

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

Nombre de la entidad FUNDACIÓN AYO - ACCELERATING YOUTH OPPORTUNITIES**CIF** G02957306**Dirección** Calle de Zurbarán 20, 3º**CP** 28010**Población** Madrid**Provincia** Madrid**Email** _____**Web** www.fundacionayo.org**Redes sociales****Instagram** https://www.instagram.com/fundacion.ayo/**Linkedin** https://es.linkedin.com/company/asociaci%C3%B3n-proyecto-ayo**Twitter** _____**Otra** _____**Fecha de creación de la entidad:** 03/12/2020

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

dIAspora, mentorIA educativa para niños, niñas y jóvenes vulnerables y en desventaja social

Categoría a la que te presentas Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

Descripción del proyecto (Misión)

dIAspora es un proyecto de innovación socioeducativa diseñado para reducir la brecha educativa de infancia y adolescencia en situación de riesgo de exclusión y con menos oportunidades de desarrollo personal y académico. Para ello se espera emplear la inteligencia artificial (IA) y modelos de lenguaje generalista, modelos especializados en documentos y anotaciones, modelos multimodales o chatbots ya existentes en la red que hagan las funciones de "profesor particular" de niños, niñas y jóvenes con pocos recursos para que puedan completar su educación sin necesidad de recurrir a clases o extraescolares de pago. De esta forma el contenido educativo puede adaptarse a cada usuario, incidiendo en materias que necesiten ser reforzadas o profundizando en los conocimientos ya adquiridos. Este aprendizaje digital será además supervisado por mentores formados en IA, educación y metodologías innovadoras, que brinden apoyo personalizado y seguimiento a cada beneficiario.

El objetivo principal de es garantizar el acceso a una educación de calidad proporcionando herramientas tecnológicas avanzadas para superar las barreras educativas y sociales que afrontan los colectivos más desfavorecidos. Se pretende formar no solo a las personas beneficiarias sino a los centros educativos, profesores y personas mentoras voluntarias encargadas del seguimiento y supervisión de los niños, niñas y jóvenes beneficiarios.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Este proyecto se dirige a niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad, entre 10 y 18 años, que se encuentran en entornos con recursos educativos limitados. Estos beneficiarios son seleccionados con base en su potencial de desarrollo y sus necesidades educativas, buscando ofrecer oportunidades de aprendizaje accesibles y personalizadas. Se espera hacer especial incidencia en aquellos perfiles que muestran aptitudes y motivación para seguir estudiando pese a sus limitaciones socioeconómicas y culturales. Estas barreras pueden variar desde la falta o dificultades de acceso a dispositivos o medios tecnológicos, o la imposibilidad de acceder a clases o actividades extracurriculares, hasta contar con poca o ninguna formación en herramientas de aprendizaje. Los estudiantes que participen en el proyecto deben ser voluntarios y comprender los objetivos del proyecto, y en el caso de menores, deben contar con la autorización de sus padres o tutores.

Adicionalmente, el entorno de los beneficiarios también recibirá orientación y formación sobre el uso de IA en

la educación (ventajas y riesgos) para que puedan acompañar el aprendizaje de cada beneficiario desde un rol de mentor/tutor a través de reuniones e informes personalizados y periódicos.

Justificación de impacto positivo del proyecto

La brecha educativa y la brecha digital son uno de los grandes retos a resolver en los centros educativos. El acceso a una educación de calidad está cada vez más condicionada por los recursos económicos, tanto para acceder a clases de refuerzo o a extraescolares como a contenidos digitalizados (la falta de acceso a un ordenador es casi 20 veces mayor en los hogares más pobres según UNICEF). La IA se presenta como una oportunidad para equilibrar la balanza e incidir a nivel social facilitando el acceso a la información de forma mucho más rápida y efectiva.

A través de este proyecto se espera facilitar el acceso a una educación personalizada que tenga en cuenta las circunstancias particulares de cada beneficiario; asegurar que los beneficiarios reciban apoyo y formación que responda directamente a sus necesidades, aumentando sus posibilidades de inclusión social y educativa; proporcionar herramientas de aprendizaje flexibles y accesibles, ayudando a los beneficiarios a adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo; validar la efectividad del proyecto y proporcionar evidencia tangible que respalde la necesidad de su continuidad o expansión; mejorar la calidad educativa y formativa de los jóvenes en riesgo de exclusión dándoles acceso a un sistema de apoyo educativo personalizado; crear un sistema de seguimiento efectivo; ampliar el acceso a recursos gratuitos y abiertos de calidad que contribuyan a reducir la desigualdad educativa; asegurar la calidad científica y ética del aprendizaje gracias al comité científico de expertos; generar datos contrastados y fundamentados para mejorar el futuro del proyecto.

Al ser un proyecto que todavía no se ha implementado no cuenta con beneficiarios actualmente. Fundación AYO ya trabaja en su programa de mentoría social intergeneracional IMPULSO con más de 14 centros educativos de la Comunidad de Madrid, cuenta con más de 70 mentores voluntarios y ha impactado de forma directa desde 2019 en más de 150 niños, niñas y jóvenes. Con dIAspora se espera poder ampliar el número de personas beneficiarias a través de una metodología más dinámica y escalable, colaborando directamente con los centros educativos que deseen implementar el programa en su centro (gratuito para ellos y los beneficiarios) y creando alianzas de colaboración con empresas del sector tecnológico y de comunicaciones.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

En un mundo cada vez más digital, los jóvenes que no tienen acceso a herramientas tecnológicas o a formación personalizada están en desventaja, ampliando la brecha entre quienes pueden acceder a una educación de calidad y quienes no. Esta falta de oportunidades no solo dificulta el aprendizaje, sino que también aumenta la probabilidad de abandono escolar, afectando especialmente a aquellos en situaciones socioeconómicas vulnerables.

En el marco del proyecto dIAspora, la IA se considera una herramienta inclusiva. A través de esta tecnología

se pueden crear entornos de aprendizaje personalizados adaptados a las necesidades individuales de cada estudiante. Esta personalización permitirá que los jóvenes que suelen ser excluidos del sistema educativo accedan a las mismas oportunidades de formación que el resto. El uso de la IA puede ofrecer soluciones prácticas y contemporáneas a problemas tradicionales, como la falta de acceso a tutores privados o recursos educativos personalizados, y facilitar el desarrollo de habilidades clave para el futuro.

Financiar este proyecto significa invertir en el futuro de jóvenes que actualmente enfrentan barreras educativas. Los beneficios no solo serán visibles para los estudiantes directamente involucrados, sino que la sociedad en su conjunto también podrá beneficiarse. Una educación de mayor calidad contribuye a una mayor equidad social y mejora la justicia social y el compromiso social, lo que, a su vez, puede reducir el desempleo juvenil y promover una mejor educación. Además, la pandemia ha puesto de relieve la urgencia de abordar los desafíos educativos en un mundo digital. El acceso desigual a la tecnología ha intensificado la exclusión educativa, subrayando la importancia de implementar soluciones como dIAspora. Este proyecto ofrece una metodología práctica y escalable que puede cerrar la brecha educativa, asegurando que las futuras generaciones tengan las mismas oportunidades de desarrollo independientemente de sus circunstancias económicas, sociales y personales.

La IA es la piedra angular de este proyecto, por lo que la digitalización, conectividad y desarrollo tecnológico tienen un gran peso en el correcto desarrollo de dIAspora. Facilitar de dispositivos digitales y conectividad a los beneficiarios del proyecto así como enseñarles a utilizar las diferentes herramientas y modelos de IA que existen actualmente en libre acceso en la red (ChatGPT, Gemini, NotebookLM, etc) es un requisito indispensable para el éxito y el cumplimiento de los objetivos del proyecto. La conexión a internet es imprescindible para garantizar un aprendizaje remoto desde cualquier punto (un centro educativo, la residencia habitual, un espacio público, etc). Es importante recalcar que la responsabilidad de la calidad del aprendizaje no recae sobre la IA, sino sobre una persona, en este caso el mentor asignado al beneficiario (una persona voluntaria formada para el proyecto) y el tutor o profesor del centro educativo encargado del seguimiento académico (un profesional educativo).

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 3 _____

Ingresos 2023 57806,11 EUROS _____

Principal fuente de los ingresos

La principal fuente fueron aportaciones privadas de patronos y dos convocatorias también privadas (CECAbank y Grupo CIMD), así como donaciones privadas.

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

Al ser un proyecto en desarrollo que todavía no se ha implementado cuenta con ayudas públicas o privadas, está en fase de financiación. Sí que existen alianzas de colaboración con más de 14 centros educativos públicos y concertados de la Comunidad de Madrid potencialmente interesados en que su alumnado participe en el proyecto. También existe una red de trabajo con otras asociaciones, fundaciones y organizaciones del sector que ven en el proyecto una gran oportunidad para trabajar conjuntamente. Igualmente varias universidades y profesores universitarios (UAM, URJC, UPM y Universidad Europea) se han mostrado muy interesados en colaborar directamente con el proyecto debido a su potencial de cambio.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto Todavía no se ha implementado

Medición de impacto

Objetivo principal: reducir la brecha educativa en colectivos desfavorecidos o en situación de riesgo de exclusión.

Objetivos específicos: garantizar una mejor calidad y acceso al conocimiento; dotar a los jóvenes de herramientas de estudio y aprendizaje autónomo de calidad; crear una red de apoyo educativo para jóvenes que quieran seguir estudiando

1-Impacto en la Inclusión Social y Educativa

Indicadores: Número de beneficiarios que se apuntan al proyecto; autoevaluación de los beneficiarios sobre su progreso; aumento en el acceso a recursos educativos. Mediciones: Encuestas post-actividad; estudios de caso; análisis de cambios en la participación educativa y social. Impacto esperado: Mejora en la inclusión educativa y social de los jóvenes beneficiarios.

2- Acceso a herramientas de aprendizaje flexibles y accesibles

Indicadores: Accesibilidad y usabilidad de los recursos educativos. Mediciones: Uso de herramientas por parte de beneficiarios; encuestas de accesibilidad. Impacto esperado: Acceso ampliado a herramientas educativas personalizadas, impulsando el desarrollo de habilidades.

3-Validación de la eficacia del proyecto

Indicadores: Evidencias y datos recogidos; tasas de éxito en indicadores clave. Mediciones: Informe de evaluación final; análisis de retorno social de la inversión (SROI). Impacto esperado: Validación de los beneficios del proyecto y base sólida para su expansión futura.

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

El premio el reconocimiento de +O es una gran oportunidad de dar visibilidad al proyecto y de certificar la calidad del mismo, convirtiéndose en un aliado estratégico de gran relevancia para el futuro del mismo. Este reconocimiento no solo ayudaría a atraer potenciales aliados y colaboradores, sino que también facilitaría el establecimiento de nuevas alianzas con organizaciones e instituciones educativas interesadas en apoyar iniciativas que empoderen a jóvenes en situación de vulnerabilidad.

Además, el premio podría proporcionar recursos financieros y tecnológicos así como asesoramiento adicional que permitan mejorar la plataforma de aprendizaje y expandir el alcance del proyecto a más comunidades. Este respaldo contribuiría significativamente a la sostenibilidad del proyecto y al fortalecimiento de su red de mentores, promoviendo la implementación de una educación inclusiva y de calidad a largo plazo. Incluir dentro del equipo de voluntarios formadores, asesores y mentores a empleados de MáOrange puede aportar una gran riqueza y afianzar la colaboración con el proyecto.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

El proyecto tiene un gran potencial de escalabilidad dada su naturaleza tecnológica y que la mayor parte de los recursos están en abierto. Además el trabajo a través de voluntarios minimiza los costes de personal y aumenta el radio de alcance. La capacidad de trabajar en remoto, con reuniones o sesiones presenciales cuando se posible, aumenta también el alcance a potenciales beneficiarios o colaboradores, ya que solo se requiere de conexión a internet y acceso a un dispositivo como un ordenador o un móvil. La monetización y financiación del proyecto debe basarse en recursos y convocatorias públicas y privadas ya que no tiene ningún coste directo para los beneficiarios del proyecto o sus centros educativos. En este caso, es fundamental contar con partners tecnológicos estratégicos, como MasOrange, que confíen y apoyen el proyecto.

Las futuras alianzas serán clave para el crecimiento y sostenibilidad del proyecto. Se planea colaborar con empresas de tecnología, universidades y otras organizaciones sin ánimo de lucro que compartan la visión de fomentar una educación inclusiva. Estas alianzas podrían incluir desde aportes de infraestructura y tecnología, hasta programas de formación y capacitación para los mentores. Asimismo, el respaldo de aliados en el sector público facilitaría el acceso a subvenciones y a iniciativas de políticas públicas, creando un impacto sistémico en la reducción de la brecha educativa.

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Juan José _____
Apellido Nieto Bueso _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Manuel _____
Apellido Álvaro Mora _____
Email _____
Teléfono móvil _____

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

Nombre Javier _____
Apellido Gallo Cobián _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

fundacion_ayo.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logo_ayo_horizontal-negro.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

fundacion_ayo_diaspora.png
