

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

Nombre de la entidad Fundación Padre Arrupe
CIF G80387657
Dirección C/ Serrano 93 8ºB
CP 28006
Población Madrid
Provincia Madrid
Email
Web <https://www.fundacionpadrearrupe.com/>

Redes sociales

Instagram <https://www.instagram.com/fundacionpadrearrupe/?hl=es>
Linkedin <https://es.linkedin.com/company/fundacionpadrearrupe>
Twitter
Otra

Fecha de creación de la entidad: 27/07/1992

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

Creando Futuro: Desarrollo de Competencias STEAM en niños, niñas y jóvenes en situación de exclusión social en Soyapango, El Salvador.

Categoría a la que te presentas Reducción de la brecha digital

Descripción del proyecto (Misión)

Los estudiantes del Colegio Padre Arrupe son becados al 100%, debido a que provienen de zonas con altos niveles de pobreza y violencia provocadas por las maras (pandillas) en El Salvador. A pesar de estas circunstancias, los alumnos del colegio cada año demuestran cómo su dedicación y esfuerzo rinden frutos, obteniendo los primeros lugares en las pruebas realizadas por el Ministerio de Educación de El Salvador. El colegio busca brindar excelencia académica y humana a niños, niñas y adolescentes, con el objetivo de ofrecerles oportunidades reales de cambio para salir del ciclo de pobreza y violencia en el que han nacido.

El colegio capacita a los estudiantes para competir en igualdad de condiciones con aquellos que han nacido con mayores recursos. Esta es la razón por la que trabajamos en la eliminación de todas las barreras que generan exclusión o segregación, tanto económicas como sociales. Por eso, becamos al 100% de nuestros 1,870 alumnos para dar acceso a una educación de calidad a niños y niñas en riesgo de exclusión social. La situación en la que viven estos niños a veces es tan difícil que, como colegio, también les ofrecemos becas de alimentación, uniformes, materiales escolares y entregas de alimentos a las familias más necesitadas. Nuestra premisa es dar las mismas oportunidades de aprendizaje sin importar las diferencias sociales, económicas, culturales, de género o en destrezas o capacidades.

Debido al mundo competitivo en el que vivimos, al gran avance de la tecnología y a la brecha digital que se ha profundizado todavía más luego del COVID-19, desde el colegio se busca brindarles las herramientas necesarias para el conocimiento de STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics). Estos estudiantes, debido a la situación de vulnerabilidad en la que se encuentran sus familias, a menudo no cuentan con ordenadores ni otros instrumentos tecnológicos que les faciliten una inserción real en el mundo digital tal como lo conocemos hoy en día. Esta es la razón por la que desde el colegio buscamos disminuir esta brecha digital y desarrollar en los estudiantes competencias STEAM integrales a través de la robótica, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, con el fin de formar individuos capaces de diseñar, construir y programar soluciones tecnológicas innovadoras.

El proyecto busca desarrollar en los estudiantes competencias STEAM integrales a través de la robótica, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, con el fin de formar individuos capaces de diseñar, construir y programar soluciones tecnológicas innovadoras. Este proyecto responde a la necesidad urgente de ofrecer igualdad de oportunidades y de empoderar a los estudiantes mediante el acceso a una educación innovadora y de calidad, creando así una base sólida que les

permita no solo mejorar sus perspectivas de vida, sino también contribuir al desarrollo de sus comunidades

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

La Fundación Padre Arrupe nace después de la guerra civil salvadoreña que asoló al país, dejando a miles de personas, especialmente a niños y jóvenes, sin oportunidades de mejorar sus vidas y expuestos al peligro de caer bajo la influencia de las maras (pandillas). La misión de la fundación es mejorar las condiciones de vida de los colectivos más vulnerables de El Salvador mediante una educación integral de alta calidad y un cuidado de la salud que ofrezca verdaderas oportunidades para su futuro.

La Fundación funda el Colegio para ayudar a los niños, niñas y adolescente, sin embargo se dio cuenta de que no solo los alumnos necesitaban apoyo, sino también las familias y la comunidad. Por estas razones, se abrió una clínica asistencial y se desarrollaron proyectos de cooperación internacional, donde se ofrece apoyo humanitario y se trabaja en colaboración con otras organizaciones para lograr un cambio real en la población. El proyecto se llevaría a cabo a través del Colegio Español Padre Arrupe, que ofrece educación de calidad desde los 3 hasta los 18 años, con un 100% de acceso a la universidad en un país donde solo el 8% asiste a la universidad. Aquí testimonios de nuestro alumnado.

Justificación de impacto positivo del proyecto

El Salvador, conocido como "el Pulgarcito de América", es un estado marcado por la violencia. Enfrenta desafíos significativos debido a su tamaño y densidad poblacional. Formando parte del Triángulo Norte de Centroamérica, la región se ve afectada por el tráfico de drogas y la presencia de pandillas como las "maras". Éstas están dedicadas a la extorsión, la venta de armas y el tráfico de drogas, estas son responsables de que El Salvador sufriera en 2017, según informes de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, la mayor tasa de homicidios del mundo: 60 asesinatos por cada 100,000 habitantes, una cifra similar a la registrada durante la guerra civil.

Centrándonos en el municipio de actuación del proyecto, Soyapango, a pesar de su historia como "ciudad industrial", la inseguridad y las extorsiones han llevado a la reubicación de empresas, amenazando el empleo. Otros problemas adicionales son la contaminación, el hacinamiento y el desafío en la gestión de residuos. Pese al control territorial ejercido por la policía y el ejército, la inseguridad aún es palpable en Soyapango, cuyo territorio ha sido históricamente disputado por las maras Salvatrucha y Barrio 18, brutalmente enfrentadas entre ellas.

El Colegio Padre Arrupe se encuentra en medio de esta disputa entre maras y busca alejar a los niños, niñas y adolescentes de este ambiente de violencia. Actualmente, la educación pública salvadoreña no cuenta con los medios necesarios para abordar de manera rápida y efectiva la radicalización, ni para fomentar el trabajo de paz tan necesario en el país. Las escuelas salvadoreñas tienen una jornada de solo 4 horas al día, profesores con baja formación académica y recursos limitados.

Este déficit provoca un elevado número de niños, niñas y adolescentes no están en el sistema educativo o desertan del mismo, no llegando a superar los doce grados de escolaridad universal (según la Encuesta de

Hogares de Propósitos Múltiples de 2021 del Gobierno de El Salvador, el promedio de escolaridad es de 7.2 años). La Fundación Padre Arrupe, a través del Colegio Español Padre Arrupe, se inició en 1998 con el objetivo de proporcionar educación de alta calidad a niños y jóvenes en riesgo de exclusión social. A lo largo de los años, el colegio ha experimentado un crecimiento significativo. Este crecimiento ha sido guiado por la innovación en la educación, destacando un modelo educativo ecléctico basado en proyectos y siempre en sintonía con los valores cristianos.

Beneficiarios directos:

Beneficiarios directos: 1.491 de estudiantes.

-Bachillerato: Total de estudiantes 330, de los cuales 53% Niños y 47% Niñas

-Tercer Ciclo: Total de estudiantes 383 de los cuales 47% Niños y 53% Niñas

-Primer y Segundo Ciclo: Total de estudiante: 778 de los cuales 49% Niños y 51% Niñas

Beneficiarios indirectos:

7.455 personas de Soyapango, familiares de los alumnos becados. Se calculan 5 personas como beneficiarios indirectos ya que en El Salvador la unidad familiar generalmente es de 5 o más miembros. La educación de calidad permitirá a largo plazo cambiar la situación socio-económica de pobreza en la que se encuentran las familias beneficiarias.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

El proyecto utilizará la digitalización, la conectividad y el desarrollo tecnológico. La digitalización facilitará el acceso a herramientas de programación, simuladores y entornos de desarrollo colaborativos, esto ayudará a que los niños, niñas y adolescentes, además de los profesores cuenten con las herramientas necesarias para aprender a utilizar la programación como Python o C++. Estos programas y lenguajes de programación permitirán que los niños aprendan a controlar robots y desarrollar algoritmos complejos se apoya en plataformas digitales que permiten la creación, prueba y ajuste de códigos de manera más eficiente.

La conectividad permitirá fomentar la colaboración entre los miembros del equipo. Los niños y niñas podrán compartir sus avances, coordinar tareas y resolver problemas utilizando plataformas en línea, lo que optimiza el trabajo en conjunto. Además, en el diseño de robots autónomos, la conectividad a Internet o redes locales puede permitir la implementación de tecnologías. Para finalizar se espera que los niños, niñas y adolescentes tengan los conocimientos necesarios para que de forma acompañada puedan seguir desarrollando tecnologías similares a las que han aprendido.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 2 _____

Ingresos 2023 934.529,83 ? EUROS _____

Principal fuente de los ingresos

Principales fuentes de ingresos: -Concierto de Navidad 2023

-Socios y donativos (privados: personas y empresas).

-Becas que se envían a FUPAES (donativos), proyectos varios (Fundación Deloitte, Becas Alimentación Fundación Mutua Madrileña, Fundación Quirón, Atrápalo Redondeo Solidario Becas)-Privados: personas y empresas o entidades

-Otros donativos recibidos y donativo en especie

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

La Fundación cuenta con 30 años de experiencia en el sector, y la confianza establecida con sus múltiples donantes y socios garantiza que el Colegio Padre Arrupe continúe ofreciendo los apoyos necesarios para la comunidad de Soyapango, El Salvador. Esta sólida red de apoyo permite que el trabajo de la fundación sea ininterrumpido, asegurando la continuidad de los programas en el tiempo. Además, se buscará crear alianzas público-privadas para poder continuar con el proyecto a lo largo del tiempo.

Gracias a que el Colegio funciona bajo la Fundación Padre Arrupe y la Fundación Padre Arrupe El Salvador, el costo de la plantilla de profesores y técnicos será asumido por el colegio para reducir costos y aprovechar al máximo las capacidades existentes del profesorado, el equipo administrativo y la dirección del colegio. Además el mantenimiento del proyecto se incluirá dentro de la partida presupuestaria de los siguientes años del colegio, lo que asegura su continuidad. El proyecto será supervisado desde El Salvador y por la parte española de la fundación, además de seguir buscando fondos para poder ampliar a las siguientes fases del proyecto y lograr una educación tecnológica inclusiva para todos.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto Todavía no se ha implementado

Medición de impacto

Corto Plazo (3 meses):

Desarrollar habilidades de programación en Python y C++ para al menos el 80% de los estudiantes participantes, asegurando que cada estudiante complete al menos un proyecto de robótica básico. Cada estudiante deberá construir al menos un prototipo de robots autónomos que realicen tareas específicas, ya sea de manera grupal o individual.

El 100% del personal docente está capacitado para usar el aula STEAM. Medio Plazo: Formar al 100% de los estudiantes en programación con C++ y Python. Esto será evaluado a través de pruebas de conocimientos prácticos. Lograr que al menos el 90% de los estudiantes se sientan confiados en sus habilidades para diseñar y programar robots, medido a través de encuestas de autoevaluaciones al final del curso.

Fuente de verificación:

Tasa de Participación: Porcentaje de estudiantes que completan las sesiones y proyectos propuestos. Esto los llevarán los profesores a lo largo de la implementación del proyecto. Evaluaciones Prácticas: Resultados de las pruebas de conocimientos en programación y robótica, con metas específicas de calificaciones. Encuestas de Satisfacción: Encuestas realizadas a los estudiantes sobre su confianza y habilidades en STEAM antes y después de la implementación del proyecto. Prototipos Construidos: A lo largo del proyecto se llevará el conteo de los robots diseñados y construidos por estudiantes.

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

El premio y el reconocimiento ayudarán a los jóvenes del Colegio Padre Arrupe a acceder a recursos que, de otro modo, no podrían obtener. Esto les brindará capacitación para mejorar sus habilidades en tecnología, programación y mecatrónica, exponiéndolos a un conocimiento que podría determinar su futuro profesional y académico.

Las niñas, en particular, se beneficiarán de esta iniciativa en un país donde su participación en el ámbito tecnológico es limitada. Al asegurar su acceso a todas las formaciones ofrecidas, se les proporcionarán oportunidades reales para dedicarse a estas áreas en el futuro. Esto no solo les permitirá adquirir habilidades técnicas, sino que también fortalecerá su confianza y autoestima, empoderándolas para convertirse en líderes en tecnología. Además, al fomentar un ambiente inclusivo, el Colegio Padre Arrupe se convierte en un modelo a seguir para otras instituciones educativas en El Salvador, inspirando a otras escuelas a implementar programas similares que amplíen las oportunidades tecnológicas disponibles para los jóvenes.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

La expansión del proyecto buscará proporcionar una formación integral en robótica y programación,

comenzando con el desarrollo de habilidades avanzadas en estos campos aplicadas a contextos reales. Se trabaará para que cada nivel de educación tenga acceso desde temprana edad a nociones básicas de programación que los ayuden a mejorar sus habilidades técnicas y profesionales al terminar sus estudios:

Nivel Educativo y Objetivos de Expansión

Bachillerato (actual)

Continuar desarrollando habilidades avanzadas de robótica y programación en contextos reales. Cada año, se espera beneficiar a un número constante de estudiantes, quienes adquirirán competencias técnicas útiles para su futuro profesional y académico.

Tercer Ciclo (Expansión 1)

Introducir robótica avanzada y programación, enfocado en la resolución de problemas reales y el trabajo en equipo.

Primer y Segundo Ciclo (Expansión 2)

Desarrollar conceptos básicos de programación y robótica, así como fomentar el trabajo colaborativo y la creatividad. Se incentivará el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas, lo que ayudará a formar una base sólida de habilidades tecnológicas desde edades tempranas.

Parvularia (Expansión 3)

Introducir a los estudiantes a conceptos básicos de pensamiento computacional y habilidades de resolución de problemas mediante juegos y actividades creativas. Esto permitirá que los niños más pequeños se familiaricen con la tecnología de manera lúdica y accesible, desarrollando destrezas cognitivas que serán esenciales en su formación futura. Además se están buscando alianzas estratégicas con instituciones públicas y privadas para fortalecer el apoyo al proyecto. Esto incluye colaboraciones con universidades locales que puedan ofrecer mentorías y prácticas para los estudiantes, así como con empresas tecnológicas que puedan proporcionar recursos y equipamiento. Al establecer estos vínculos, se espera no solo garantizar la sostenibilidad del proyecto, sino también enriquecer la formación que reciben los estudiantes, preparándolos para un futuro exitoso en el ámbito profesional

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Aurora María

Apellido de Rato Salazar-Simpson

Email

Teléfono móvil

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Magdeline

Apellido Castaño Abreu

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.ppt

Añadir logo de la entidad (opcional)

2020_fpa_logo_1_linea_p299.jpg

Añadir imagen del proyecto (opcional)

dossier_fpa_2024.png
