

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

---

**Nombre de la entidad** ASPAYM Madrid (Asociación de personas con lesión medular y otras discapacidades físicas)

**CIF** G80010713

**Dirección** C/ Camino de Valderribas, 115

**CP** 28038

**Población** Madrid

**Provincia** Madrid

**Email** \_\_\_\_\_

**Web** <https://www.aspaymmadrid.org/>

**Redes sociales**

**Instagram** [https://www.instagram.com/aspaym\\_madrid/](https://www.instagram.com/aspaym_madrid/)

**Linkedin** <https://es.linkedin.com/company/aspaymmadrid>

**Twitter** [https://x.com/i/flow/login?redirect\\_after\\_login=%2Faspaym\\_madrid](https://x.com/i/flow/login?redirect_after_login=%2Faspaym_madrid)

**Otra** <https://www.youtube.com/channel/UCRRONXa-3NcNWCte1kfMnww>

**Fecha de creación de la entidad:** 15/03/1991

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto:

Cerrando brechas: inclusión digital de personas con lesión medular.

**Categoría a la que te presentas** Reducción de la brecha digital

### Descripción del proyecto (Misión)

"Cerrando brechas" es una iniciativa diseñada para reducir la brecha digital en personas con lesión medular, promoviendo la inclusión digital y mejorando su calidad de vida.

El proyecto proporcionará capacitación en competencias digitales y acceso a tecnologías de asistencia. El enfoque está en empoderar a estas personas, a través de herramientas tecnológicas que les permitan participar plenamente en actividades formativas, laborales, sociales y de salud desde entornos digitales.

El desarrollo del programa se realizará de la siguiente forma:

1. Lanzaremos un llamamiento a aquellas personas que podrían estar interesadas y que cumplieran ciertos requisitos: nivel bajo-medio de manejo de Internet y tecnologías + especial vulnerabilidad + reducido entorno social.
2. Realizaremos una primera entrevista con las personas interesadas, para poder seleccionar los perfiles que mejor se ajusten al objetivo del programa.
3. Las acciones de capacitación que planteamos las llevaríamos a cabo a través de:

- Sesiones en formato híbrido, con los siguientes contenidos:

- Sesión 1. Introducción a la inclusión digital, para conocer los beneficios de la tecnología en la vida cotidiana.
- Qué es la brecha digital y cómo afecta a las personas con discapacidad
- Introducción a las tecnologías de asistencia

Duración: 2 horas.

- Sesión 2. Uso básico de dispositivos digitales, para aprender el manejo de móviles, tablets y ordenadores con adaptaciones especiales.
- Uso de ordenadores con teclado adaptado, ratones ergonómicos y otras herramientas.
- Configuración en sistemas operativos: iOS, Android, Windows?

Duración: 6 horas, que se impartirán en 2 días (3 horas cada día)

- Sesión 3. Competencias digitales para la vida cotidiana.
- Uso de aplicaciones de mensajería: WhatsApp, Telegram, etc y videollamadas (Zoom, Google Meet, etc) adaptadas.
- Manejo de redes sociales y plataformas de comunicación accesibles.
- Herramientas de compras y banca en línea accesibles.
- Navegación segura en Internet: consejos de privacidad y seguridad.

Duración: 9 horas, que se impartirán en 3 días (3 horas cada día)

- Sesión 4. Tecnologías para la telemedicina y el monitoreo de la salud.
- Introducción a las plataformas de telemedicina.
- Uso de aplicaciones de monitoreo de la salud: apps de seguimiento de medicación, medición de glucosa, tensión?
- Plataformas online para obtener recetas electrónicas y gestionar citas médicas.
- Acceso a rehabilitación virtual.

Duración: 3 horas

- Sesión 5. Competencias digitales para el acceso a la formación y al trabajo.
- Uso de plataformas educativas.
- Creación de currículums y perfiles profesionales online
- Gestión de empleo online

Duración: 3 horas

- Sesión 6. Seguridad digital
- Ciberseguridad: protección de datos personales y gestión de contraseñas seguras.
- Amenazas comunes: phishing, malware y fraudes digitales.
- Derechos digitales

Duración: 2 horas.

- Sesión 7. Tendencias tecnológicas.
- Introducción a la inteligencia artificial
- Dispositivos para la gestión de la salud y el bienestar
- Robótica: cómo está facilitando la vida cotidiana de las personas con discapacidad.

Duración: 3 horas.

- Sesión 8. Evaluación de lo aprendido y proyectos futuros
- Autoevaluación de competencias digitales adquiridas.
- Planificación de un proyecto personal o profesional usando tecnologías digitales
- Definición de metas y seguimiento de los avances
- Encuestas para medir el impacto del proyecto en la vida cotidiana de los beneficiarios/as.

Duración: 3 horas.

### **Beneficiarios de la entidad y del proyecto**

Personas con lesión medular y otras discapacidades físicas. Este proyecto beneficiará a personas con diferentes grados de discapacidad motora, que tienen limitaciones físicas para interactuar con la tecnología.

### **Justificación de impacto positivo del proyecto**

La brecha digital afecta de manera significativa a las personas con lesión medular y otras discapacidades físicas, limitando su acceso a oportunidades formativas, laborales y sociales. Cerrando brechas pretende romper esas barreras, proporcionando acceso a tecnologías adaptadas y capacitación en el uso de dispositivos y plataformas digitales.

Al empoderar a este grupo de personas, se fomenta su autonomía, integración social y se mejora su salud mental y física.

### **Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico**

- Digitalización: capacitación acerca de plataformas digitales accesibles para la formación, el trabajo en remoto y la gestión de la salud (telemedicina).
- Conectividad: el proyecto asegura acceso a Internet de alta velocidad para los beneficiarios/as, facilitando la comunicación y acceso a recursos online.
- Desarrollo tecnológico: uso de tecnologías como pantallas táctiles accesibles, dispositivos de seguimiento ocular (eye-tracking) y software accesibles.

## DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

---

**Número de empleados de la entidad** 170

**Ingresos 2023** 2.400.598,77? EUROS

### **Principal fuente de los ingresos**

La mayor parte de los ingresos de nuestra entidad provienen de la Administración Pública (Comunidad de Madrid), a través del proyecto de Oficina de Vida Independiente (programa de asistencia personal), y de otros proyectos mediante subvenciones. Esto supone, aproximadamente, el 85% de los ingresos.

Además, en un porcentaje menor, recibimos financiación privada para el desarrollo de distintos programas. En 2023, entidades como Fundación ONCE, OFESAUTO o Fundación EUREST, colaboraron económicamente con nuestra asociación. Esto supone, junto con las cuotas de los socios/as, el 15% de los ingresos.

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

Puesto que nuestros recursos propios son muy limitados, y con el fin de tratar de lograr la sostenibilidad del proyecto en el tiempo, acudiremos a vías de financiación tales como:

- Subvenciones y ayudas de las administraciones públicas, como por ejemplo el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), las subvenciones de la Comunidad de Madrid para la inclusión de personas con discapacidad, entre otras.
- Empresas que tienen programas de Responsabilidad Social Corporativa (RSC) que buscan apoyar la inclusión digital de colectivos vulnerables: Fundación ONCE, Fundación Accenture, Fundación Gates...
- Empresas tecnológicas que pueden ofrecer equipamiento, software, etc, como Microsoft, IBM, etc.
- Alianzas con otras entidades de discapacidad, universidades y/o redes de voluntariado que pueden proporcionar capacitadores o personal de apoyo.

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

**En qué fase está el proyecto** Todavía no se ha implementado

---

### Medición de impacto

Objetivo general: reducir la brecha digital existente entre las personas con lesión medular, para mejorar su autonomía y seguridad, y lograr así una efectiva inclusión social.

Objetivos específicos:

- Proporcionar herramientas útiles para la realización de las gestiones de la vida diaria.
- Que las personas participantes vean incrementados sus niveles de autoestima y seguridad en sí mismas.

Se implementarán indicadores de desempeño para medir el impacto del proyecto:

- Número de beneficiarios/as capacitados en competencias digitales: número de personas con lesión medular inscritas.
- Tasa de participación: proporción de personas que asisten regularmente a las sesiones.
- Retención de participantes: porcentaje de personas que completan el programa frente a las que lo inician.
- Accesibilidad tecnológica: nivel de accesibilidad del software, medido a través de encuestas de satisfacción y pruebas de usabilidad.
- Mejoras en la calidad de vida: mediante encuestas periódicas que evalúen la autonomía, el bienestar emocional y la integración social.
- Tasas de acceso al empleo o a la formación, gracias a la capacitación digital y las tecnologías.
- Frecuencia del uso de la tecnología para actividades cotidianas, como comunicación, trabajo y entretenimiento (a través de encuestas).
- Acceso a servicios de salud en línea, mediante telemedicina y monitoreo remoto (a través de entrevistas personales con los beneficiarios/as).

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

El premio y reconocimiento no solo será fundamental para la ejecución del proyecto que aquí proponemos, sino que tendrá un impacto positivo más amplio en la entidad debido a:

- Con la aportación económica podremos adquirir y/o actualizar equipos tecnológicos, tanto para el proyecto como para otras áreas de atención (tablets, dispositivos...).
- Los recursos económicos nos permitirán aumentar nuestra oferta formativa, no solo en habilidades digitales sino también en otras áreas de interés.
- Nos permitiría mejorar nuestra capacidad operativa e incluso crear programas que se sustenten a largo plazo, como la creación de cursos online pagados o servicios de consultoría en accesibilidad digital para otras organizaciones.
- Mejora de la visibilidad de nuestra entidad, que podría atraer nuevos donantes y/o colaboradores.

- Nos puede permitir la creación de sinergias con empresas y otras ONGs, así como mantenernos al día de los avances tecnológicos.

### **Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas**

- Crecimiento del proyecto: "Cerrando brechas" comenzará como un proyecto piloto con, aproximadamente, 120 personas con lesión medular, que se podría expandir, tanto a nivel temporal como geográfico, con las ayudas que podamos conseguir. La metodología híbrida nos puede permitir llegar a un número más elevado de personas en un futuro.

- Escalabilidad: Este programa es escalable a otras poblaciones y a otros colectivos de personas con discapacidad como pueden ser personas con discapacidad visual, auditiva o cognitiva. Se podrá adaptar, además, a nuevas tecnologías que vayan emergiendo.

- Monetización: Para asegurar su sostenibilidad a largo plazo, podríamos impartir cursos de capacitación en competencias digitales a precios asequibles, así como ofrecer servicios de consultoría a empresas para que adapten sus contenidos digitales. También, a través de la financiación pública y privada que podamos lograr.

- Futuras alianzas: con administraciones locales y autonómicas, con empresas tecnológicas, con otras ONGS y entidades de personas con discapacidad, así como con instituciones de salud.

## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** Carolina  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** López Rodríguez  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** Yolanda  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** Hernández Porras  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

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

---

**Nombre**  
\_\_\_\_\_  
**Apellido**  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

---

**Descárgate la plantilla y rellénala.**

plantillaresumen\_2024.pptx  
\_\_\_\_\_

**Añadir logo de la entidad (opcional)**

aspaym\_madrid\_nuevo.jpg  
\_\_\_\_\_

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

p1000921.jpg  
\_\_\_\_\_