

FUNDACIÓ EDUCATIVA TERRASSA



Seu social: Terrassa
Àmbit geogràfic: autonòmic
Forma jurídica: fundació

- 78 persones treballadores
- 2 persones treballadores pertanyents a col·lectius en risc d'exclusió social
- 24 persones voluntàries
- 1 persona sòcia
- 337 persones ateses en serveis a la infància i la joventut
- 320 persones ateses en serveis a altres col·lectius en situació d'exclusió social

www.funeduca.org

Breu història de l'organització

La llavor de la present Fundació Educativa Terrassa cal cercar-la l'any 1966-67 a la parròquia de Sant Josep de Terrassa, quan s'organitzaven activitats els dissabtes a la tarda, algunes excursions els diumenges i colònies d'estiu.

El 10 d'octubre del 2012 es van unir els projectes del Centre d'Esplai i el Centre Diari, formant l'Associació Educativa Can Palet amb la missió de poder oferir una proposta més integral als infants i famílies del barri.

Paral·lelament, a partir de l'any 1968, la masia de Ca n'Anglada acollia activitats esporàdiques de lleure que volien donar continuïtat a les colònies que organitzaven voluntàriament un grup de joves des de 1963. Aquestes activitats es van anar consolidant fins a ubicar-se a la parròquia de Sant Cristòfor, unificades com a entitat sota el nom de Grup Colònies Ca n'Anglada.

És l'any 1999 quan l'entitat inicia Fem Camí, el seu projecte d'esplai diari, que s'ha anat adaptant a les necessitats durant els darrers 22 anys.

El dia d'avui, les dues entitats s'uneixen per crear un projecte comú: la Fundació Educativa Terrassa.

Missió

La Fundació Educativa Terrassa és una entitat sense ànim de lucre que té com a objectiu acompanyar els infants, joves i famílies de la ciutat, especialment a persones en situació de vulnerabilitat, promovent la igualtat d'oportunitats, mitjançant una intervenció preventiva i comunitària on l'educació i l'acció social siguin la base.

Treballem per garantir el benestar d'infants i joves als barris de Terrassa, especialment als barris de Can Palet, Ca n'Anglada i Ègara, on actualment som presents. Per fer-ho, portem a terme projectes socioeducatius adreçats a famílies en situació de vulnerabilitat.

Descripció de l'activitat

La Fundació Educativa Terrassa treballa des de l'acció socioeducativa a la ciutat de Terrassa, principalment als barris de Can Palet, Ca n'Anglada i Ègara, on portem a terme projectes educatius on participen més de 250 infants i joves.

L'activitat principal de l'entitat és el centre diari, un servei diürn de dilluns a divendres que esdevé un espai de convivència entre infants i joves d'origens diversos.

Els projectes es plantegen amb el treball comunitari i l'acompanyament individualitzat com a estratègies d'intervenció, amb l'objectiu de promoure la igualtat d'oportunitats, especialment en persones en situació de vulnerabilitat, mitjançant la intervenció preventiva i l'acció social.

DESCRIPCIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

MINDFULPLAY

Breu descripció

Mindfulplay és programa educatiu per promoure el desenvolupament d'habilitats personals que ajudin a les persones a millorar el seu benestar emocional. Està dirigit a famílies en situació de vulnerabilitat.

Per acostar aquestes activitats a les famílies s'utilitzen els videojocs i la realitat virtual, dues eines molt poderoses per crear engagement, emoció i facilitar la transformació de creences i conductes limitants.

Activitats del programa:

- Mindfulness VR. Experiència educativa presencial per a màxim 15 persones on es comparteixen eines pràctiques per viure en el present i millorar el benestar emocional.
- Mindfoodtech VR. Experiència educativa presencial per a màxim 12 persones on s'uneix cuina, realitat virtual i gamificació per a l'adquisició d'hàbits saludables, i el desenvolupament d'habilitats personals i professionals.
- VR Skills training. Experiència formativa de Realitat Virtual Immersiva tipus "Escape Room". Els assistents hauran de completar diverses missions en el menor temps possible. L'objectiu d'aquesta activitat és promoure el desenvolupament de noves habilitats com l'empatia, una comunicació efectiva,
- Mindfulplay és un programa cocreat per tres entitats: Fundació Educativa Terrassa, AD Iniciatives Socials (Girona) i Delaguila, empresa especialitzada en la creació d'experiències educatives interactives i immersives.

Aportació de valor de la iniciativa

- És una iniciativa innovadora. Es fa ús de la realitat virtual i els videojocs per generar "engagement" i emoció, i facilitar la transformació de creences i conductes limitants.
- És un programa educatiu desenvolupat amb rigor metodològic, per l'equip de professionals expert (psicòlogues i educadores) de la Fundació Educativa Terrassa i AD Iniciatives Socials, i l'empresa Delaguila.
- S'adapta a diferents col·lectius: infants, joves i persones adultes.
- Ja han participat més de 200 persones de la Fundació Educativa Terrassa i AD Iniciatives Socials i altres 100 persones d'altres entitats.

- És un programa externalitzat i realitzat per altres entitats: associacions, fundacions i empreses.
- Formen a professionals d'altres entitats per replicar Mindfulplay.

Necessitats identificades

Mindfulplay neix de dues necessitats:

- El deteriorament de la salut mental de les persones arran de la pandèmia: el 5,8% de la població ha rebut tractament psicofarmacològic des de l'inici de la pandèmia. Més del doble han sigut dones; el 32,7% les persones de classe baixa que s'han sentit decaïgues, deprimides o sense esperança durant la pandèmia, gairebé el doble que aquelles que s'identifiquen de classe alta; el 85,7% dels pares i mares van percebre canvis en l'estat emocional i comportaments dels seus fills i filles durant la quarantena; el 33% de prevalença que una dona tingui ansietat i 28% depressió durant la pandèmia a causa de: càrregues familiars, violència de gènere i desigualtat en l'àmbit professional; i la primera causa de mort no natural és el suïcidi.

Font: Estudi CIS (Centro Superior de Investigaciones Sociológicas).

- La necessitat de trobar noves eines que ens ajudin a augmentar la motivació dels diferents col·lectius a dur a terme les activitats proposades. La realitat virtual i els videojocs ens ajuden a crear "engagement".

Principals objectius assolits

- 1) Crear el programa d'activitats: Mindfulness VR, Mindfoodtech i VR Skills Training.
- 2) Des de març de 2022 han participat 200 persones (infants, adolescents i persones adultes) de la Fundació Educativa Terrassa i AD Iniciatives Socials en les diferents activitats del programa Mindfulplay.
- 3) Haver-hi realitzat sessions per 100 persones d'altres entitats: Sant Joan de Déu, Fundació Mercè Fontanilles, Patronal Cecot.
- 4) El maig de 2022 vam llançar una campanya de crowdfunding i vam obtenir més de 7.000 € de finançament. Aquests diners aniran destinats a la compra de tecnologia de realitat virtual immersiva i a la formació d'educadores de la Fundació Educativa Terrassa i AD Iniciatives Socials. L'objectiu és facilitar la transferència de coneixement i que tots els centres puguin dur a terme de manera autònoma les diferents activitats.
- 5) Des de març de 2022 han participat 100 persones adultes d'altres entitats en les diferents activitats del programa Mindfulplay; Sant Joan de Déu, Fundació Mercè Fontanilles, i Patronal Cecot.

Principals resultats obtinguts

- Dissenyar tres activitats transformadores del programa Mindfulplay: Mindfulness Vr, Mindfoodtech i VR Skills Training.
- Dur a terme les diferents activitats del programa per a 200 persones pertanyents als col·lectius amb qui treballa la Fundació Educativa Terrasa i AD Iniciatives Socials.
- Dur a terme les diferents activitats del programa per a 100 persones d'altres entitats.
- Obtenir més de 7.000 € en la campanya de crowdfunding de Mindfulplay.
- Presentar Mindfulplay al Mobile World Congress 2022.

Abast de l'experiència

És un programa totalment innovador i que utilitza els videojocs i la realitat virtual per millorar el benestar emocional de diversos col·lectius en situació de vulnerabilitat.

Fem servir metodologies i tecnologies que realment creen impacte i augmenten la motivació per aprendre i transformar conductes.

Mindfulplay està alineat amb la forma d'aprendre i interactuar actual de les persones.

Dificultats i reptes superats en el desenvolupament de la iniciativa

- Donar a conèixer com la realitat virtual i els videojocs (que habitualment són coneguts per l'entreteniment) es poden utilitzar amb una metodologia determinada per promoure el benestar emocional de les persones.
- La falta de coneixements tecnològics dels educadors i educadores.
- La inversió per la compra de tecnologia. Hem creat una campanya de crowdfunding i els beneficis de les sessions que realitzem per entitats externes van destinats a la compra de tecnologia, principalment ulleres de realitat virtual immersiva.

Elements innovadors que aporta l'experiència

- Ús de la realitat virtual immersiva i dels videojocs per millorar el benestar emocional d'infants, adolescents i persones adultes en situació de vulnerabilitat.
- Treballar el moment present amb realitat virtual immersiva i videojocs.
- Unir cuina, alimentació conscient, gamificació i realitat virtual per fomentar hàbits de vida saludable.
- Utilitzar els videojocs tipus "Escape Room" de realitat virtual per al desenvolupament d'habilitats personals i professionals.

Principals factors que permeten la transferència i replicabilitat

- S'utilitza tecnologia de realitat virtual immersiva comercial i relativament barata.
- S'empra videojocs principalment de programari lliure.
- És un programa educatiu ja testat amb diversos tipus de col·lectius i en el que s'han introduït millores per generar l'impacte més gran en les persones.

Persones implicades en l'experiència

Treballadores: 3

Membres equips directius: 1

Ateses: 300



Principals factors clau d'èxit

- L'ús de la tecnologia de realitat virtual i els videojocs com a mitjans per crear emoció i generar "engagement".
- La creació d'una narrativa i metodologia gamificada on cada activitat dintre de les sessions té un sentit i una conseqüència prèviament planificada.
- Les persones que treballen en Mindfulplay. Són de perfils multidisciplinaris amb àmplia experiència en la creació d'experiències educatives immersives i interactives.
- És un programa que fàcilment es pot replicar per altres professionals i entitats.
- La unió d'activitats i tecnologies aparentment inconnexes com la cuina, l'alimentació conscient i la realitat virtual.