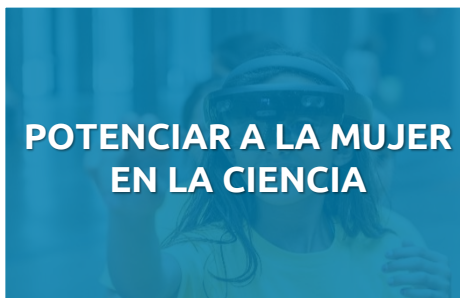
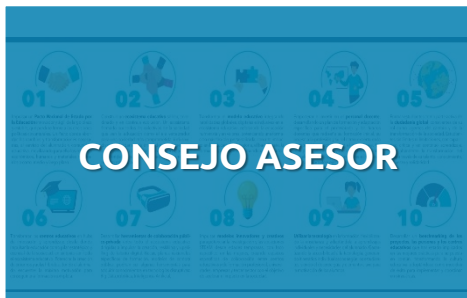


4º Concurso de Ideas Socialmente Innovadoras



## 4º Concurso de Ideas Socialmente Innovadoras





## ANTECEDENTES SIM

### ▶ PRINCIPALES DATOS DE LAS EDICIONES ANTERIORES

- **708 estudiantes** participantes.
- **76 profesores** han liderado el desarrollo del concurso en las aulas.
- **16 hermanamientos** a través de 32 colegios.
- **114 mentores** de diferentes empresas y entidades
- **60 WorkShops** se han llevado a cabo para el impulso de los proyectos.



Abril 2022



## DATOS CLAVES SIM\_4

### 01 ▶ FECHA

SIM\_4 (1ª fase) se desarrollará entre **octubre y diciembre** de 2022 en **formato presencial\***. Todos los proyectos responderán a retos sociales vinculados a los **Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030**.

### 03 ▶ PREMIOS

Se premiará a **3 equipos (estudiantes, profesores y colegios) de los 10 finalistas**. Todos los participantes tendrán certificado de participación.

### 02 ▶ PARTICIPANTES

Estudiantes de **1º y 2º ESO de Madrid y Barcelona**. Los colegios participarán **hermanados**, colegio público con colegio privado o concertado.

Los **equipos** estarán formados por un **mínimo de 4 estudiantes y un máximo de 6**. Se valorará la **paridad** de los equipos. No será posible que un mismo estudiante participe en más de un equipo.

\* Si la situación sanitaria no lo permitiera, se adaptaría a un formato híbrido o digital

## ITINERARIO



1ª FASE

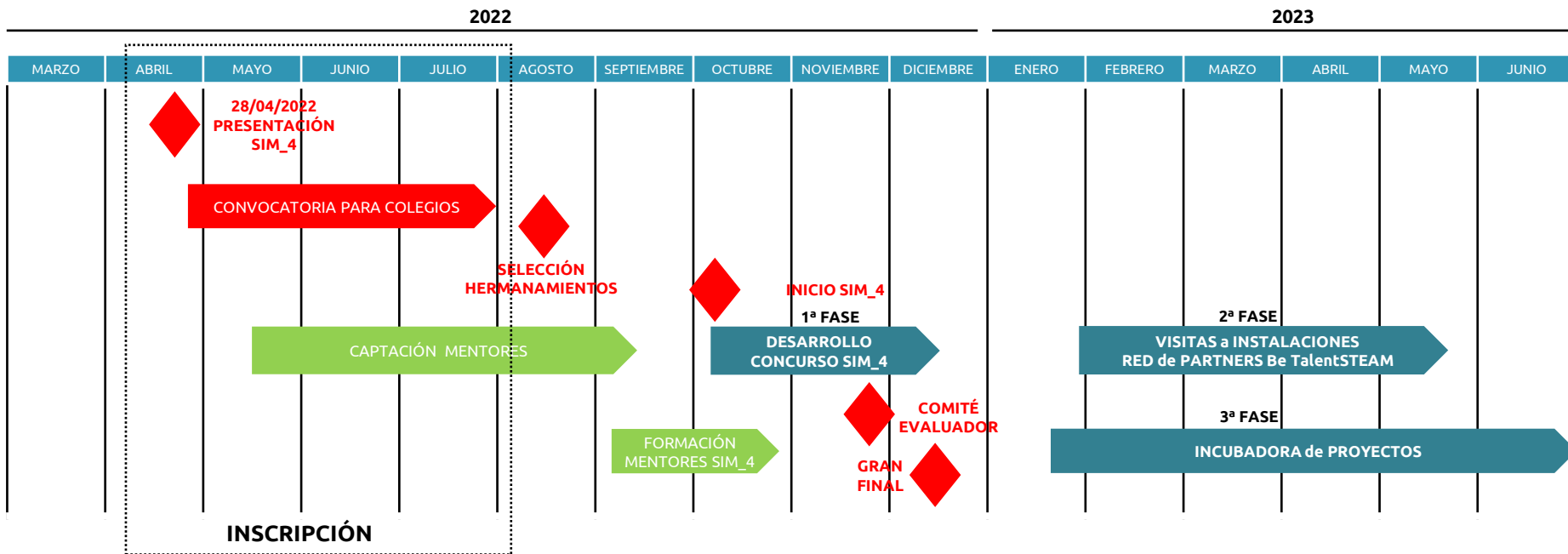
2ª FASE

3ª FASE

Abril 2022



## DESARROLLO SIM\_4



Abril 2022

01

## ► SOLEDAD NO DESEADA

### ODS 3: SALUD Y BIENESTAR

**RETO:** abordar esta compleja problemática desde sus múltiples vértices y con la incorporación de la tecnología y las disciplinas STEAM como canales que faciliten una respuesta integral a las personas.

Sentimiento subjetivo mantenido en el tiempo que surge cuando una persona siente que:

- no puede compartir sus vivencias con nadie.
- no puede acudir a nadie cuando se encuentra en una situación en la que está en riesgo su vida, su seguridad o su bienestar



## RETOS SIM\_4

02

## ► OCIO Y DEPORTE INCLUSIVO

### ODS 10: REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

**RETO:** Mediante la tecnología y las disciplinas STEAM se consigue facilitar el acceso y la participación a gran parte de los deportes y de las actividades de ocio, haciéndolas así mucho más inclusivas.

Disponer de espacios y actividades de ocio y deportivas que sean inclusivas es un derecho que todas las personas deben tener. Especialmente entre las personas jóvenes con algún tipo de discapacidad que disponen de una menor red de opciones y alternativas a sus momentos de ocio y sociabilización entre iguales.

# Be TalentSTEAM

