**Un esdeveniment europeu, virtual i gamificat: El sector social innova per seguir oferint serveis de qualitat i amb impacte**

El [Congrés Europeu de Mentoria 2020](https://translate.google.com/translate?hl=ca&prev=_t&sl=es&tl=ca&u=https://mentoringsummit.eu/) demostra que l'adaptació i les aliances tecnològiques són clau per al sector dels esdeveniments en el context de distanciament social

Actualment, el sector social està experimentant les conseqüències d'una crisi que no ha fet més que començar. I, a el mateix temps, els i les treballadores de el sector estan invertint més esforços que mai en tractar de pal·liar els efectes que la Covid-19 tindrà en la població i, sobretot, en aquelles persones que parteixen de situacions de major vulnerabilitat. És per això que des de la **Coordinadora de Mentoria Social**, organitzadora del [Congrés Europeu de Mentoria 2020](https://translate.google.com/translate?hl=ca&prev=_t&sl=es&tl=ca&u=https://youtu.be/ZA1HZTe092A), es va prendre la decisió de seguir endavant amb l’esdeveniment a qualsevol preu.

"Ajuntar a **més de 300 persones de 28 països diferents**no hauria estat possible, en el context actual, si no haguéssim arriscat en el format , explica la directora de la Coordinadora de Mentoria Social (CMS), Marta López. El Congrés, que s’hauria d'haver celebrat el passat mes de març a Barcelona, és el major espai de trobada i connexió per als professionals de la mentoria a Europa. Aquesta cita bianual reuneix a professionals i investigadors del sector per parlar sobre tendències i bones pràctiques.

Des de l'organització, es va veure clarament que la cita no podia fallar: "En el context actual, més que mai, tots necessitàvem la inspiració i poder compartir". Però celebrar un esdeveniment en línia d'una setmana és un repte que pocs havien hagut d'assumir abans de la pandèmia. Conscients de les dificultats que aquesta nova experiència podia suposar, la CMS va crear aliances estratègiques que van resultar clau per a l'èxit de l'esdeveniment.

**REPENSAR EL CONGRÉS**

L'equip de desenvolupadors web [ymaTECH](https://translate.google.com/translate?hl=ca&prev=_t&sl=es&tl=ca&u=http://ymatech.es/) va dissenyar i programar la plataforma web on va tenir lloc el Congrés, un espai accessible, estèticament atractiu i que permetia totes les funcionalitats necessàries per al desenvolupament de les sessions de l'esdeveniment i per a la interacció del públic. D'altra banda, l'equip de [Cookie Box](https://translate.google.com/translate?hl=ca&prev=_t&sl=es&tl=ca&u=https://cookiebox.es/) va treballar a la gamificació del Congrés amb els objectius de mantenir el públic involucrat durant els cinc dies i d'incentivar el networking. Aquests aspectes eren clau per a un congrés que en les seves edicions anteriors s'havia organitzat presencialment i on els professionals de les universitats i del sector social s’apropen per fer **nous contactes i conèixer les últimes tendències de la mentoria social**.

Durant la setmana, els assistents van poder participar en tallers dinàmics, sessions d'investigació, taules rodones i ponències magistrals amb professionals de la mentoria internacionalment reconeguts. L'esdeveniment posava aquest any l'accent en la mentoria com a eina per a la inclusió social, tractant casos com el dels menors sense referents o la mentoria amb persones migrades i refugiades, amb la presentació dels resultats de **la investigació APPlying Mentoring**, liderada per la Universitat de Girona. A més, un altre dels plats forts d'aquesta edició van ser els debats amb les administracions públiques, tant locals com europees, que cada vegada mostren més interès en la promoció de la mentoria en les polítiques públiques.

L'esdeveniment es va dissenyar com una aventura o *quest*que es desdobla en missions (activitats diàries, per exemple) que es componen de reptes (activitats). Tot plegat seguint els models pedagògics i motivacionals un esdeveniment. El resultat d'aquesta **aliança entre la mentoria social, la tecnologia i la gamificació**va poder ser analitzat gràcies al sistema de puntuació ideat per Cookie Box i implementat per ymaTECH. Es van aconseguir 133 moments de connexió, 5 moments d'inspiració, 40 oportunitats d'aprenentatge, 394 moments sorpresa i 135 moments compartits.

"L'esforç que va suposar repensar el Congrés en format digital no supera ni de bon tros la satisfacció de veure que, malgrat totes les dificultats que ha suposat aquest 2020, vam aconseguir reunir i sobrepassar les expectatives de la comunitat internacional", explica López. La positiva avaluació del públic, així com l’assoliment dels objectius plantejats, ens deixa pensant en quant més podem aconseguir si des del sector social, un sector que de per si ja compta amb el compromís i la perseverança dels seus professionals, generem aliances tan potents.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Per a més informació sobre el 2020 European Mentoring Summit i la tasca de la Coordinadora de Mentoria Social, poden contactar-nos a **comunicacio@mentoriasocial.org**