

**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:

Club de Innovación Tecnológica Bérriz +Orange

**Categoría a la que te presentas** Reducción de la brecha digital

### Descripción del proyecto (Misión)

Para muchos de los alumnos y alumnas interesados en las nuevas tecnologías, el colegio representa una oportunidad única de acceder a recursos y apoyo que habitualmente están fuera de su alcance en sus casas. Ya sea por temas económicos, la falta de equipamiento o de interés de sus familias, estos estudiantes encuentran difícil tener un momento o lugar en el que desarrollar sus intereses por habilidades tecnológicas avanzadas, y mucho más acompañados e incluso guiados por personas con conocimientos sobre esos temas.

En nuestras mentes, el "Club de Innovación Tecnológica Bérriz +Orange" sería un espacio donde todos los alumnos y alumnas con interés en áreas como la programación, la robótica, la impresión 3D y tecnologías emergentes como la realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial, pudieran encontrar un lugar en el que compartir sus conocimientos y desarrollar actividades y proyectos en los que pudieran trabajar, de forma segura, con este tipo de tecnologías. Este Club permitiría superar las limitaciones actuales, como la falta de tiempo en el currículo escolar, las diferencias de motivación y competencias entre los estudiantes, y el equipamiento insuficiente del que disponemos actualmente en el colegio.

Al desarrollarse fuera del horario escolar, los alumnos tendrían la libertad de dedicar más tiempo y atención a proyectos de mayor envergadura. Los estudiantes de cursos superiores asumirían roles de liderazgo, coordinando las actividades del Club, lo que también fomentaría habilidades de gestión y colaboración. Además, esto permitiría una formación práctica entre compañeros, donde los más avanzados puedan ayudar a aquellos con menos experiencia (el aprendizaje-servicio es una metodología activa que nosotros estamos trabajando en nuestras aulas, en diferentes etapas educativas, y que pretende no solo hacer un bien al mundo y la sociedad, también vincularlo a aprendizajes de nuestro alumnado y trabajar competencias claves y específicas en situaciones atractivas y significativas para ellos).

Al incluir alumnos y alumnas desde 5º de Primaria aseguramos que el interés por adquirir competencias digitales avanzadas se cultive desde una edad temprana, proporcionándoles un espacio para explorar, experimentar y desarrollar sus habilidades en un entorno creativo y motivador. Por otro lado, la supervisión de un profesor/a garantiza que los proyectos sigan un enfoque formativo adecuado y que el Club mantenga un ambiente seguro y de aprendizaje continuo.

Además, este tipo de espacio podría ser una plataforma para que los estudiantes puedan desarrollar proyectos para participar en concursos y eventos de tecnología, como Desafío Las Rozas (Torneo de Robótica Educativa) o Retotech, representando al colegio y mostrando sus logros. El Club también podría ser un espacio en el que desarrollar aplicaciones o soluciones tecnológicas que pudieran ser utilizadas en el colegio o en la comunidad y podría fortalecer programas de apoyo educativo: refuerzo escolar, enriquecimiento y altas capacidades.

En definitiva, con los recursos adecuados, podría convertirse en un pilar importante para el desarrollo de competencias digitales avanzadas.

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

Los beneficiarios del proyecto serán los siguientes:

**Alumnos y alumnas:** Los primeros beneficiarios del Club serán los estudiantes del colegio, especialmente aquellos con inquietudes por la programación, robótica, inteligencia artificial, impresión 3D, realidad aumentada y virtual, que podrán desarrollar sus habilidades en estas áreas, accediendo a herramientas que de otra forma no estarían a su alcance.

Por otro lado, al estar incluidos en el Club los alumnos más jóvenes (desde 5º de Educación Primaria), la formación del club permitirá que el interés por las tecnologías emergentes se desarrolle desde una edad temprana.

Una organización de este estilo propicia el trabajo en equipo, haciendo que se trabajen también competencias relacionadas con la gestión de proyectos, empatía y liderazgo.

**Profesores:** Los docentes responsables del club también se beneficiarán al poder ofrecer un entorno estructurado para enseñar y guiar a los estudiantes en áreas tecnológicas avanzadas, mejorando su propia capacitación y el uso de herramientas innovadoras en su enseñanza.

**Comunidad educativa:** Todo la comunidad educativa se verá beneficiada al fomentarse un clima de aprendizaje innovador y colaborativo que puede trasladarse también a las familias.

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

El proyecto del Club de Innovación Tecnológica Bérriz +Orange abordará varios retos sociales importantes:

- Brecha digital: Al ofrecer acceso a tecnologías emergentes como la programación, robótica, impresión 3D, inteligencia artificial y realidad virtual, el Club de Innovación Tecnológica ayudaría a reducir la brecha digital. Muchos estudiantes no tienen acceso a estos recursos en sus casas o tienen un acceso limitado, y este proyecto garantiza que todos y todas, independientemente de su contexto económico o familiar, puedan explorar y desarrollar habilidades tecnológicas avanzadas.

- Fomento de competencias del siglo XXI: El Club responde a la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo laboral y social en constante cambio, donde la innovación tecnológica y las competencias digitales

son cruciales. Este proyecto les ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo.

- Motivación y desarrollo personal: Al ofrecer un espacio para que los estudiantes canalicen su pasión por la tecnología, se mejora la motivación escolar y se da respuesta a inquietudes que, de otro modo, quedarían sin explorar.

- Fortalecimiento del papel de las mujeres en la ciencia y la tecnología: Este tipo de iniciativa puede contribuir a incentivar la participación de las niñas en áreas donde históricamente han estado subrepresentadas, como la tecnología y la ingeniería. Esto ayuda a combatir estereotipos de género y fomenta la igualdad en carreras STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

En conjunto, este proyecto responde a retos vinculados con la equidad educativa, la preparación para el futuro y la inclusión social en un mundo cada vez más digitalizado.

El número de beneficiarios del proyecto serán varios colectivos:

- Alumnos/as del colegio: Actualmente hay matriculados 773 alumnos en nuestro colegio, de los cuales 267 cursan Primaria, 385 Secundaria y Bachillerato y 121 Educación Infantil. Inicialmente, se beneficiarían del proyecto los alumnos de secundaria y bachillerato y los alumnos de primaria a partir de 5º.

- Profesores/as: Los profesores/as 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.

Podríamos mencionar algunos aspectos más significativos:

Gracias a la conectividad, los alumnos podrán acceder a una amplia variedad de plataformas de aprendizaje en línea, tutoriales y recursos educativos sobre programación, robótica, impresión 3D, inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes. Además, también permite la conexión con personas, proyectos o iniciativas ubicadas en lugares lejanos (somos Escuela Embajadora del Parlamento Europeo y este Club abriría las puertas a nuevas actividades con centros de otros países), pudiendo trabajar de forma colaborativa, tener mentorías con expertos o participar en exposiciones o concursos online.

La digitalización permite utilizar diferentes programas específicos que mejoran la calidad de los proyectos y reduce la necesidad de instalaciones físicas complicadas. La digitalización facilita también la organización y gestión de los proyectos del club. Al mismo tiempo permite acceder a bibliotecas, tutoriales o recursos

compartidos.

En resumen, la digitalización y la conectividad no solo mejorarán la eficiencia y el alcance del Club de Innovación, sino que también abrirán nuevas oportunidades de aprendizaje, colaboración y crecimiento para los estudiantes, asegurando que estén preparados para un futuro digital y tecnológicamente avanzado.

## 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 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**

Actualmente no hay ninguna alianza para el proyecto que estamos presentando pero lo que garantizaría su continuidad sería la propia fundación (Fundación Benéfico Docente Colegio Bériz).

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

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

---

### **Medición de impacto**

Nuestro objetivo a corto plazo sería conseguir el equipamiento necesario para crear el "aula del futuro" en el que se desarrollaría la actividad del Club de Innovación Tecnológica Bériz +Orange, así como instalar el material necesario.

Simultáneamente, se hará una estimación de los alumnos interesados en formar parte del Club y se decidirá el horario de trabajo.

Inmediatamente después comenzaría el funcionamiento del Club. Una vez organizados los grupos de trabajo, definiríamos los proyectos a comenzar de acuerdo con el nivel de partida de los alumnos y sus intereses.

Creemos que es motivador participar en concursos y certámenes por eso se fomentará la presentación de los proyectos en torneos de robótica educativa como Desafío Las Rozas, RetoTech u otros.

Este es un proyecto ambicioso que deberá prolongarse durante varios cursos. Es fundamental evaluar el proceso para poder mejorar. Algunos indicadores pueden ser:

- Encuestas de satisfacción a los alumnos participantes y familias.
- Autoevaluaciones de los alumnos.
- Resultados de la evaluación de los alumnos en asignaturas como Tecnología y Digitalización.
- Número de proyectos terminados.
- Número de concursos o certámenes en los que se ha participado o en los que se ha recibido algún premio o distinción.
- Número o proporción de proyectos en los que haya habido participación femenina.

### **¿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. El premio económico sería una gran ayuda para renovar y adquirir nuevo equipamiento informático:

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.

Renovar el mobiliario del aula-taller de tecnología como mesas, proyector, pizarra interactiva.

Adquirir una impresora 3D así como filamento de diferentes colores.

Cubrir el coste de licencias de software especializado para diseño 3D, programación o edición de vídeo

Instalar una zona de grabación y edición de vídeo con cámaras a disposición de los alumnos.

Completar los kits de robótica educativa o adquirir sensores o motores.

Además, los especialistas de MASORANGE podrían proporcionar formación a nuestros profesores/as o tutelar algunos de los proyectos desarrollados por los alumnos/as. Nos parece importante también que los

alumnos cuenten con personas con una gran competencia y dominio en temas relacionados con las tecnologías emergentes que puedan ser un referente para ellos.

Ganar el premio de Voluntariado MASORANGE también puede aumentar la visibilidad del proyecto.

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

El Club de Innovación Tecnológica tiene un gran potencial de crecimiento debido a la rápida evolución de las nuevas tecnologías y el creciente interés de los jóvenes por dar uso a las mismas.

Algunas formas en las que podría crecer el proyecto son:

- Introducir tecnologías emergentes más avanzadas como ciberseguridad, análisis de datos (big data) o diseño de videojuegos.
- Elaborar proyectos de más envergadura o más ambiciosos que puedan además tener un mayor impacto social.
- A medida que el Club gane visibilidad y recursos, más estudiantes podrían interesarse en unirse. Se podría incluso dividir en grupos especializados por área de interés, como un grupo de programación, otro de robótica, y otro de impresión 3D.
- Aunque el club está diseñado para estudiantes desde 5º de EP en adelante, se podría crear una versión infantil para los más pequeños, donde los alumnos mayores actúen como mentores, extendiendo así el alcance del proyecto a todos los niveles educativos del colegio.
- Se podrían establecer colaboraciones con otros colegios o incluso Universidades, instituciones o empresas.

## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** Idoia

**Apellido** Rodríguez Ortega

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

**Teléfono móvil** \_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** Paloma

**Apellido** Senra García

**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.**

plantilla\_resumen\_2024\_club\_de\_innovacion\_tecnologica\_berriz\_+orange\_-\_fundacion\_colegio\_berriz.pptx

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

logo\_fundacion\_colegio\_berriz.png

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

aula\_del\_futuro\_berriz\_+orange.png