

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

---

**Nombre de la entidad** Fundación Benéfico Docente Colegio Bériz**CIF** G28675643**Dirección** c/ Camino Real, 3. Urbanización Molino de la Hoz**CP** 28232**Población** Las Rozas de Madrid**Provincia** Madrid**Email** \_\_\_\_\_**Web** <https://colegioberriz.com/>**Redes sociales****Instagram** <https://www.instagram.com/colegioberrizlasrozas/>**Linkedin** <https://www.linkedin.com/company/fundaci%C3%B3n-colegio-b%C3%A9rriz/>**Twitter** <https://x.com/colegioberriz>**Otra** YouTube: <https://www.youtube.com/@fundacioncolegioberriz> // Facebook: <https://www.facebook.com/>**Fecha de creación de la entidad:** 22/03/1969

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto:

Virtualmente Solidarios

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

### Descripción del proyecto (Misión)

¿Te gustaría hacer el Camino de Santiago? ¿O recorrer Europa en tren con el Interrail? O, aún mejor: ¿viajar al interior de tu cuerpo y navegar por tus venas sobre un glóbulo rojo?

Seguro que la respuesta a estas preguntas es "¡Sí!" Sin embargo, es probable que también encuentres varios impedimentos para llevar a cabo estos planes, como la falta de tiempo, tu forma física o las limitaciones de la tecnología actual.

Nuestro proyecto se basa en la utilización de la realidad virtual y aumentada para permitir vivir experiencias que sería imposible vivir en la vida real y conseguir un aprendizaje significativo.

Hasta aquí, nada nuevo. El uso de la realidad virtual está cada vez más generalizado. Existen diferentes plataformas que ofrecen experiencias de realidad virtual permitiendo a los usuarios disfrutar de conciertos como si estuvieran en las primeras filas o partidos de fútbol casi desde el banquillo.

¿Cuál es nuestra aproximación?

En nuestro colegio, Fundación Colegio Bériz, queremos formar personas comprometidas con su entorno y justas con el mundo que les rodea. Nos parece fundamental que nuestros alumnos entiendan la tecnología como una herramienta al servicio de la sociedad y cuyo impacto puede ser muy positivo.

Con este enfoque, queremos vertebrar nuestro proyecto en dos ejes:

"Acompañamos a los mayores": Desde hace varios años, los alumnos de ESO del colegio visitan a los ancianos de una residencia cercana. Durante estas visitas, conversan con ellos, los acompañan, cantan, bailan y hasta les hacen retratos. Los residentes disfrutan de estos momentos con nuestros alumnos, y viceversa. Muchas de estas personas llevan meses sin salir de la residencia. Nuestra propuesta se basa en permitirles viajar sin moverse de sus sillones. Queremos que nuestros alumnos diseñen escenas de realidad virtual que reflejen lugares lejanos que permitan a los ancianos conocer lugares en los que nunca estuvieron o quizá recordar algún viaje que hicieron durante sus vidas.

"Enseñamos a los pequeños": Existe una gran cantidad de contenidos que se trabajan casi simultáneamente en primaria, secundaria y bachillerato. Desde hace varios años, han surgido diversas actividades colaborativas entre los diferentes ciclos, a las que llamamos "Talleres científicos". En estos talleres, los alumnos de bachillerato y de ESO, en colaboración con sus profesoras, preparan actividades relacionadas

con los temas del área de ciencias que están trabajando o han trabajado durante el curso, con el fin de explicárselos a sus compañeros de cursos inferiores. Estas actividades inter-ciclo se han convertido ya en una seña de identidad de nuestro colegio.

Ahora, queremos implementar el uso de la realidad virtual (RV) en estos talleres. Nuestros alumnos de ESO diseñarían escenas de RV relacionadas con los contenidos curriculares que se van a enseñar a sus compañeros más jóvenes. De esta forma, los estudiantes podrán entrar en una célula, viajar a través de la sangre hasta el corazón o visitar la antigua Roma, sin salir del colegio.

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

Serían varios grupos dentro de la comunidad educativa:

Alumnos de EP:

- Recibirían una enseñanza más dinámica e inmersiva al interactuar con conceptos científicos a través de la realidad virtual.
- Mejorarían su comprensión de temas complejos al vivir experiencias visuales y prácticas.
- Desarrollarían una mayor motivación y curiosidad por el aprendizaje.

Alumnos de ESO:

- Se beneficiarían al reforzar los contenidos curriculares mientras diseñan las experiencias de RV.
- Desarrollarían competencias tecnológicas y creativas al diseñar escenas de realidad virtual.
- Mejorarían sus competencias en comunicación y fortalecerían su empatía y habilidades sociales al presentar los temas a los estudiantes más jóvenes o al trabajar con personas mayores.
- Fomentarían habilidades de trabajo en equipo y colaboración al participar en un proyecto que involucra tanto la tecnología como el contacto humano.

Profesores:

- Podrían innovar en sus métodos de enseñanza al incorporar tecnologías emergentes en el aula.
- Tendrían la oportunidad de trabajar de forma colaborativa entre ciclos, enriqueciendo las actividades interdisciplinarias.

Comunidad:

- Se beneficiaría al consolidar valores de solidaridad y compromiso social entre los estudiantes.
- Los ancianos podrían disfrutar de experiencias inmersivas a través de la realidad virtual mejorando así su bienestar emocional.

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

El proyecto tiene como finalidad, además de la adquisición de los contenidos propios de las asignaturas del área de ciencias, la introducción de la metodología de aprendizaje-servicio, que une el aprendizaje y el compromiso social: aprender mientras hacemos un servicio a la comunidad.

Para hacer un servicio social no es necesario salir de nuestro centro. El centro educativo es también parte de la comunidad.

Este proyecto tiene un impacto social altamente positivo al abordar dos grandes retos de la sociedad: el aislamiento de las personas mayores en las residencias y el compromiso social de los jóvenes. Por otro lado, y no menos importante, tiene un gran impacto educativo en nuestros alumnos.

- Soledad y aislamiento de las personas mayores. Nuestra sociedad está envejeciendo. Según datos del Ministerio de Asuntos Sociales, Consumo y Agenda 2030, existen en España 5.188 residencias con más de 380.000 plazas para personas mayores.

Muchas de estas personas mayores enfrentan largos periodos sin salir o participar en actividades nuevas. Este proyecto les permite "viajar" a lugares lejanos y revivir experiencias, reduciendo la sensación de confinamiento y brindándoles una oportunidad para socializar y compartir recuerdos con los jóvenes. A través de las visitas regulares y las actividades de realidad virtual, se promueve un intercambio significativo entre los jóvenes y los ancianos, lo que fortalece los lazos entre generaciones. Este tipo de interacción fomenta la comprensión mutua y la construcción de relaciones valiosas.

- Compromiso social: Los estudiantes desarrollan no solo habilidades técnicas, como la creación de contenido en RV, sino también valores importantes como la empatía, el respeto por los mayores y el compromiso social. Al diseñar y compartir estas experiencias, los alumnos adquieren una comprensión más profunda de la importancia de contribuir al bienestar de su comunidad.

- Impacto educativo: Al utilizar RV, los estudiantes experimentan conceptos científicos de manera más visual y práctica, lo que facilita la comprensión de temas complejos. Esto genera un aprendizaje más significativo y duradero.

Por otro lado, al generar este tipo de escenarios, los estudiantes adquieren competencias clave en el uso de tecnología avanzada (diseño 3D, programación, RV), tecnologías que, sin duda, les serán de gran utilidad en un futuro cada vez más digitalizado.

Finalmente, al compartir estas experiencias con sus compañeros más jóvenes y con personas mayores, desarrollarán sus competencias de comunicación, trabajo en equipo y liderazgo.

El número de beneficiarios del proyecto serán varios colectivos:

- Alumnos del colegio: Actualmente hay matriculados 773 alumnos en nuestro colegio, de los cuales 267 cursan Primaria, 385 Secundaria y Bachillerato y 121 Educación Infantil. Todos los alumnos y alumnas del colegio son potenciales beneficiarios del proyecto, bien preparando diferentes actividades o escenas de RV, en caso de los alumnos de secundaria, o visualizándolas y aprendiendo con ellas, en caso de los alumnos de primaria o infantil.

- Residentes: En el centro de mayores con el que colaboramos hay 139 residentes que podrían beneficiarse de este proyecto.

- Profesores: Los profesores también se benefician al tener la oportunidad de innovar sus métodos de enseñanza, adaptando sus clases a nuevas tecnologías y haciéndolas más dinámicas y atractivas.

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

Este es un proyecto esencialmente tecnológico por lo que la digitalización y la conectividad son piezas claves del mismo.

La creación de escenas de realidad virtual ya implica un alto grado de digitalización, donde los alumnos pueden diseñar entornos 3D interactivos mediante herramientas digitales como CoSpaces, Tinkercad o Unity. Estas plataformas facilitan la creación de escenarios complejos y atractivos sin necesidad de tener conocimientos avanzados en programación, democratizando el acceso a la creación digital.

La digitalización facilita que tanto los ancianos como los estudiantes con necesidades especiales puedan participar más activamente. Los entornos de RV pueden ajustarse para incluir funcionalidades que mejoren la accesibilidad, como la modificación de texto y audio para personas con discapacidad visual o auditiva.

Por otro lado, la conectividad permite acceder a bibliotecas digitales donde descargar modelos prediseñados de figuras 3D que los alumnos pueden reutilizar o modificar de acuerdo con sus gustos y necesidades. Por otro lado, estar conectados online facilita enormemente la colaboración y trabajo en equipo permitiendo trabajar de forma colaborativa en una misma escena de RV.

## DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

---

**Número de empleados de la entidad** 75

**Ingresos 2023** 4.749.790,04 EUROS

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

Los ingresos que aparecen en la parte superior corresponden a la suma de:

- Cuota de las familias de los alumnos y las alumnas del centro: 2.314.336,16 EUR
- Subvención de la Comunidad de Madrid (concierto educativo): 2.435.453,88 EUR

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

Desde hace más de 10 años colaboramos con la residencia para mayores Montesalud, uno de los beneficiarios principales de este proyecto. En cualquier caso, lo que garantizaría su continuidad sería la propia fundación (Fundación Colegio Bériz).

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

**En qué fase está el proyecto** Todavía no se ha implementado

---

### Medición de impacto

El concepto de aprendizaje-servicio está muy instaurado en nuestro colegio, siendo casi una seña de identidad (ver ejemplo en: Proyecto Aprendizaje-Servicio en Montsalud). Los alumnos llevan ya varios cursos visitando la residencia y preparando talleres para los pequeños. Por eso, el primer objetivo del proyecto se centrará en preparar los contenidos digitales que se trabajarán tanto en la residencia como en los talleres científicos.

- Primera fase: Planificación y definición de metas.
- Segunda fase: Formación.
- Tercera fase: Creación de contenidos.
- Cuarta fase: Implementación.
- Quinta fase: Evaluación y mejoras.

Este es un proyecto ambicioso que deberá prolongarse durante varios cursos. Es fundamental evaluar el proceso para poder mejorar. Para ello pueden usarse diferentes herramientas:

- Encuestas de satisfacción que pueden responder los residentes o personal del centro.
- Reflexiones o autoevaluaciones de los alumnos.
- Resultados de la evaluación de los alumnos en asignaturas como Tecnología y Digitalización o en las áreas vinculadas a los proyectos realizados.
- Número de experiencias de RV creadas.
- Frecuencia de visitas a la residencia y de realización de talleres.

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

Uno de los principales problemas que nos encontramos al trabajar en proyectos tecnológicos es económico. El presupuesto necesario para llevar a cabo un proyecto de estas características es elevado: dispositivos, gafas de RV, licencias de software? El premio económico sería una gran ayuda para renovar y adquirir nuevo equipamiento informático:

- Adquirir varias unidades de gafas de VR de buena calidad que permitan a los estudiantes y ancianos disfrutar de experiencias inmersivas de manera más fluida.
- Actualizar o comprar ordenadores con suficiente capacidad gráfica para crear, editar y reproducir las escenas de RV. El diseño 3D requiere la utilización de equipos potentes.
- Invertir en licencias de software especializado para la creación de contenidos en realidad virtual, como Unity, Blender o CoSpaces. Estas herramientas tienen versiones gratuitas pero es necesario la versión de pago para crear experiencias más avanzadas y personalizadas.

Además, los especialistas de MASORANGE podrían proporcionar formación a nuestros profesores en algunos

de estos programas de RV.

Ganar el premio de Voluntariado MASORANGE también puede aumentar la visibilidad del proyecto, permitiendo que la comunidad educativa y otros colegios se interesen en replicar o colaborar.

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

Una vez el proyecto haya mostrado resultados positivos, se puede ampliar y asegurar su sostenibilidad en el tiempo. Para ello es fundamental:

- Compartir los resultados y el impacto del proyecto con la comunidad educativa, padres, colaboradores y otras instituciones.
- Publicar el proyecto en el blog del centro, redes sociales, conferencias o medios de comunicación para ganar visibilidad.
- Gracias a la conectividad, los logros del proyecto pueden ser compartidos fácilmente con el resto de la comunidad educativa, padres de familia y colaboradores externos. El uso de plataformas digitales y redes sociales permitirá que el proyecto gane visibilidad y se convierta en un modelo para otras instituciones que buscan integrar la tecnología con un impacto social positivo.
- Explorar la posibilidad de expandir el proyecto a otros temas o áreas, como historia, arte o matemáticas, o a otros colegios que quieran replicarlo.
- Asegurar la continuidad del proyecto año tras año, mejorando y actualizando las experiencias de RV creadas por los alumnos.
- La expansión del proyecto podría hacer posible crear una biblioteca de recursos compartidos entre varios centros.

## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** Idoia

**Apellido** Rodríguez Ortega

**Email** \_\_\_\_\_

**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** Paloma

**Apellido** Mingo Román

**Email** \_\_\_\_\_

**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

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

---

**Nombre** \_\_\_\_\_

**Apellido** \_\_\_\_\_

**Email** \_\_\_\_\_

**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

---

**Descárgate la plantilla y rellénala.**

plantillaresumen\_2024\_virtualmente\_solidarios\_-\_fundacion\_colegio\_berriz.pptx

---

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

logo\_fundacion\_colegio\_berriz.png

---

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

imagenes\_proyecto\_\_virtualmente\_solidarios\_-\_fundacion\_colegio\_berriz.png

---