimonios, videos..

### **¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?**

El premio +O nos permitirá crear la plataforma digital necesaria para poder escalar el proyecto y el acceso de la metodología mediante la creación de la ChangeMaker Academy que dará acceso al máximo de centros educativos y sus estudiantes para su formación como agentes de cambio social y su capacidad de generar proyectos que mejoren los retos a los que se enfrentan a nivel local.

### **Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas**

Gracias a la creación de ChangeMaker Academy con el premio de +O el proyecto va ha desarrollar una capacidad de escalabilidad sin límites.

La plataforma digital dará acceso a tantos centros y organizaciones educativas estén interesadas en formar a sus jóvenes como agentes de cambio mediante la metodología ChangeMaker

Se estima que en 2025 se podrá trabajar con unos 40 centros educativos; si cada centro pone a disposición ChangeMaker Academy y conseguimos que un mínimo de 200 estudiante la utlicen, estaríamos hablando de 8000 jóvenes que han pasado por todo el proceso de formación como agentes de cambio. Para ello tenemos que formar a 1000 educadores que dinamizarían el proceso y que además podrían utilizar los conocimientos para implementarlos en el aula posteriormente.

En cuanto a Alianzas, AIPC Pandora forma parte de diferentes redes y plataformas nacionales e

internacionales de ONG que trabajan en educación experiencial y la plataforma se ofrecería a través de ellas, para que a su vez lleguen a centros educativos, profesores y estudiantes. La plataforma inicialmente se crearía en idioma español por lo que se trabajaría con las organizaciones en España y América Latina; las organizaciones sobre las que estamos seguros que incluirían el proyecto en su propuesta serían:

Los miembros de Federation EIL. [www.federationeil.org](http://www.federationeil.org)

Los miembros de AFS. [www.afs.org](http://www.afs.org)

Anna Lindh Foundation <https://www.annalindhfoundation.org/>

Además el proyecto se podría ofrecer en el marco de iniciativas europeas del Programa Juventud, creando alianzas con diferentes organizaciones para su implementación a escala europea.

En cuanto a la monetización del proyecto el coste puede variar según el público al que se ofrezca. En el marco de este proyecto piloto se ofrecería a los centros educativos de modo gratuito. En caso de no tener apoyo externo para ello, el coste mínimo por estudiante es de 6 euros, si se quisiesen añadir los costes generales para hacer sostenible el proyecto, deberíamos sumar un 30% a este coste.



## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** Ana \_\_\_\_\_  
**Apellido** Eseverri Mayer \_\_\_\_\_  
**Email** \_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** Gerimo \_\_\_\_\_  
**Apellido** Bobadilla \_\_\_\_\_  
**Email** \_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

---

**Nombre** Maria Eugenia \_\_\_\_\_  
**Apellido** de Blas Sanz \_\_\_\_\_  
**Email** \_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

---

**Descárgate la plantilla y rellénala.**

plantillaresumen\_2024\_aipc\_pandora.pptx

---

**Añadir logo de la entidad (opcional)**

aipc\_pandora\_-\_logo\_hor-01-macbook\_air\_de\_dir2015.jpg

---

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

logo\_changemaker\_con\_orange-02.png

---