

n.º 11 SEPTIEMBRE 2024

calidad e innovación

Dirección General
de Evaluación, Calidad e Innovación

CONSEJERÍA DE FAMILIA,
JUVENTUD Y ASUNTOS SOCIALES



**Comunidad
de Madrid**

SUMARIO

3 En clave

4 Dinamización de la vida cotidiana en residencias y centros de mayores

Dirección General de Atención al Mayor y a la Dependencia

6 La Técnica de Grupo Nominal

Angel J. Olaz y Pilar Ortiz,
Universidad de Murcia

10 Gestión de las no conformidades

Lorena Bermúdez, Bureau Veritas

12 Metodologías de gestión para una transformación flexible y eficiente

Ignacio Babé, Club Excelencia en Gestión

14 Auditoría ética aplicada a servicios sociales que utilizan IA

Inmaculada Asensio, Junta de Andalucía

17 Proyecto Empleabilidad y seguridad alimentaria

Luis González, Acción contra el Hambre

20 Proyecto Aula innova Maker

Javier Doval, Pinardi

23 Salud mental en personas refugiadas y solicitantes de protección internacional

Mariángeles Plaza, CEAR

edita:

Consejería de Familia, Juventud y Asuntos Sociales
Dirección General de Evaluación, Calidad e Innovación
Subdirección General de Calidad e Innovación
O'Donnell, 50, 28009 Madrid
calidad.social@madrid.org

27 Profesional de referencia en AICP

Lira Ema Rodríguez,
Fundación Pilares

29 Proyecto CGR Brea de Tajo

Enrique Martínez, Cáritas

32 Programa de Intervención Socioeducativa Tic y Tac

Eva Colás, Fundación Sanders

35 Trenes inclusivos

Alberto Muñoz, Fundación Juan XXIII

37 Proyecto Mayores digitalizados

Fernando Sobrini, SECOT

39 Centros libres de aburrimiento

Josefa Ros, Investigadora Marie Skłodowska-Curie Actions

41 Camino de Santiago sobre ruedas

Carlos José Ortiz, Orden de Malta en España

43 Estudios con residentes

Luis Perea, Albertia Servicios Sociosanitarios

45 Ilusionarse a cualquier edad

Paula Cabanillas, Residencia Manuel Herranz

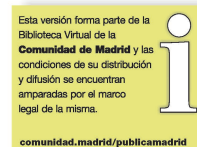
47 Comedores para personas invitadas en residencias

Arantza González, Orpea

49 Formación

50 Novedades

51 Próximamente



Infancia y adolescencia

Programa de Intervención Socioeducativa Tic y Tac para la infancia y adolescencia



Eva Colás Fulgencio.
Responsable de captación de fondos
Fundación Sanders

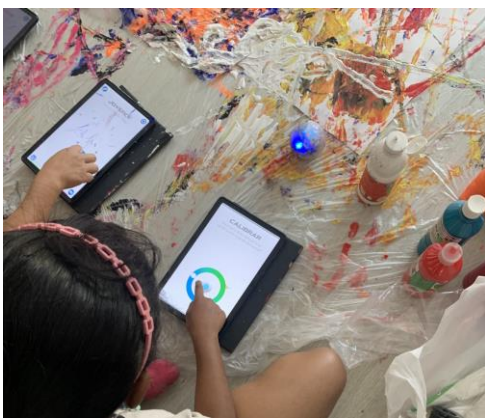
La misión de la Fundación Sanders es contribuir al desarrollo educativo de menores en riesgo o vulnerabilidad, a través de la implantación de tecnología para crear experiencias didácticas, dinámicas e interactivas, apoyando programas de intervención socioeducativa en horario extraescolar, favoreciendo así la adquisición de competencias digitales.

Basamos nuestras actuaciones en la legislación vigente del Marco Común Europeo de **Competencias Digitales para la Ciudadanía, DigComp 2.2**, en la Ley 4/2023 que Garantiza los derechos de competencia digital para la infancia y adolescencia en Madrid y, tras 12 años de experiencia trabajando con las entidades especializadas en el trabajo con **menores en riesgo** de edades comprendidas entre los **6 y los 17 años**, además de proporcionar apoyo técnico a los equipos educativos, podemos asegurar que es fundamental la capacitación tecnológica específica.

El **Programa de Intervención Socioeducativa Tic y Tac** de Fundación Sanders para los centros y servicios de “Atención Integral a Infancia y Adolescencia en riesgo social”, Programa I+I y servicios de Prevención de la red de Comunidad de Madrid, desarrolla talleres tecnológicos y de calidad a través de un formato innovador llamado **Laboratorios Makers**. Éstos son itinerantes para unir de forma efectiva **innovación pedagógica y uso de nuevas tecnologías**, poniendo al servicio de los centros las herramientas que nos ofrecen las TICs. Permiten que niños, niñas y adolescentes integrados en la red de centros I+I y servicios de Prevención accedan a talleres y a dispositivos tecnológicos con los que aprenden a programar, primero con lenguajes básicos como Scratch y posteriormente adquiriendo competencias tecnológicas más avanzadas, utilizando siempre tecnología de última generación, como robots esféricos, drones e impresoras 3D.



Los talleres de la Fundación Sanders son una excelente oportunidad para que los menores adquieran competencias digitales de manera práctica y divertida. Con una duración de entre 1,5 hora y 2 horas, adaptándose a la edad y nivel de conocimientos de los participantes, se logra que la experiencia sea más enriquecedora y efectiva. Además, al trabajar en grupos de edad similar, se fomenta un ambiente de aprendizaje colectivo.



Taller pintura robótica con Sphero.

En el continuo proceso de **innovación para mejorar el impacto y favorecer la autonomía en el aprendizaje**, actualmente FUSA investiga en dos líneas prioritarias: 1) La utilización de **IA en el aprendizaje de inglés**. 2) Formas para que Tic y Tac permita que los y las menores solucionen problemas cercanos, mediante el uso de la tecnología para marcar una diferencia en las vidas de las personas mayores o con discapacidades a través de la **impresión 3D**. Además, la impresión 3D permite desarrollar su creatividad, creando diseños para proyectos escolares o personales, así se realizan pruebas para impresión remota y que puedan recibir en sus centros los objetos impresos a través de un acuerdo realizado con Glovo.

La subvención **Next Generation de la UE** supuso un gran impulso para el programa, gracias a ella la fundación pudo adquirir el material tecnológico necesario para la realización de estos laboratorios y sus talleres itinerantes, que incorporan las Digcomp 2.2. Realizando un [aprendizaje práctico](#) de las nuevas tecnologías, los y las menores adquieren competencias y herramientas sobre [seguridad en internet](#), cómo protegerse de los riesgos de la tecnología y de las redes sociales, se les forma en [impresión 3D](#), [drones](#), [robótica](#), programación e IA.

Para mitigar la **brecha digital** provocada por la falta de acceso a dispositivos tecnológicos, contamos con la colaboración y donaciones privadas de 30 empresas colaboradoras. Gracias a estas donaciones, hemos entregado a los centros más de 2000 dispositivos, incluyendo ordenadores, portátiles, tabletas y móviles.

En todas las acciones que realiza la Fundación Sanders se contempla de forma transversal la **brecha de género**, que se une a la brecha digital de niñas, niños y adolescentes con los que trabajamos, por ello apostamos por un equipo educativo mixto, con predominio de **mujeres con alta capacitación tecnológica y educativa**, que son modelos de referencia impulsoras y generadoras de oportunidades en la adquisición de competencias digitales.

El **impacto** generado en 2023, según datos de la Memoria de la entidad, llegó a 78 centros, entre I+I, de Prevención, distribuidos en 16 distritos del Ayuntamiento de Madrid y 7 municipios de la Comunidad. Se proporcionó capacitación a 664 menores de 6 a 17 años y también

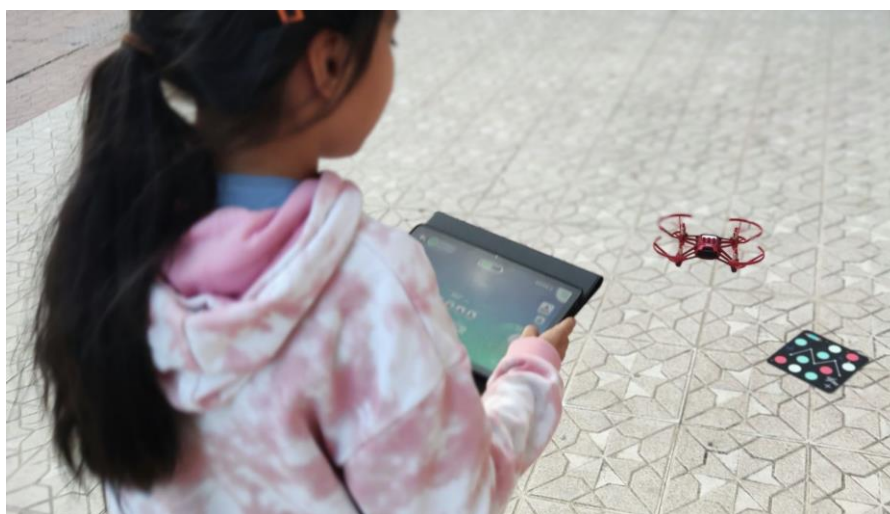
apoyo técnico a los equipos educativos, obteniendo una satisfacción global, por parte de los beneficiarios de 4,2 sobre 5, siendo lo más valorado las actividades con drones y la impresión 3D y lo que menos les gustó fueron los talleres relacionados con seguridad en internet.

Con el fin de favorecer la comunicación y generar un espacio donde compartir buenas prácticas entre los centros, contamos con un [Foro](#) en el que hay publicados 131 post, que ya ha recibido casi 2500 visitas.

Hoy más que nunca, se vuelve imprescindible la **alfabetización digital**, por lo que el objetivo es el desarrollo de las competencias digitales para los menores en

riesgo y sus familias, generando un impacto directo en su **futura empleabilidad** y convirtiéndolos en agentes de cambio como ciudadanía digital. Este programa obtiene su éxito gracias a la colaboración entre la fundación, la Dirección General de Infancia, Familia y Fomento de la Natalidad y los centros I+D y de Prevención y entidades privadas que realizan donaciones de equipamientos informáticos, además de mantener acuerdos formativos y de voluntariado con la UAM, UCM y SLU.

Os invitamos a ampliar información sobre los proyectos que desarrolla la Fundación Sanders en página [web](#), [canal de Youtube](#) y redes sociales.



Taller

Taller programación drones.

