

Dentro de la era digital



Respeto e
inclusión social

Dentro de la era digital

La práctica consiste en capacitar o mejorar las competencias de las personas mayores participantes de los proyectos de Cruz Roja en Euskadi en materia digital, con fines directos de inclusión en la era digital y hacer más cómoda su vida diaria.

Las capacitaciones se realizan periódicamente mediante talleres grupales para aprender a manejar teléfonos smatphone y/o tablets, o de manera individual en los casos que es necesario, dinamizadas en la mayoría de los casos por personas voluntarias.

En la capacitación se da importancia a aprender a descargar y manejar aplicaciones prácticas como "carpeta de salud", "banca on line", "aplicaciones de transporte público", "solicitud de citas en organismos públicos", "compras on line", "búsquedas en internet" y otras que para cada persona puedan ser de interés y satisfactorias en el día a día.

La práctica conlleva un seguimiento o refuerzo, adaptándonos como hemos dicho a las necesidades de cada persona, pretendiendo en todo momento que se sienta cómoda en el aprendizaje, y entendiendo la tecnología como una herramienta facilitadora que nos acerca a los recursos y a las personas, no restando importancia a esta parcela, ya que se fomentan igualmente desde todos nuestros proyectos las relaciones personales.

Parte de la práctica consiste también en hacer las gestiones on line por la persona si sus capacidades no lo permiten, a pesar de que el objetivo sea que la propia persona sea capaz de hacerlo por sí misma.

1. Entidades promotoras

Cruz Roja en Euskadi

2. Tipo de entidades

Privada

3. Público objetivo

Personas mayores de la Comunidad Autónoma
Personas voluntarias

4. Ámbito territorial

Euskadi

5. Etiquetas

Inclusión - derecho - acceso - conexión - capacitación - participación - respeto - igualdad - colaboración - bienestar.

6. Obejtivos

Objetivo general:

Mejorar la calidad de vida de las personas mayores apoyándonos del voluntariado y la tecnología

Objetivos específicos:

- Capacitar a las personas mayores en materia digital (con fines prácticos del día a día y con el fin de reforzar su red social).
- Posibilitar el acceso a recursos a través de la modalidad telemática.
- Acercar a las personas mayores de manera amena y sencilla a la era digital.
- Trabajar por la Inclusión y el sentimiento de inclusión de las personas mayores en la nueva era.
- Buscar la Igualdad de derechos para las personas mayores en el acceso a recursos y a la información.
- Crear ambientes de confianza y participación.
- Fomentar las acciones voluntarias y la corresponsabilidad comunitaria.
- Reforzar el sentimiento de compañía y existencia de tejido social.
- Sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de tratar amigabilidad, empatía y respeto.

7. Metodología

Dentro de la práctica, con objetivo de favorecer la inclusión y la calidad de vida de las personas mayores a través de las competencias digitales, en los grupos incluimos otra dinámica relacionada con la tecnología para romper el hielo y compartir un rato de juego: actividad con gafas de realidad virtual. Las personas mayores con esta actividad se sorprenden mucho, quitan algo del rechazo o miedo que generalmente sienten hacia las nuevas tecnologías y están más abiertas a continuar experimentando y a pararse a aprendizajes más prácticos con sus propios dispositivos.

Estas experiencias virtuales en grupo hacen que también se conozcan entre ellas, y se acerquen a las nuevas generaciones, entendiendo más sus métodos de juegos y su forma de relacionarse.

En el curso también solemos hacer alguna actividad compartida entre diferentes generaciones para fomentar el acercamiento y la amigabilidad, y desmontar falsos pensamientos que tienen habitualmente unas generaciones ante las otras. Y solemos propiciar participar al voluntariado, a las personas usuarias y al personal técnico en foros, congresos u otras iniciativas relacionadas con la sensibilización ante el Edadismo.

Las acciones grupales de capacitación se desarrollan en grupos no muy numerosos (entre 6 y 10 personas) para poder ahondar en los aprendizajes e ir resolviendo las dudas o intereses que van surgiendo, y varían en duración (se han hecho en ocasiones talleres únicos de 4 horas, pero lo habitual es hacerlos con evolución de traslado de conocimientos progresiva, 1 sesión semanal de 2 horas durante 1 o 2 meses).

La capacitación individual surge a demanda de las personas mayores, que por alguna razón no pueden acudir a las sesiones grupales, o precisan de una atención especial. En ocasiones hay personas que no están o no llegan a sentirse capacitadas para este aprendizaje, y el equipo de Cruz Roja, técnico o voluntario, hace la gestión telemática que se precise para obtener una citación o conseguir lo que la persona necesite.

8. Elementos innovadores

La mayoría de las capacitaciones, acciones e intervenciones son llevadas a cabo en primer momento por personas jóvenes, para que se nutran ambas generaciones y trasladen experiencias aprendiendo unas de las otras.

También es positivo que las personas mayores que ya conocen y usan las tecnologías den testimonio, animen y apoyen en el aprendizaje de las que aún no, y desde el programa se suele impulsar también a ello.

Las posibilidades de extensión y réplica de estas actividades son totales, ya que no supone un coste económico para llevarla a cabo. Las personas mayores cuentan con teléfonos smartphone aún con edades muy avanzadas, y la capacitación se puede hacer con personas voluntarias que dispongan de competencias, tiempo y sensibilidad para colaborar en ello.

De hecho, uno de los valores de la actividad es que se extienden por diferentes puntos de la geografía llegando a zonas rurales del Territorio, y no necesariamente en locales de Cruz Roja.

Incluso no hay limitación física porque se puede hacer tutorización con las personas de manera virtual, o hacer la gestión por la persona desde la oficina de Cruz Roja sin que la persona tenga que acudir. A pesar de esto siempre se incentiva y se busca que sea la propia persona mayor la que participe en todo el proceso.

Como acabamos de decir, uno de los mayores objetivos es que la persona mayor se anime, participe, colabore, proponga, se empodere, y vea reforzadas sus competencias, mejorada su situación vital y parte activa en la nueva era digital.

También así mismo el voluntariado, que se sienta útil, parte importante en la detección de necesidades, en la toma de decisiones, en la evolución y en la evaluación de la actividad, agente de cambio y resulte enriquecido en suma con la experiencia.

Los organismos públicos también juegan aquí un papel importante, apoyando al asociacionismo, y las acciones que lleven a la inclusión y reconocimiento de todas las personas de la comunidad, independientemente de su edad, y dando la importancia que se merece a la generación y mantenimiento de las poblaciones y entornos amigables.

9. Evaluación y resultados

En la gestión y evaluación de las acciones distinguimos tres tipos de resultados operativos:

1. Resultados cualitativos

Hacen referencia a la percepción que tienen las personas usuarias participantes del proyecto en cuanto a satisfacción con la rapidez, información, seguimiento y calidad de atención recibida.

1.1 objetivos operativos relacionados con los objetivos generales

- Que el 90% de las personas usuarias sientan mejorada su calidad de vida tras y durante su participación en el proyecto

1.2 objetivos operativos o resultados esperados relacionados con los objetivos específicos

- Que el 90% de las personas beneficiarias que han hecho uso de las TICs perciban que ha mejorado su alfabetización digital y hagan uso de la tecnología en su vida cotidiana.
- Que el 100% de las personas mayores que han solicitado apoyo para acceder a un recurso en modo digital lo hayan recibido y si es posible logrado el acceso requerido.
- Que las personas usuarias participantes se sientan más cercanas a la era digital.
- Que las personas usuarias participantes se identifiquen como parte integrada en la nueva era
- Que el 100% de las personas participantes puedan optar a los mismos derechos y oportunidades que el resto de la población. Y a la vez se sientan más conectadas al mundo cambiante.
- Que todas actividades compartidas se hayan realizado en un clima de confianza y respeto al grado de participación individual.

- Que muchas de las acciones se hayan llevado a cabo con el apoyo dinamizador y colaborativo de personas voluntarias.
- Que el 90 % de las personas mayores se hayan sentido acompañadas en el proceso, y ganado confianza en la existencia de tejido social.
- Que el proyecto haya sido benefactor y servido para sensibilizar sobre la importancia de tratarnos bien, con justicia y respeto.

2. Resultados cuantitativos

Se relacionan concretamente con:

- Número de personas usuarias y participantes del proyecto
- Número de acciones / actividades / intervenciones llevadas a cabo
- Tiempo invertido en las acciones

3. Resultados de efecto del proyecto

Hacen referencia al hecho de evaluar si el trabajo que se realiza tiene el efecto pretendido, analizar los puntos débiles y fuertes que se han observado, el alcance al que se puede llegar y propuestas de mejora.