

La innovació digital catapulta la igualtat social

La Taula d'Entitats del Tercer Sector va celebrar al novembre el seu sisè congrés, en què va radiografiar la situació de les associacions nascudes per recolzar els col·lectius més necessitats. Els participants van destacar la tecnologia com una oportunitat de millora

Carme
ESCALES

Les entitats que dediquen la seva atenció a la infància més vulnerable, a persones amb diversitat física o psíquica, a gent gran i a ciutadans en risc de pobresa i exclusió social es van reunir els dies 21 i 22 de novembre a La Farga

de l'Hospitalet. Allà, la Taula d'Entitats del Tercer Sector Social de Catalunya (www.tercersector.cat), una institució que aglutina 35 federacions d'entitats (més de 3.000 associacions, fundacions, empreses d'inserció laboral i cooperatives d'iniciativa social nascudes per recolzar els més necessitats), va celebrar el seu sisè congrés, sota el lema *Desigualtats socials, solucions locals*.

Durant les dues jornades que va

«La tecnologia és un camp massa allunyat de l'aspecte social», afirma el coordinador del projecte m4Social

durar la cita es van abordar temes com la defensa dels drets socials com a garantia d'igualtat d'oportunitats, la força del món local com a generadora de polítiques socials i la cooperació públicossocial en la provisió de serveis a les persones.

També es va parlar del dret a la vivenda i a l'energia, com a col·laboració necessària del món local i les entitats socials. A més, es van revisar models d'atenció integrada i de

base comunitària amb la persona en el centre, actius a tot el territori, així com la necessitat de garantir els ingressos per assegurar els drets de la ciutadania mitjançant polítiques d'inclusió i inserció a l'agenda municipal.

Els reptes digitals van estar molt presents en aquesta sisena edició del congrés. El projecte m4Social (www.m4social.org) engendrat per la Taula d'Entitats del Tercer

EXPERIÈNCIES QUE SERVEIXEN D'EXEMPLE



ELISENDA PONS

EMULAR EMOCIONS

Estímul més enllà de la paraula

Pleo és un robot que emula l'aspecte i el comportament d'una cria de dinosaure i que es mou com ho faria un cadell prehistòric real. Va arribar a les instal·lacions de la Fundació Redós de Sant Pere de Ribes (www.el-redos.cat) com un regal, a la recerca de somriures i carícies. I en va trobar. La mascota s'ha convertit en un espontani estimulador d'emocions, comunicació i expressió de persones amb deteriorament de la memò-

ria i l'activitat mental, fet que suposa tota una victòria per a les cuidadores dels usuaris d'aquest centre de servei dedicat a ells.

«Gràcies a la interacció amb el dinosaure, aquestes

«No ens interessa tant l'aprenentatge tècnic de la robòtica com despertar el talent»

persones passen de la passivitat a l'activitat, i aquest és el nostre objectiu, que mantinguin activa la ment tant com sigui possible», explica la psicòloga del centre, Anna Barea. Una hora a la setmana, el dinosaure posa en joc aquestes actituds afectives, inspirades en els moviments tan realistes del robot. Pleo també ha complert la mateixa funció d'estimulació d'expressió i emocions amb nens amb diagnòstic d'autisme i amb menors que segueixen tractament a l'Hospital de Sant Joan de Déu.

I de l'ús pràctic com a estímul d'emocions a l'aprenentatge de la robòtica per despertar el talent i la capacitat dels joves. És una de les accions de la cooperativa Colec-

tic (www.colectico.coop), que gestiona diversos projectes en escoles i altres extraescolars que tenen la robòtica com a protagonista. «No ens interessa tant l'aprenentatge tècnic de la robòtica, sinó les capacitats i el talent que pot despertar en els alumnes», puntualitza Anna Inglés, membre d'aquesta cooperativa sense ànim de lucre del barri barceloní del Raval, amb 25 anys d'experiència, com a associació, en el treball comunitari i social.

Molts joves a partir dels 12 anys i adults sense límit d'edat assisteixen les tardes dels dijous als tallers d'alfabetització sobre noves tecnologies i la seva utilitat per trobar feina, per exemple. ≡



REALITAT AUGMENTADA

Viatge de 360° pel voluntariat

Més de 16.500 persones són voluntàries de la Creu Roja a Catalunya. Unes van conèixer aquesta opció d'ajuda a través d'amics o familiars que ja eren voluntaris. A d'altres els va arribar a les seves mans un tríptic informatiu sobre les activitats de suport als col·lectius més vulnerables als quals es dirigeix la Creu Roja amb els passos a seguir per ser voluntari. Però el novembre de l'any passat, la captació de voluntaris va fer un pas endavant de la mà

de la tecnologia. Ara es fa mitjançant la filmació en 360° de la participació en els programes de la Creu Roja, una iniciativa que porta potencials nous voluntaris a fer-se una idea completa del que suposa-

«Els possibles col·laboradors es converteixen en protagonistes del que poden fer»

Sector Social de Catalunya amb l'objectiu d'incloure la innovació dins de la visió estratègica de les entitats socials, va tenir a La Farga de l'Hospitalet un espai dedicat a la innovació digital.

«Ajudar les entitats a millorar en l'eficiència de processos, a través de transformació digital de les seves organitzacions, és un dels nostres objectius», assenyala el coordinador del projecte m4Social, Jordi Serratosa. «Segons un estudi que vam publicar al gener, només el 8% de les entitats socials tenen en la seva estructura persones que treballen en innovació», afegeix. Per això, «si l'any passat les jornades del congrés van estar dedicades a l'accessibilitat digital, aquest any l'èmfasi l'hem posat en la tecnologia», detalla.

Gran eina

La creació de productes digitals per millorar l'atenció de les persones que utilitzen els serveis que ofereixen les entitats (unes 1.584.000) i la reducció de la fractura digital que allunya tots aquests col·lectius més vul-

nerables del progrés que ve de la mà de la tecnologia centren l'interès de m4Social.

«Per nosaltres, la tecnologia és una eina, no un fi. És imprescindible per assumir el gran repte de la millora socioeconòmica de les persones ateses i de les mateixes entitats socials», precisa Serratosa. «Sabem que el ritme de creixement de la tecnologia és increïble, però hem de ser un actor clau en el seu domini. Sovint és un camp de progrés massa allunyat de l'aspecte social».

La Taula de Tercer Sector vol ser motor del canvi, influir en la digitalització de les entitats, contribuint així a la consolidació d'un ecosistema basat en la innovació en el sector social. «Les entitats del tercer sector han de buscar noves solucions a vells reptes socials i, alhora, desenvolupar capacitats per a la innovació contínua i l'aprenentatge», puntualitzen des de la mateixa institució.

Una de cada cinc entitats del tercer sector social té com a àmbit d'intervenció principal l'educació en el temps de lleure i els serveis educatius. Els segueixen les que es dedi-

'Desigualtats socials, solucions locals' va ser el lema de la cita, que va tenir lloc a La Farga de l'Hospitalet

quen a l'atenció psicosocial i la rehabilitació, la cultura i les necessitats bàsiques. El desenvolupament de les capacitats i la formació contínua de les persones que treballen en les organitzacions, així com el desenvolupament de projectes concrets, suposa un repte important en el procés d'innovació. «Les organitzacions seran capaces d'innovar si compten amb professionals preparats, i una estructura i xarxa relacional capaces d'aportar-los el suport necessari», afegeixen des de la Taula del Tercer Sector.

Finançament i recursos

A través del seu braç tecnològic, el projecte m4Social, es proposen desenvolupar el talent innovador de les entitats per augmentar l'impacte en la seva missió social. També, estendre l'ús de la tecnologia en la gestió i l'acció de les associacions per millorar la seva eficiència i atenció a les persones, i reduir la fractura digital i d'innovació entre les entitats amb més i menys recursos.

La preocupació més gran de les entitats socials és el finançament i

l'obtenció de recursos no monetaris. I entre aquests últims s'inclou la formació dels seus empleats, un total de 87.700, i també dels seus voluntaris, uns 367.000. Un espai de m4Social va mostrar a La Farga de l'Hospitalet exemples de com la tecnologia facilita els objectius de les entitats que tenen les persones en el centre dels seus programes.

Presentació de solucions a partir d'*apps*, models de robòtica i realitat virtual o d'impressió 3D i circuits van complementar les conferències especialitzades sobre innovació digital durant els dos dies de congrés. Una va anar a càrrec del *product manager* de Cellnex Telecom, Antoni Aroles, que va presentar la sensorització de vivendes socials, una eina destinada a garantir un confort més sostenible de les llars de les persones amb menys recursos.

La iniciativa m4Social, creada el 2016 i liderada per la Taula d'Entitats del Tercer Sector Social, compta com a socis amb l'Obra Social la Caixa, l'Ajuntament de Barcelona, la Fundació Mobile World Capital i la Conselleria de Treball, Afers Socials i Famílies. ≡



ELISENDA PONS



ELISENDA PONS

ria la seva intervenció de manera altruista. Així, tres vídeos sobre el seu projecte d'infància, el seu servei preventiu d'urgència i de les activitats al seu centre de dia i distribució d'aliments a la seva botiga, on els usuaris intercanvien la compra per vals, es viuen amb ulleres de realitat augmentada d'una manera molt directa i atractiva.

«En instituts que visitem i on impartim xerrades sobre la feina que fem, en fires a les quals assistim o en campanyes al carrer, amb unes simples ulleres de realitat augmentada convertim possibles voluntaris en protagonistes d'un viatge virtual al que ells i elles podrien fer», explica la tècnica de voluntariat de la Creu Roja, Laura Rojas.

La nova campanya de captació de voluntariat, *Som 360*, és un recurs iniciat en l'assemblea de Barcelona ciutat (Creu Roja s'organitza a través d'assemblees territorials), però es podrà implantar a la resta dels equips al territori. «Des de l'inici d'aquesta aproximació als nostres projectes amb la realitat augmentada, fins a finals del setembre d'aquest any, hem duplicat les sol·licituds de voluntariat del mateix període de fa un any», precisa Rojas. Dispositius de cartró i *flyers* amb tres codis QR permeten compartir l'experiència amb amics i familiars i portar-los a aquest viatge a través del voluntariat. ≡

ROBÒTICA SOCIAL

Màquines per suplir carències

En els 30 anys d'història de la Fundació Ave Maria, una institució privada sense ànim de lucre dedicada a l'atenció de persones adultes amb discapacitat intel·lectual, que té la seu a Sitges (www.avemariafundacio.org), sempre s'ha caminat de la mà de la tecnologia. La innovació ha sigut un segell distintiu, amb l'objecte de facilitar el benestar de les persones. I va evolucionar tant en la seva recerca d'aquestes millores

a través de la tècnica, que fa tres anys va decidir separar les activitats assistencials de la seva feina d'innovació. «Ens convenia enfocar una recerca molt aplicada i impulsar projectes que resolguin

«Ens convenia una investigació molt aplicada i impulsar idees que solucionin necessitats»

necessitats», diu el director de l'Institut de Robòtica per a la Dependència (www.instituto-robotica.org), Joan Olivé.

Per exemple, han ideat una taula (Armony) que incorpora una pantalla tàctil amb un *software* que permet treballar l'estimulació cognitiva. «Està pensada per a residències de persones amb discapacitat intel·lectual», explica Olivé. Des de l'institut que dirigeix també han ideat jocs digitals a mida de les necessitats de les persones que atenen, passatemps que estimulen la capacitat cognitiva o la coordinació motriu.

El model de sostenibilitat de l'institut es basa en la venda dels seus enginyers, una venda sense ànim de lucre, ja que tot el que perceben per

l'adquisició dels seus productes és reinvertit en noves investigacions. Opten també a projectes d'envergadura europea.

Una altra solució ideada per ells és un sistema de bugaderia (Laundry ID), també pensat per a residències de persones grans o amb discapacitat, que identifica la roba d'usuaris amb un xip per evitar pèrdues, al mateix temps que adapta el servei a personal laboral amb alguna discapacitat.

A l'Institut de Robòtica hi treballen quatre persones i hi col·laboren voluntaris, que ajuden a desenvolupar els productes. Amb tots ells es fan pràctiques d'estudis amb alumnes de cicle superior d'FP. ≡