

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

Nombre de la entidad Asociacion Ingeniera Soy

CIF G87740585

Dirección Avda Janes Bowles, 12

CP 29011

Población Málaga

Provincia Málaga

Email _____

Web <https://www.ingeniera.soy/>

Redes sociales

Instagram https://www.instagram.com/fil_spain/

Linkedin <https://www.linkedin.com/in/ingeniera-soy/>

Twitter https://twitter.com/FLL_Spain

Otra <https://firstlegoleague.soy/>

Fecha de creación de la entidad: 20/04/2017

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

PROYECTO MAS STEM para jóvenes.

El proyecto está orientado mejorar la apreciación de las áreas STEM entre población preuniversitaria a través de la implantación en las aulas de un programa internacional de innovación basado en robótica educativa. Un modelo de aprendizaje Basado en Proyectos en el que los participantes (niños/as de 6 a 17 años) son los que deben enfrentarse al reto tecnológico propuesto.

Mediante la aplicación de conocimientos adquiridos, la experiencia y sus habilidades formativas las "soft skills" deben trabajar en un proyecto común compartiendo retos y compromisos. Todo en un entorno de trabajo educativo y divertido donde la tecnología y su afán de superación son lo más importante.

Es un modelo innovador y gran experiencia para cualquier niño y una oportunidad para centros educativos de enseñar un uso responsable de la tecnología, un uso productivo y educativo..

Estos proyectos sirven para posicionar a MASORANGE como líder en la promoción de la educación STEM, especialmente para niñas, mediante una campaña de impacto social que inspire, motive y apoye a las jóvenes a seguir carreras en ciencia y tecnología, brindándoles herramientas y recursos accesibles.

Categoría a la que te presentas Uso responsable de la tecnología

Descripción del proyecto (Misión)

El proyecto MAS STEM busca posicionar las áreas STEM entre población preuniversitaria como un área de gran futuro profesional que, además es divertida y motivadora ahora en su etapa escolar.

INGENIERA SOY es una asociación sin ánimo de lucro que desarrolla programas y acciones para acercar la tecnología a los más jóvenes, en especial a las niñas en las fases escolares en las que se produce el "unplugged" la desvinculación STEM de muchas chicas

VISION: Fomentar una educación donde se celebre la ciencia y la tecnología y donde los jóvenes sueñen con convertirse en líderes en ingeniería y tecnología". Lo que hacemos en FIRST LEGO League no es construir robots. Hemos construido un entorno donde los jóvenes ven su potencial.

Los objetivos se alcanzan con la participación en un proyecto colectivo desafiante y motivante que por una lado entusiasma a todos los participantes por ser alcanzable y divertido y por otro brinda a los profesores un entorno de trabajo que les facilita enormemente su labor docente.

Objetivos generales:

- Impulsar los intereses profesionales por las áreas de ingeniería en jóvenes en riesgo de exclusión social.
- Ofrecer un entorno de trabajo colectivo y motivador a los profesores de centros de difícil desempeño.
- Mostrar las carreras y formación en tecnología como un referente y una oportunidad de desarrollo

profesional

- Dar a conocer las oportunidades de estudios de ingeniería en el Campo de Gibraltar
- Enseñar a trabajar en equipo, con valores y respeto dentro de un entorno divertido y desafiante.
- Ofrecer un aliciente para reducir el absentismo escolar a través de un proyecto educativo colectivo y temporal.
- Aprender el trabajo por proyectos y el compromiso personal en un entorno divertido.
- Aprender las bases de la programación y la robótica a nivel escolar.
- Impulsar la imagen del MASORANGE como una compañía comprometida con el desarrollo sostenible y las tecnologías, también en la fase pre-universitaria (pre-laboral)
- Compartir con las familias y clientes MASORANGE una experiencia educativa que reconoce el esfuerzo colectivo e individual en un proyecto basado en tecnología.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

El proyecto MAS STEM giraría entorno a un programa educativo de tecnología y robótica llamado FIRST LEGO League cuenta con una experiencia exitosa de más de 27 años a nivel mundial, y presencia en 110 países con una participación estimada de 790.000 niños y niñas en todo el mundo. Convirtiéndose probablemente en el programa educativo más extendido y de mayor éxito del mundo, (con la excepción de los programas deportivos)

En España a través de INGENIERA SOY participan actualmente cada año más de 9000 jóvenes, en 34 territorios de toda España.

Está orientado a la participación por equipos que se forman en colegios y otros espacios educativos con participantes de 6 a 17 años más un entrenador adulto (normalmente profesor)

Los beneficiarios directos son por tantos estudiantes de Primaria (Nivel \"Explore\" 6 a 9 años) y de último ciclo de primaria, de ESO hasta 1ro de Bachillerato, (10 a 17 años Nivel Challenge)

El proyecto se puede orientar a colectivos concretos, a edades específicas o a áreas geográficas determinadas o bien ofrecerse de manera genérica a cualquier grupo interesado.

Justificación de impacto positivo del proyecto

Actualmente de manera directa el programa FIRST LEGO League impacta en unos 9000 estudiantes. Y es un impacto extenso, no de un solo día. Los participantes trabajan durante 4 meses en un proyecto de innovación y en el diseños de un robot, dedicando entre 40 y 100 horas al programa. Sin exagerar gracias a este programa fácilmente se están dedicando entre 400.000 y 800.000 horas de trabajo en áreas STEM en el público escolar.

El programa ofrece una experiencia educativa final que es la participación en los eventos locales, en cada territorio y en la Gran Final Nacional. Estos eventos son auténticas fiestas en las que se comparte y celebra el interés y el esfuerzo en los proyectos y en general en las áreas tecnológicas. Como una gran final de futbol,

pero con la tecnología y la ingeniería como principal protagonista.

y son impactos duraderos. (recomendamos ver vídeos de estos eventos)

Las becas que se ofrecen dotan de material educativos, robots, tableros, cuadernos, etc. todo lo necesario para desarrollar el programa. Estas becas se suelen orientar a colectivos específicos que se identifiquen: Colegios de difícil desempeño, colectivos socioeconómicos vulnerables, equipos de educación especial (Autismo, movilidad reducida, etc)

Cada equipo consta de un máximo de 10 participantes y con cada inscripción pueden participar tantos equipos en el centro como se viable por los horarios, (ej: en un aula de 24 alumnos, 3 equipos de 8 participantes cada uno), Para 24 equipos en un territorio el alcance de los beneficiarios (con trabajo directo) puede ser de unos 500-600 niños/as. y en España hay más de mil equipos.

Pero el impacto del programa y del proyecto MAS STEM no solo va orientado a los estudiantes, beneficiarios directos, sino a toda la comunidad educativa. En el programa se implican a nivel de centro, la dirección de los colegio y por supuesto las familias. Al evento final asisten de media entre 400 y 500 personas, entre equipos y familiares (publico) y se celebran 34 por toda España, cada año.

La Gran Final FLL España reúne a casi 2000 personas y da acceso al World Festival, el evento mundial FIRST LEGO League que reúne en Houston (USA) a los mejores equipos de cada uno de los 110 países en los que se celebra este programa. Una auténtica fiesta.

El reto social es por tanto reconocer e impulsar en la sociedad la importancia de una potente educación STEM para el desarrollo de unas sociedades y economías robustas, más justas y más sostenibles. Ese es el gran reto MAS STEM

Desde el punto de vista medioambiental destaca la educación ecológica y su orientación a la transición ecológica. El programa FIRST LEGO League gira cada año sobre una temática diferente, planteando SIEMPRE TODAS las temáticas desde un enfoque de educación ambiental, así las temporadas "Cargo Connect" de 2021, sobre el transporte de mercancía, la "SuperPowered" sobre las energías o la actual "Submerge" sobre los océanos y fondos marinos, siempre buscan alcanzar esos objetivos de concienciación, fomento del interés medioambiental, capacitación para aprender y ampliar sus conocimientos ecológicos.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

El programa FIRST LEGO League gira entorno al uso creativo de la tecnología. En concreto utiliza la robótica educativa como hilo conductor y motivador de todo el programa

A los equipos se les entrega todo el programa educativo y bases de participación para que sean ellos los que se enfrenten a los dos grandes desafíos (o tres) que se les proponen:

1.-el diseño, construcción y programación de un robot capaz de superar una serie de divertidas misiones en un tapete estándar a nivel mundial;

2.- la creación y presentación de un proyecto de innovación que resuelva o profundice en un aspecto (una necesidad, problema etc) de una temática que varia cada año, este año 2025 "los océanos y fondos marinos" y;

3.- el reto de trabajar todo lo anterior viviendo y desarrollando una serie de valores fundamental basados en el respeto, la inclusión, el compañerismo, el afán de superación, el trabajo en equipo, etc

Fases de Desarrollo del programa educativo para los equipos:

- Formación de equipos e inscripción.
- Recepción del material y preparación
- Trabajo conjunto para investigar y desarrollar la soluciones al proyecto de innovación
- Trabajo conjunto para diseñar y programa el robot y las estrategias de afrontar las misiones
- Trabajo conjunto para preparar la participación en el evento local
- Participación el día del evento (un sábado por la mañana)

Material que reciben:

- Un robot LEGO Education adecuado para el programa
- Un set de piezas y lona para el juego del robot
- Mesa y tablero de madera para los entrenamientos
- Un Tablet válida para el seguimiento del programa.
- Cuadernos educativos con el programa, reglas y libros de trabajo
- Kit del equipo (camisetas, bolígrafos, block, botella e identificación del equipo)

Servicios que reciben (los profesores)

- Sesiones de formación del programa FLL (2h webinar on line)
- Curso de programación LEGO Education (12 horas)
- Acceso a plataforma del programa (vídeos, documentación adicional, etc)
- Participación en el evento local de todo el equipo (espacios, mesas de trabajo, salón de actos, entrega de medallas, árbitros, jueces, snack box, regalos, etc)

Cronograma estimado:

- Abril ? Junio 2025: información, comunicación e formaciones previas.
- Julio - Septiembre: Inscripción de los equipos y envío de materiales
- Octubre ? Diciembre: Desarrollo del programa educativo en los centros escolares
- Diciembre: Realización de evento (puede posponerse a Enero 2026)

Los equipos dedican entre 2 y 4 meses al programa y preparan su participación en un evento final en el que comparten su trabajo, sus experiencias y reciben el reconocimiento por su esfuerzo y dedicación colectiva.

Lo que aprenden es a trabajar en equipo en base a un proyecto. Modelo de trabajo habitual en las áreas de ingeniería. (organización de tareas y roles, respeto y defensa de planteamientos propios y diversos, cumplimiento de hitos y plazos, gestión de recursos escasos, etc)

Ingeniería para niños/as en un entorno desafiante y motivador

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 5

Ingresos 2023 300000 EUROS

Principal fuente de los ingresos

Recursos propios, ingresos por actividades orientadas a los objetivos e ingresos de inscripción al programa FIRST LEGO League

Son casi 1000 equipos los que se inscriben y abonan una pequeña cantidad por la participación y sobre todo por el material educativo que reciben y que usan en los centros escolares.

El programa está ampliamente subvencionado por LEGO Foundation y Fundación FIRST y en el desarrollo de los eventos locales, 34 que se celebran en España, se cuenta con el apoyo de Universidades Pública y privadas y/o Centros de innovación.

En la actualidad no se cuenta con patrocinadores directos, por el carácter educativo y "non profit". Desde este año se quiere ampliar la difusión y se está en búsqueda activo de patrocinios privados.

Asociación Ingeniera Soy está registrada desde 2017 en el Registro Nacional de Asociación, con num 612767 y ha desarrollado o desarrolla otros proyectos como "Oracle 4 Girls" (Oracle España) "Coding like a Girls" (Vodafone, ya inactivo), "Niñas de Acero" (GONvarri-Gestamp, etc e impulsa en exclusiva este programa en España en virtud de un acuerdo de colaboración con Grupo LEGO.

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

No se perciben actualmente ayudas públicas ni privadas de carácter monetario directo, pero si se cuenta cada vez más con más ayudas indirectas a modo de alianzas:

- Becas, ingeniera Spy ofrece más de 150 becas de inscripción muchas de ellas asumidas por entidades públicas o privadas que asumen esos costes (ejemplo Junta Castilla y Leon, Ayto de Barcelona, Ayto de Bilbao, Jhon Deere, Cruz Roja, COIT Colegio Of de Telecom, etc)
- Eventos, los eventos suponen un esfuerzo de medios, espacios y recursos humanos. El Programa FIRST LEGO League está apoyado en España por 25 universidades (UPM, Pompeu Fabra, Univ Camilo J Cela, UBU Burgos, UdC Coruña, etc) y hasta 5 agencias de innovación territoriales (Innobasque, Integra Murcia, Nicdo Navarra, etc)
- Voluntarios. El programa FLL es fundamentalmente un programa de acción social y se apoya para los eventos en voluntarios, alumnos, profesores de universidad, profesionales, docentes, etc hasta 1000 personas apoyan cada año con su esfuerzo este programa

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

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

Medición de impacto

El programa FIRST LEGO League tiene varios mecanismos de seguimiento

1.- Periodo de inscripción y envío del material. Está digitalizado y en continua mejora. Inscripción on line, pago TPV, envío material

Mediciones (exactas): Numero de inscripciones recibidas y pagadas.

2.- Periodo de desarrollo del programa en el aula. El programa FLL está perfectamente diseñado a base de unidades didácticas sencillas y en papel, además de soporte de plataforma web. El seguimiento en este caso se basa en garantizar el aprovechamiento del programa, evitando que algún equipo se desmotive por el camino o se desorganice temporalmente,

Mediciones (encuesta) : Numero de equipos inscritos, numero de niños U/as que han participado en el aula

3.- Periodo antes y durante el evento. Los equipos conocen el desarrollo del evento ya que está perfectamente detallado, los horarios y salas que les tocan, los tiempos en cada sala, los espacios, etc. En el evento son los voluntarios los que hacen un seguimiento para evitar pequeños desajustes horarios.

Mediciones (exactas) : Numero de equipos y numero de niños/as que asisten a eventos, número de asistentes.

Y por supuesto indicadores habituales de impacto en RRSS (Seguidores, likes, comentarios, etc)

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

En primer lugar por el apoyo económico. Ser \"non profit\" implica tener viabilidad económica y los costes habituales de las operaciones en este tipo de proyectos de acción social y educativa no se pueden repercutir directamente al beneficiario.

Pero por supuesto para esto ultimo (captación de fondos)y para una mayor impacto social, el reconocimiento de premios como el +O ayuda enormemente a la credibilidad y a la difusión y, por qué no, al estímulo personal del equipo que desde Ingeniera Soy trabaja cada día para que este proyecto perdure y sea viable.

Por otro lado, en los eventos fundamentalmente, la participación de voluntarios es necesaria. Este premio ayudaría a que profesionales de MASORANGE se interesaran por participar dentro de los programas de voluntariado que tenga la compañía.

Acompáñenos a un evento y verán como el entusiasmo, la ilusión, el orgullo y los nervios se apoderan de los más pequeños y de sus familias en una actividad (por una vez) no deportiva.

Aplausos, medallas, reconocimiento al esfuerzo en una actividad basada en el tecnología, el conocimiento y la creatividad. Es un gran programa y MASORANGE puede estar ahí.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

El programa FIRST LEGO League lleva 17 años en España, los 5 últimos de la mano de Ingeniera Soy y, salvando el covid, se mantiene un crecimiento anual cercano a los dos dígitos. La calidad del programa y el enfoque transversal y en valores lo hacen muy adecuado para su implantación en los colegios, tan flato s de recurso tecnológicos.

Los incrementos de coste de materiales y todo lo relativo a las operaciones que impacta en el coste es la principal barrera de crecimiento (la logística, la publicidad los costes salariales, etc han disparado sus precios en los últimos años)

Las alianzas pasan por empresas privadas que aporten fondos para apalancar el crecimiento y con administraciones públicas educativas que con su apoyo y difusión reducen los costes de captación de nuevos usuarios.

España es uno de los países con mayor participación per-capita pero los 1000 centros educativos que ya participan solo suponen un 3% del parque educativo de 28.000 colegios en España.

Desde Ingeniera Soy , en virtud al convenio, se puede desarrollar el proyecto exclusivamente España y Andorra, pudiendo en algún caso ampliar el crecimiento a Portugal,(que no tiene socio operativo) pero no a otros países europeos que lo organizan ya con otros socios así como en latinoamérica.

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Javier _____
Apellido Butragueño _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Javier _____
Apellido Butragueño _____
Email _____
Teléfono móvil _____

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

Nombre Cristina _____
Apellido Arteaga _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

asoc_ingeniera_soy__first_lego_league_resumen_2024.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logo_isoy.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

fil_isoy_shv2.png
