

SOLICITUD PROYECTO SOLIDARIOS ORANGE

DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD

Nombre de la entidad	IRISBOND CROWDBONDING, SL
CIF	B75091058
Dirección	Avenida Tolosa 75
CP	20018
Población	Donostia-San Sebastian
Provincia	Guipúzcoa
Email	a.mendiburu@irisbond.com
Web	www.irisbond.com

Fecha de creación de la entidad: 02/06/2013

Número de beneficiarios/alumnos/clientes totales de la entidad: 210000

Número de educadores/profesores/empleados totales de la entidad: 45

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

IRISBOND es una spin off de I+D Fundación Vicomtech. Cuenta con dos rondas de ampliación de capita y tiene en el accionariado a entidades como Everis o Gobierno Vasco. Somos adjudicatarios de la primera licitación de lectores oculares en España (200 unidades en la Comunidad Valenciana y contamos con relación en áreas sanitarias en varias comunidades autónomas.

Smile and Learn, además de la autosostenibilidad, tenemos ayudas económicas de: La Comisión Europea a través de Horizonte 2030, la Comunidad Europea a través de Eurostars con el proyecto Breaking Barriers para mejora de la accesibilidad. Además mantenemos distintos convenios y colaboraciones con el ministerio de Educación y Formación Profesional.

Misión

Buscamos reducir la tasa de abandono escolar y fomentar la inclusión educativa y social.

Favorecer que alumnado con discapacidad, por ejemplo motriz, comparta aprendizaje con niños sin discapacidad para crear un aprendizaje bidireccional y mejorar las actitudes inclusivas en la edad adulta.

Implementaremos tecnología asistida en las aulas para reducir las desigualdades a nivel escolar entre alumnos con diferentes capacidades.

Poniendo la tecnología, y los contenidos educativos digitales al servicio de todos los niños y niñas con independencia de sus capacidades y competencias personales.

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre	ANDER
Apellido	ARNAEZ TELLERIA

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre	AINHOA
Apellido	MENDIBURU

DATOS DEL PROYECTO

Nombre del proyecto

La inclusión empieza en las aulas

Categoría a la que te presentas:

INCLUSIÓN DIGITAL

Colectivo beneficiario:

Personas con discapacidad, mayores?

Otros: especificar:

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

El proyecto consta de 3 fases:

Fase piloto

Fase de estudio

Implementación en población general

En esta convocatoria, proponemos llevar a cabo la primera, la Fase Piloto, que busca resultados rápidos en un grupo reducido. Para esta fase, se diseñará e implementará tanto la metodología inclusiva de enseñanza como el proceso de implementación de herramientas tecnológicas, apoyadas por un seguimiento mensual en 2 centros educativos ordinarios y 3 centros de educación especial. Por lo tanto, calculamos que estaremos llegando a una cantidad aproximada de 100 estudiantes y 30 docentes en las 2 primeras fases. Desarrollaremos la metodología a partir de la investigación.

En la Fase estudio de comprobación de resultados, no incluida en esta propuesta, triplicaremos el número de beneficiarios y testaremos la metodología diseñada en la Fase I, incluyendo la corrección de procesos si fuera necesario.

En la Fase III, se ofertará, como buena práctica, la metodología y materiales necesarios para su desarrollo para aquellos centros educativos interesados, tanto a nivel nacional como internacional.

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

El objetivo principal es generar un modelo de buenas prácticas para favorecer la inclusión mediante el uso combinado de tecnologías de asistencia con plataformas educativas digitales.

Este modelo de buenas prácticas podrá ser posteriormente replicado por otros centros educativos ya que se divulgará de forma abierta y gratuita para la comunidad escolar.

Reduciremos el estigma que sufre el alumnado con discapacidad cuando no puede acceder a los mismos

materiales y aumentaremos sus oportunidades de acceso al aprendizaje mediante recursos adaptados a sus necesidades.

El proyecto consta de 3 fases, de las cuales llevaremos a cabo la primera gracias al apoyo de los Premios Solidarios Orange.

Usaremos tecnología asistida en 5 colegios mediante una combinación innovadora de software y hardware que ofrezca las mismas oportunidades a todo el alumnado.

El software es Smile and Learn, una plataforma educativa donde niños y niñas aprenden con juegos diseñados en base a contenidos curriculares y competencias divirtiéndose mientras aprenden. La plataforma permite personalizar la experiencia de aprendizaje, recoger información sobre su avance en las distintas actividades y establecer rutas de aprendizaje para abordar distintos objetivos de aprendizaje.

Dispone de opciones de accesibilidad y personalización para alumnado con necesidades especiales y un sistema de análisis de datos mediante el uso de inteligencia artificial que puede monitorizar su avance, preferencias e interacciones para ofrecer recomendaciones de contenido individualizadas.

Para conseguir una inclusión digital real, tendremos en cuenta a la población en riesgo de exclusión social, en este caso, afección motora grave. Incluiremos en nuestro estudio usuarios que utilizarán dispositivos de eye-tracking, en concreto IRISBOND HIRU, para facilitarles el acceso mediante la mirada.

Durante esta primera fase, se valorará, junto con el equipo docente de cada centro educativo, el grado de mejoría en participación escolar, bienestar personal e inclusión en el grupo, que aportará esta experiencia.

Para comprobarlo, se recabarán datos objetivos ayudando a identificar el impacto real del uso de herramientas digitales inclusivas en la escolarización de personas con discapacidad motora.

Hemos dividido la experiencia en 3 periodos:

En el primero, (2 meses), instalaremos los dispositivos de eye tracking y la plataforma en los dispositivos, recabaremos información sobre los contenidos didácticos en cada escuela y diseñaremos las rutas de aprendizaje con las pautas a seguir para cada colegio y estudiante. Al finalizar este diseño formaremos a cada grupo de docentes participantes para garantizar el dominio sobre las herramientas digitales.

Durante los siguientes 6 meses, se monitorizará la implementación con asesorías bi-semanales.

El proyecto finalizará tras analizar los resultados obtenidos según los KPI's que permitirán establecer qué población tiene mayor probabilidad de beneficiarse de esta experiencia para centrarnos en ese público durante las dos siguientes fases.

Con toda esta información, desarrollaremos un protocolo de implantación que debería servirnos para la fase II del proyecto y una futura implementación libre.

Además se realizará un evento diseminador para dar a conocer los primeros resultados de la experiencia en la comunidad educativa, en forma de charla, vídeo de difusión o participación en alguna jornada o congreso nacional.

Sostenibilidad del proyecto.

El proyecto está diseñado para ser accesible a nivel logístico y económico. Hemos diseñado un modelo de

servicio de pago por uso que facilite su escalabilidad a otros centros educativos, frente a la compra de dispositivos que puede resultar más costosa y requiere de una actualización periódica para actualizar dispositivos y software. Durante el piloto, todos los gastos de los centros participantes quedarán cubiertos por la ayuda del premio Solidarios Orange pero queremos generar un modelo que pueda ser asumido posteriormente por otras escuelas.

El coste posterior dependerá de la cantidad de licencias de software por estudiante y del número de personas que requieran un acceso adaptado a la mirada. Se dotará de licencias a todo el grupo aula, añadiendo el dispositivo de mirada para que la persona con discapacidad pueda usar el mismo software, garantizando así su inclusión en el aula.

Estimamos un coste mensual de 3? EUR/licencia por niño y 100? EUR/dispositivo HIRU mensualmente, con un mínimo de curso escolar.

Las buenas prácticas generadas se compartirán públicamente para facilitar el replicado de la experiencia en otros centros educativos.

Existen diferentes opciones posteriores de financiación pública de software y dispositivos que pueden facilitar la sostenibilidad económica.

Desarrollo del proyecto: calendarización

calendarizacion.pdf

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

Comenzaremos con un proyecto piloto o de prueba de concepto para valorar el impacto. Se tratará de un primer paso para escalar en una segunda fase, estudio, a una población mayor, cubriendo más comunidades autónomas, y la tercera fase se abriría a todo país y/o colegio/Consejería Educativa interesada en aplicar la metodología.

Persigue mejorar la inclusión y disminuir la brecha digital.

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

presupuesto_solidarios_orange_-_hoja_1_(1).pdf

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

Cantidad de niños sin discapacidad.

Cantidad de niños con discapacidad.

De los cuales en colegio ordinario.

De los cuales en aula específica.

Patologías.

Edad/curso escolar/Nivel curricular.

Tiempo destinado por alumno.

Número de actividades realizadas

Grado de satisfacción del alumnado con discapacidad (escala, se puede aportar para verificar resultados)

Percepción del profesorado respecto al aumento de la participación (cuestionario individual)

Alcance de los objetivos curriculares (desempeño académico)

Mejora de la percepción de la discapacidad en el grupo (en colegios ordinarios)

Valoración familiar del impacto en el alumno/ a con discapacidad (cuestionario online)

Percepción de los alumnos sin discapacidad antes y después.

Archivo adjunto

kpis_orange.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 ESTHER

Apellido GONZÁLEZ SÁNCHEZ

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

irisbond_y_smile&learn_solidarios_2022.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

irisbond_metracrilato_blanco_simbolo_azul.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

ib054.jpg
