

SOLICITUD PROYECTO SOLIDARIOS ORANGE**DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

Nombre de la entidad Kidekom Consultora y Creación SL
CIF B82996851
Dirección Avda. Cardenal Herrera Oria, 169
CP 28034
Población Madrid
Provincia Madrid
Email nm@kidekom.com
Web www.kidekom.com

Fecha de creación de la entidad: 17/06/2022

Número de beneficiarios/alumnos/clientes totales de la entidad: 250000

Número de educadores/profesores/empleados totales de la entidad: 5

Acuerdos/Conciertos/financiaciones que garantizan la estabilidad del centro/empresa/startUp:

N/A

Misión

Concepción, desarrollo e implementación de proyectos ludoeducativos con el objetivo de sensibilizar y educar niños, jóvenes y alumnos sobre la salud, la educación en valores y el medio ambiente.

Para conseguir la implicación de los públicos en los mensajes educativos utilizamos como soporte el juego, el storytelling, el deporte, con formatos digitales, físicos y actividades presenciales.

www.kidekom.com

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre	Nicolas
Apellido	Montigneaux

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre	Nicolas
Apellido	Montigneaux

DATOS DEL PROYECTO

Nombre del proyecto

¡VAMOS A MEJOR! - El buen uso de las pantalla

El programa, ¡Vamos a Mejor!, está dirigido a alumnos de Educación Primaria de 8 a 12 años y tiene como objetivo ofrecer modelos de comportamiento para el buen uso de las pantallas explicando a los menores los riesgos asociados a la sobreexposición a las mismas.

El programa, ¡Vamos a Mejor!, emplea el juego y el deporte como soportes educativos.

Vídeo de presentación del programa: <https://bit.ly/3Jou6Hj>

Presentación interactiva del programa: <https://bit.ly/3joFf0f>

Resumen de las 6 sesiones del programa y detalle de la Sesión nº1:
https://www.dropbox.com/s/whvw845189kc9jx/VAM_Uso-Pantallas.pdf?dl=0

Categoría a la que te presentas:

USO RESPONSABLE

Colectivo beneficiario:

Jóvenes (por debajo de 25 años sin distinción de g

Otros: especificar:

Alcance: número de personas que se van a beneficiar del proyecto:

El programa "¡VAMOS A MEJOR!" - Buen uso de las pantallas, se implementará en 40 colegios, 100 clases con 100 profesores. Los beneficiarios directos son 2.500 alumnos de 6 a 12 años.

El proyecto: cual es su campo de actuación, objetivos que persigue y que queremos hacer.

1 - Contexto general

El uso excesivo de pantallas provoca en los más jóvenes efectos nocivos que repercuten en todos los ámbitos de su vida: educación, bienestar físico, comportamiento, relaciones familiares y sociales, etc.

El mal uso de las pantallas las convierte en tóxicas. El desafío no es prohibirlas o demonizarlas, sino enseñar a manejarlas de manera adecuada para que el menor distinga el buen uso del mal uso y sea capaz de seguir hábitos saludables.

2 - El programa ¡VAMOS A MEJOR" / Buen uso de las pantallas

El programa, "Vamos a Mejor" - Buen uso de las pantallas, ofrece a los alumnos puntos de referencia para un

uso razonable de las pantallas:

Aproximación al tema a través de un juego colectivo.

Promoción de actitudes constructivas y positivas .

Sensibilización sobre las pantallas y el espacio que ocupan en el día a día.

Toma de conciencia sobre el propio uso de las pantallas.

Reflexión sobre nuestros comportamientos y sus consecuencias.

Identificación de las buenas prácticas.

Fomento de comportamientos responsables.

3 - El método utilizado en el programa: Playdagogie

El método PLAYDAGOGIE (desarrollado por Play International) combina juego y deporte como soportes educativos. Cada sesión, de una hora, se organiza en 3 etapas:

ETAPA 1: Juego - El niño juega y se divierte.

Se trata de despertar el interés del alumno a través del juego y predisponerlo, de la mejor manera, a la actividad que se va a realizar. El monitor da a conocer las reglas del juego y las estrategias que deben seguirse.

ETAPA 2: Juego - Surgen las preguntas.

El monitor introduce la temática, el uso de las pantallas, a través del juego y dirige la sesión destacando aquellos comportamientos que serán objeto del debate. El alumno experimenta emociones y se hace preguntas.

ETAPA 3: Debate - Paralelismo entre el juego y la vida real.

El monitor explica los conceptos que se han trabajado y da la palabra a los alumnos. Se genera un debate en el cual el monitor media y modera. Los alumnos verbalizan sus sentimientos y expresan, aprenden y asimilan las enseñanzas.

4 - Contenido educativo de las sesiones (55 minutos)

El programa "Vamos a Mejor" - Buen uso de las pantallas - promueve el uso razonable de las pantallas.

1. Análisis de las prácticas y experiencias.

- Se describen y analizan las prácticas que los alumnos hacen de las pantallas.

- Se ayuda a los alumnos a tomar conciencia de sus propias necesidades haciéndoles pensar en las consecuencias del uso excesivo de las pantallas.

2. Evaluación del uso de las pantallas.

- Se identifican los signos de un uso excesivo de las pantallas.

- Se explica cómo un buen uso de las pantallas aporta grandes beneficios.

3. Promoción de "buenas prácticas".

- Los alumnos se involucran en cómo adoptar las mejores prácticas de uso de las pantallas.
- Los alumnos adoptan reglas consensuadas colectivamente para el buen uso de las pantallas.
- Se anima a los alumnos a desarrollar actividades sin pantallas.

Sostenibilidad del proyecto.

Posibilidad de escalar el programa "Vamos a Mejor" - Buen uso de las pantallas

Los 100 profesores que participan en el curso 2022/2023 tienen la posibilidad de repetir las sesiones con nuevos alumnos el curso siguiente, 2023/2024.

Los colegios que han participado en la primera edición pueden participar de nuevo con otras clases.

Se puede implementar el programa en nuevos colegios de las mismas ciudades, o en colegios de otras ciudades.

Los 2.500 alumnos que han participado en las 3 primeras sesiones pueden optar a participar de nuevo el año siguiente en la segunda fase del programa con 3 nuevas sesiones (el programa incluye un total de 6 sesiones).

Desarrollo del proyecto: calendarización

vam_calender.pdf

Alcance geográfico y si existe la posibilidad de ampliarlo y hacerlo crecer (local, autonómico, nacional, internacional)

El programa se implementará en un total de 40 colegios distribuidos en una primera fase en:

Madrid: 15 colegios

Barcelona: 7 colegios

Valencia: 7 colegios

Sevilla: 6 colegios

La Coruña: 5 colegios

Esta repartición se puede modificar en función de la disponibilidad de los empleados de Orange para que puedan participar en la implementación del programa "Vamos a Mejor" - Buen uso de las pantallas.

Existe la posibilidad de ampliación presentando el programa a nuevas clases en colegios existentes; nuevos colegios en ciudades existentes; y nuevas ciudades.

Presupuesto requerido a Orange en euros y en caso aplique cuánto es el total del presupuesto y si existen otras vías para alcanzarlo.

orange_220610_01.pdf

Impacto cuantitativo por años - definir los KPI (cuáles son los indicadores claves que hacen que sea un proyecto con impacto)

Key Performance Indicator

Nº de alumnos beneficiarios y nº de horas: Objetivo: 2.500 alumnos y 7.500 horas (2.500 alumnos x 3 horas para cada alumno). Objetivos cuantitativos: 40 colegios; 100 clases; 100 profesores y 2.500 alumnos de 6 a 12 años.

Modificación de actitud y comportamiento: Medición a través de una encuesta: Antes de la primera sesión se procederá a una breve encuesta con los niños acerca de actitudes y comportamientos sobre el uso de las pantallas. Después de la tercera sesión se procederá a la misma encuesta (medición de los mismos parámetros). Observaremos en qué puntos ha cambiado la percepción de los alumnos respecto a los contenidos trabajados en las sesiones.

Satisfacción comunidad educativa: Encuesta de satisfacción a profesores, jefes de estudio y director. Al final de la tercera sesión, se envía un cuestionario de evaluación y satisfacción a los profesores que han participado en el programa así como a los jefe de estudios y directores.

Archivo adjunto

vam_kpi.pdf

Cúales son los ODS que impactas

- 1. Fin de la pobreza
- 2. Hambre cero
- 3. Salud y bienestar
- 4. Educación de calidad
- 5. Igualdad de género
- 6. Agua limpia y Saneamiento
- 7. Energía asequible y no contaminante
- 8. Trabajo decente y crecimiento económico
- 9. Industria inclusiva y sostenible. Innovación
- 10. Reducción de las desigualdades
- 11. Ciudades y comunidades sostenibles

- 12. Producción y consumo responsables
- 13. Acción por el clima
- 14. Vida submarina
- 15. Vida de ecosistemas terrestres
- 16. Paz, justicia e instituciones sólidas
- 17. Alianzas para lograr los objetivos

DATOS PADRINO ORANGE

Nombre Carlos

Apellido Isabel Martín

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

kidekom.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

kidekom_logo.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

logo_vam_04.png
