

SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE**DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

Nombre de la entidad ASOCIACIÓN CULTURAL LA KALLE
CIF G78210150
Dirección C/ JAVIER DE MIGUEL, 92 BLOQUE 1, LOCAL 1
CP 28018
Población MADRID
Provincia Madrid
Email
Web <https://lakalle.org/>

Redes sociales

Instagram @lakalleasociacion
Linkedin <https://es.linkedin.com/in/asociaci%C3%B3n-cultural-la-kalle-bbb5a583>
Twitter https://x.com/i/flow/login?redirect_after_login=%2FCulturalKalle
Otra <https://www.facebook.com/asociacionlakalle>

Fecha de creación de la entidad: 20/01/1984

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

Democra-TIC-zación 3.0

"Rompiendo barreras, abriendo oportunidades desde la economía circular"

Categoría a la que te presentas Compromiso con el medioambiente

Descripción del proyecto (Misión)

Reutiliza.K, es una iniciativa basada en la economía circular, que procura la formación e inclusión sociolaboral de jóvenes en situación de vulnerabilidad y promoviendo[MP1] la reutilización de dispositivos electrónicos, para reducir la brecha digital, generar empleo social y contribuir a la sostenibilidad ambiental.

La soberanía tecnológica debe ser un pilar más sobre el que ir construyendo y asentando un nuevo paradigma tecnológico ético, responsable y cívico.

Cuando hablamos de la soberanía a las tecnologías, partimos de la pregunta, quién tiene el poder de decisión sobre éstas, sobre su producción, desarrollo y uso, sobre su acceso y su distribución, sobre su oferta y su consumo, sobre su prestigio y su capacidad de fascinación para que las haga más atractivas, aunque no siempre sean más accesibles.

Por ello "Democra-TIC-zació" nace con la misión de alcanzar la accesibilidad, democratizando las tecnologías, haciéndolas más accesibles en todos sus aspectos: dispositivos, conectividad y capacitación, facilitando el empoderamiento social y reduciendo la vulnerabilidad digital, desarrollando actividades socio económicas, para la reutilización, formación y sensibilización, siendo esta última la más importante, en el contexto de la economía circular.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Los beneficiarios han sido personas y familias, participando en 26 talleres en siete ciudades, (Toledo, Valencia, Sevilla, Málaga, Madrid, Barcelona, Bilbao) de nuestra entidad y derivadas de diferentes entidades sociales que trabajan, desarrollan actividades y acciones con personas en situación de vulnerabilidad social en los diferentes territorios.

Los grupos han sido muy diversos, dando mayor visibilidad a la desigualdad en el acceso, uso o impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a los colectivos sociales más vulnerables, dando prioridad al colectivo de las mujeres, por la diferencia en el acceso y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entre hombres y mujeres.

Estos talleres se realizan a través de itinerarios individualizados, desde una metodología colaborativa y reflexiva, con grupos de 10-15 personas por taller, dando prioridad a la mujer para reducir la brecha digital de género.

Justificación de impacto positivo del proyecto

Por estos talleres han pasado más de 300 personas de 20 entidades, durante el año 2024, a las que más de 270 se les ha dotado de un equipo informático para su hogar (portátil), equipos reutilizados, ya que uno de los factores importantes del proyecto es medioambiental, coeducando en un consumo responsable y sostenible principalmente en el ámbito tecnológico, donde la exótica del mercado nos hace más vulnerables y genera brecha, tanto en el consumo como en el acceso.

En el impacto social se han medido los cambios que afectan a esta y las consecuencias medioambientales para el planeta, los efectos a corto o largo plazo sobre las condiciones humanas de la economía circular y la reutilización, para reducir nuestra huella ecológica y como herramienta de transformación socio económica.

Somos conscientes que hay materias primas finitas y que el modelo actual las hace poco sostenibles, por nosotros siempre decimos, "Mejor reutilizar que reciclar".

En lo relacionado al escenario circular hemos cuantificado los impactos asociados a las etapas de producción, transporte, primer uso, reacondicionamiento (ya que a todos los dispositivos se les sustituyó el disco duro por un disco sólido nuevo para garantizar la funcionalidad en el segundo uso), distribución y segundo uso de cada dispositivo.

Para el escenario lineal, hemos cuantificado los impactos ambientales asociados a las etapas de producción, transporte, primer uso y reciclaje de un dispositivo, y además la necesidad de un segundo dispositivo para proporcionar el mismo servicio que en el escenario de reutilización durante el mismo periodo de tiempo.

Hemos considerado el ciclo de vida completo para obtener una visión integral y precisa de los impactos ambientales de un dispositivo reutilizado.

Nos hemos centrado en comparar el impacto ambiental en la categoría Global warming Potential (GWP 100a), en kilogramos de CO2 equivalente, de dos estrategias de gestión al final de la vida útil de un dispositivo TIC, para nuestro caso, la reutilización fáctica de dispositivos que se han reacondicionado y distribuido, lo que denominamos escenario circular; y lo que hubiera sido su alternativa hipotética: el reciclaje, al que denominamos escenario lineal.

Por una parte, para el escenario circular hemos cuantificado los impactos asociados a las etapas de producción, transporte, primer uso, reacondicionamiento (ya que a todos los dispositivos se les sustituyó el disco duro por un disco sólido nuevo para garantizar la funcionalidad en el segundo uso), distribución y segundo uso de cada dispositivo

A continuación, presentamos una tabla con el resumen de las asunciones y procesos que hemos tenido en cuenta para realizar el Análisis del Ciclo de Vida:

Los datos son:

Un ahorro de 162,34 kilogramos de CO2 equivalente por portátil, con un total estimado de 38.963 kilogramos de CO2 equivalentes ahorrados con el proyecto.

Una eficiencia del 43% respecto a un escenario lineal

1.032.000 de horas de reuso estimadas para usuarios afectados por la brecha digital

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

La digitalización está transformando la economía y sociedad al facilitar cambios e innovaciones en los modelos de interacción y comunicación social, de negocios, producción y de provisión de servicios públicos, generando empleo y facilitando la vida de la ciudadanía digital.

Esta conlleva a sociedades y economías digitales cuya actividad está muy presente, en la educación, salud, producción, comercialización, entretenimiento, etc.

Democratización, es un proyecto que aborda la brecha digital desde un modelo integral, a los colectivos vulnerables, dando respuesta en los pilares que la generan, desde el acceso a los dispositivos, la capacitación en su uso en los diferentes ámbitos de desarrollo formativos, laborales y sociales y la conectividad como herramienta de acceso a información y conocimiento en internet, facilitando la búsqueda de datos, investigación, aprendizaje, intercambio de ideas y mantenerse actualizado sobre diversos temas .

Desde la reflexión y la coeducación, se conocen y abordan las distintas tecnologías digitales que se desarrolla, desde una perspectiva crítica y ética, siendo un proceso disruptivo, dando lugar a un nuevo sistema digitalmente entrelazado, integrando esquemas del mundo analógico y del mundo digital, para facilitar su entendimiento e implementación, como bienestar e inclusión social.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 24

Ingresos 2023 1.233.579,76 ? EUROS

Principal fuente de los ingresos

Actualmente la principal fuente de ingresos del proyecto es la autofinanciación, materializada en donaciones de particulares a la Asociación Cultural La Kalle y también en la venta de los propios equipos informáticos reacondicionados y reinsertados en el mercado tecnológico mediante la economía circular. Estos equipos informáticos reacondicionados suelen ser vendidos a bajo coste a entidades del tercer sector. Por otro lado, los ingresos generados permiten pagar los materiales y componentes necesarios para el reacondicionado; pagar el alquiler del taller y los suministros donde se realiza el proceso de reacondicionado; y principalmente financiar los gastos de personal del equipo socioeducativo, formador y de taller, que son quienes también desarrollan las actividades socioeducativas y formativas con población en situación de exclusión social orientadas a la reducción de la brecha digital. Esta estructura de autofinanciación es innovadora y sinérgica, puesto que permite desarrollar una actividad social, sostenible y ecológica al mismo tiempo.

Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto

Durante el segundo semestre del presente año 2024 el proyecto está contando con una pequeña ayuda económica de la Oficina de Caixabank del barrio en el cual se encuentra físicamente la Asociación Cultural La Kalle (Vallecas). En concreto, esta ha sido una ayuda de 5.995,00 EUR que nos ha permitido adquirir componentes electrónicos para el proceso de recircularización de los equipos informáticos, así como aumentar el personal del taller mediante una inserción sociolaboral de una mujer a tiempo parcial durante 6 meses. Esta ayuda finalizará en diciembre de 2024. Por otro lado, el proyecto no ha contado en 2024 con ayudas públicas. Por tanto, contar con nuevas colaboraciones económicas, tanto públicas como privadas, nos permitirá aumentar la contratación de personal en forma de inserción sociolaboral y escalar el proyecto, tanto en su vertiente de talleres orientados a la reducción de la brecha digital como a la recircularización de equipos informáticos para fomentar la sostenibilidad medioambiental.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto Finalizado, ya se ha ejecutado, pero hay posibilidad de volverse a implementar

Medición de impacto

Nuestro proyecto ha tenido impacto en cinco vertientes, la medición de este, se ha realizado en los diferentes ámbitos desde donde se ha desarrollado el proyecto, desde el modelo de la economía circular y social.

Medioambiental, desde todos los beneficios que la reutilización ofrece en la reducción de la producción, tanto en residuos como en materias primas para producción.

Creación de economía, directo e indirecto (promovedores, transporte, formadores externos?)

Empleo verde y social, creación de puestos de trabajo en colectivos vulnerables.

Respuesta a los problemas de igualdad al acceso a las tecnologías. (acceso, conectividad y formación.)

Reducir la brecha digital y la vulnerabilidad digital.

¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?

Para afianzar el proyecto y poder escalarlo, necesitamos el compromiso y apoyo de los diferentes actores públicos, privados, que hacen posible que lleguemos a nuestro objetivo, el reconocimiento y apoyo económico, no solo visibiliza el proyecto y genera más confianza, si no que ayuda a la sostenibilidad económica, para poder desarrollar el proyecto e implementar, como fortaleza, la experiencia en la ejecución durante el 2024, nos ha facilitado poder evaluar el proyecto, para mejorarlo en el 2025.

Los objetivos a corto plazo, es poder replicar el proyecto durante el 2025, a largo plazo, conseguir su sostenibilidad

Como indicadores claves, tendremos en cuenta:

Financiación pública y privada para la ejecución del proyecto

Fondos propios generados para las actividades del proyecto.

Empresas donantes de dispositivos electrónicos (ordenadores)

Escalabilidad y crecimiento del proyecto.

Impacto social, laboral y medioambiental del proyecto.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

Los resultados obtenidos durante el 2024 y el impacto social y medioambiental que se ha generado en las diferentes acciones que se han desarrollado durante el mismo, ha despertado el interés en las diferentes empresas colaboradoras del proyecto, tanto en la cesión de dispositivos como en la financiación, no siendo esta última la suficiente para poder seguir escalando el proyecto.

Somos miembros de la red, ereuse.org, cuya misión, es la transición hacia un consumo colaborativo y circular

de la electrónica. Motivando y promoviendo el surgimiento de plataformas abiertas locales autónomos para la reutilización de productos electrónicos que aseguren el reciclaje final y una evaluación verificable del impacto de la reutilización, y estamos en proceso de creación de la primera red madrileña de reutilización, Sempiterna.red.

Sempiterna.red, red de entidades de la economía social, instituciones y empresas que promueven la economía circular en el ámbito de la electrónica. Realizando las funciones de distribución, reparación, reacondicionado, comercialización, mantenimiento y reciclaje, garantizando la trazabilidad y la reutilización formal de los dispositivos, evitando el reciclaje prematuro.

A través de las redes acompañamos a otras entidades sociales o iniciativas similares, a replicar, aportando nuestra experiencia, creando circuitos de reutilización, con el apoyo de donaciones de equipos informáticos para su desarrollo y compartiendo metodología.

LOS ODS.

Educación de calidad

Trabajo decente y crecimiento económico

Industria inclusiva y sostenible. Innovación

Reducción de las desigualdades

Producción y consumo responsables

Alianzas para lograr los objetivos

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Juan _____
Apellido Flores Morcillo _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Juan _____
Apellido Flores Morcillo _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

Nombre Itxaso _____
Apellido Zubia _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

plantillaresumen_2024+_orange.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logo_kalle.jpg

Añadir imagen del proyecto (opcional)

reutiliza_k.jpg
