

RESUMEN DE RESULTADOS PROYECTOS CONVOCATORIA DE SUBVENCIONES A ENTIDADES SIN ÁNIMO DE LUCRO PARA EL FOMENTO DE LA INSERCIÓN LABORAL, INNOVACIÓN SOCIAL Y EL EMPRENDIMIENTO EN LA CIUDAD DE ALICANTE AÑO 2024

PROYECTOS MODALIDAD C:

ENTIDAD:	ADACEA Alicante
PROYECTO:	Realidad Virtual y Empleo en DCA.
CUANTÍA €:	8.000€
OBJETIVO GENERAL:	Diseñar una plataforma de realidad virtual para el entrenamiento laboral de personas con Daño Cerebral Adquirido (DCA), permitiendo su inmersión en un entorno virtual para facilitar su aprendizaje y capacitación sin necesidad de entornos físicos reales.
OBJETIVOS CONSEGUIDOS:	<ol style="list-style-type: none">1. Estudiar la propuesta y establecer colaboraciones.<ul style="list-style-type: none">• Análisis de modelos existentes de realidad virtual aplicados al empleo y DCA.• Establecimiento de alianzas con HURO (Universidad de Alicante), AGREDACE (Asociación de Daño Cerebral de Granada) y Re-Cognition.• Identificación de recursos y posibilidades de implementación tecnológica.2. Analizar perfiles y competencias de los participantes.<ul style="list-style-type: none">• Selección de una muestra de 10 personas con DCA en búsqueda de empleo.• Evaluación de sus capacidades cognitivas, sensoriales, conductuales y motoras.• Recopilación de información sobre perfiles profesionales más demandados.3. Definir entornos y tareas laborales a desarrollar.<ul style="list-style-type: none">• Selección de un entorno laboral virtual basado en el sector de limpieza y mantenimiento de grandes superficies.• Creación de tres tareas laborales dentro de un entorno virtual doméstico ya existente:<ul style="list-style-type: none">• Ordenar armario de productos de limpieza y jardinería.• Limpiar superficies.• Recolectar objetos.• Testeo de estos entornos con los participantes para evaluar beneficios terapéuticos y funcionalidad.

	<p>4. Testear el uso de la realidad virtual en personas con DCA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización de los participantes con gafas de realidad virtual mediante software preexistente. • Evaluación de la adaptación y beneficios de la tecnología en la ejecución de tareas laborales. • Comprobación de estrategias compensatorias aplicadas en la realización de tareas en VR. <p>5. Establecer una hoja de ruta para el desarrollo de la plataforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de los siguientes pasos para la creación de un entorno laboral virtual específico. • Continuidad del proyecto con la participación de HURO en la fase de desarrollo de software. • Implicación de agentes sociales y búsqueda de financiación para la ejecución del entorno virtual.
<p>ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:</p>	<p>1. Prospección y reuniones con colaboradores.</p> <p>2. Selección y evaluación de participantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de 10 personas con DCA mediante entrevistas y pruebas cognitivas. • Recopilación de datos sobre perfiles laborales más adecuados para el entrenamiento en VR. <p>3. Definición de tareas laborales en VR.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementación de tres tareas laborales en un entorno virtual doméstico existente. • Evaluación de beneficios terapéuticos del uso de VR en entrenamiento laboral. <p>4. Testeo con los participantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación de los 10 usuarios al uso de gafas de realidad virtual. • Evaluación de estrategias compensatorias para mejorar la ejecución de tareas. <p>5. Planificación del desarrollo futuro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de un entorno virtual específico para el sector limpieza-mantenimiento. • Planificación de la fase de desarrollo del software y búsqueda de financiación.
<p>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</p>	<p>Se consigue 3 alianzas: con HURO, Universidad de Alicante y con AGREDACE y Re-Cognition</p>

ENTIDAD:	ALASAC
PROYECTO:	ConectaJuegos: Habilidades Sociales a través del Tablero
CUANTÍA €:	6.000€
OBJETIVO GENERAL:	Diseñar y validar prototipos de juegos de mesa orientados al desarrollo de habilidades socioemocionales en niños y jóvenes con altas capacidades.
OBJETIVOS CONSEGUIDOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Cuatro juegos diseñados y validados (Emotrix, Hundir la Flota Emocional, Isla Inferno y E.P.I.C.) con un 85% de aprobación entre los participantes. • Alta efectividad en el desarrollo de empatía, comunicación y trabajo en equipo. • 10 facilitadores capacitados, de los cuales el 90% reportaron sentirse completamente preparados para implementar los juegos. • Más de 10 sesiones piloto realizadas con 100 niños y jóvenes participantes. • Incrementos significativos en habilidades de comunicación (+70%) y manejo de emociones (+80%). • Se crearon manuales detallados para cada juego, así como guías de implementación y evaluación.
ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño de los juegos <ul style="list-style-type: none"> • Talleres participativos con jóvenes con altas capacidades. • Creación de prototipos y pruebas iniciales. 2. Capacitación de facilitadores 3. Diseño de los juegos Y Diseño de los juegos Septiembre) <ul style="list-style-type: none"> • Talleres participativos con jóvenes con altas capacidades. • Creación de prototipos y pruebas iniciales. 4. Capacitación de facilitadores <ul style="list-style-type: none"> • Dos sesiones teóricas y 8 horas de prácticas supervisadas. • Formación en dinámicas de los juegos y técnicas de moderación. 5. Implementación piloto <ul style="list-style-type: none"> • Más de 10 sesiones piloto con niños y jóvenes de 5 a 16 años. • Recopilación de datos sobre el impacto en habilidades socioemocionales. 6. Evaluación y ajustes <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de resultados y ajustes en los juegos. 7. Elaboración de manuales y documentación para su replicabilidad.
COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de oportunidades para implementar los juegos en otras organizaciones educativas o sociales de la comunidad.

ENTIDAD:	Arquitectura Sin Fronteras España
PROYECTO:	Asertos - Regeneración Comunitaria de un Barrio Vulnerado
CUANTÍA €:	8.000,00 €
OBJETIVO GENERAL:	Fomentar la regeneración comunitaria en barrios vulnerables mediante la identificación, conexión y movilización de activos comunitarios, promoviendo el ecorreciclaje y la participación ciudadana.
OBJETIVOS CONSEGUIDOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir activos comunitarios: Se realizaron permanencias semanales y se identificaron más de 50 activos comunitarios. • Conectar activos: Se realizaron 3 espacios asamblearios con más de 100 participantes y mesas de trabajo con diferentes entidades y vecinos. • Movilizar activos: Se organizaron 4 talleres formativos y 4 actividades asociativas con más de 200 participantes. • Trabajo en red: Se establecieron nuevas alianzas con entidades y vecindario, logrando que más de 100 vecinos/as se vincularan a los espacios comunitarios intervenidos.
ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permanencias Socioespaciales <ul style="list-style-type: none"> • Investigación-acción en barrios de la Zona Norte (Juan XXIII, Virgen del Remedio, Colonia Requena). • Identificación de problemáticas y recursos comunitarios. • Reuniones semanales con el vecindario en el Bar el Loro. 2. Mesas de Trabajo <ul style="list-style-type: none"> • Encuentros con entidades como TRESERRES, Coordinadora Alicante Limpia y Moradas en Construcción. • Intercambio de saberes y recursos para mejorar la gestión de residuos y regeneración urbana. 3. Espacios Asamblearios <ul style="list-style-type: none"> • Tres asambleas vecinales para abordar la problemática del mantenimiento de espacios comunes y residuos. • Realización de más de 15 entrevistas a vecinos para conocer su percepción sobre la limpieza del barrio. 4. Obras de Formación Activa <ul style="list-style-type: none"> • Talleres de co-construcción de mobiliario urbano, escenarios, pintura de pavimento infantil, y reciclaje de voluminosos. • Formación en carpintería y albañilería impartida por Moradas en Construcción y vecinos con experiencia en el sector. 5. Actividades Asociativas <ul style="list-style-type: none"> • Creación de equipos de voluntarios vecinales para el mantenimiento de espacios comunes. • Organización de eventos como mercadillos solidarios,

	inauguraciones de espacios comunitarios y actividades culturales.
COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:	<ul style="list-style-type: none">• Mesa Comunitaria Zona Norte• TRESERRES• Coordinadora Alicante Limpia• Colegio Santa Teresa• Moradas en Construcción• Vecindario de los barrios intervenidos

ENTIDAD:	Artefactos, Diseño Social
PROYECTO:	Rehabilitación Inmersiva: Una Aplicación de Realidad Virtual para la Recuperación Motriz de Miembros Superiores (RIMMS)
CUANTÍA €:	8.000 €
OBJETIVO GENERAL:	Desarrollar una aplicación de realidad virtual para la rehabilitación de miembros superiores, basada en una arquitectura cliente-servidor que permita la personalización de ejercicios y la supervisión remota por parte de terapeutas ocupacionales.
OBJETIVOS CONSEGUIDOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y desarrollar ejercicios de rehabilitación enfocados en el miembro superior. <ul style="list-style-type: none"> • Se han creado ejercicios básicos adaptados a distintas necesidades terapéuticas. • Porcentaje estimado de logro: 70%. • Plantear y programar ejercicios ajustados a las necesidades de los terapeutas. <ul style="list-style-type: none"> • Se han diseñado ejercicios basados en necesidades clínicas planteadas por terapeutas ocupacionales. • Porcentaje estimado de logro: 80%. • Establecer elementos y características personalizables en los ejercicios. <ul style="list-style-type: none"> • Se han desarrollado configuraciones básicas para distintos niveles de funcionalidad. • Porcentaje estimado de logro: 60%. • Crear un sistema de arquitectura cliente-servidor. <ul style="list-style-type: none"> • Se ha implementado una versión beta que permite control especializado, personalización en tiempo real y rehabilitación remota. • Porcentaje estimado de logro: 90%. • Validar la utilidad y funcionalidad de la aplicación. No se han realizado pruebas piloto con pacientes, aunque se ha planificado el testeo. <ul style="list-style-type: none"> • Porcentaje estimado de logro: 30%. • Promover la accesibilidad a tecnologías avanzadas. <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación es de acceso libre gracias a colaboraciones y optimización de recursos. • Porcentaje estimado de logro: 90%. • Promedio general de objetivos alcanzados: 70%.
ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fase de recopilación de información <ul style="list-style-type: none"> • Reuniones con terapeutas ocupacionales y análisis de necesidades clínicas. • Diseño y difusión de una encuesta nacional sobre rehabilitación virtual (participación limitada). 2. Fase de diseño inicial

	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de necesidades terapéuticas y planificación de ejercicios adaptados a distintos niveles de funcionalidad. <p>3. Fase de prototipado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementación de una arquitectura cliente-servidor que permite: <ul style="list-style-type: none"> • Personalización en tiempo real de los ejercicios. • Supervisión remota por parte de terapeutas. • Integración con dispositivos emergentes de rehabilitación. <p>4. Fase de testeo inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación de pruebas piloto con terapeutas y pacientes. • Feedback preliminar de terapeutas sobre la funcionalidad de la aplicación. <p>5. Acciones pendientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de pruebas clínicas con gafas de realidad virtual Meta Quest 2. • Implementación de mejoras basadas en los resultados del testeo clínico. • Lanzamiento de la primera versión funcional de la aplicación.
<p>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</p>	<p>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terapeutas ocupacionales (asesoramiento y definición de requerimientos). • Centros especializados en rehabilitación (recopilación de datos y testeo). • Voluntarios de Artefactos, Diseño Social (desarrollo y apoyo técnico).

ENTIDAD:	Fundación Iniciativa Social Educación y Familia
PROYECTO:	Despierta tu Talento
CUANTÍA €:	4.000,00 €
OBJETIVO GENERAL:	Facilitar la inserción sociolaboral de personas en situación de vulnerabilidad a través de un programa de orientación, formación y apoyo psicosocial, mejorando su empleabilidad y acceso al mercado laboral.
OBJETIVOS CONSEGUIDOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar las redes de apoyo de los participantes. <ul style="list-style-type: none"> • 75% ha asistido a al menos un taller grupal. • 92% ha participado en alguna sesión del programa. • Ofrecer apoyo psicosocial individualizado e integral. <ul style="list-style-type: none"> • 80% ha tenido reuniones presenciales de orientación. • 96% ha completado ficha de inscripción en persona. • Proporcionar conocimientos básicos sobre aspectos sociolaborales. <ul style="list-style-type: none"> • 75% conoce CANVA y ha actualizado su currículum. • 60% conoce LABORA y sus funciones. • 63% de los participantes se ha inscrito en LABORA. • 75% ha aprendido a usar aplicaciones de empleo y se ha registrado en una. Aumentar las redes de apoyo de los participantes. <ul style="list-style-type: none"> • 75% ha asistido a al menos un taller grupal. • 92% ha participado en alguna sesión del programa. • Ofrecer apoyo psicosocial individualizado e integral. <ul style="list-style-type: none"> • 80% ha tenido reuniones presenciales de orientación. • 96% ha completado ficha de inscripción en persona. • Proporcionar conocimientos básicos sobre aspectos sociolaborales. <ul style="list-style-type: none"> • 75% conoce CANVA y ha actualizado su currículum. • 60% conoce LABORA y sus funciones. • 63% de los participantes se ha inscrito en LABORA. • 75% ha aprendido a usar aplicaciones de empleo y se ha registrado en una. • 80% conoce ETTs y ha utilizado una plataforma de búsqueda de empleo.
ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:	<p>1. Talleres grupales en cuatro módulos clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Módulo 1 - Querer: Autoconocimiento y orientación profesional (Ej.: DAFO personal, "El árbol de la vida"). • Módulo 2 - Saber estar: Habilidades comunicativas y entrevistas laborales (Ej.: Role playing, dinámicas de resolución de conflictos). • Módulo 3 - Saber hacer: Competencias digitales y herramientas de búsqueda de empleo (Ej.: Uso de CANVA,

	<p>inscripción en LABORA y portales de empleo).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Módulo 4 - Derechos laborales: Información legal con apoyo de un abogado laboralista. <ol style="list-style-type: none"> 2. Colaboraciones con voluntarios y entidades especializadas en formación y empleo. 3. Sesiones de asesoramiento jurídico para trámites administrativos y homologación de títulos. 4. Derivación a otros programas y entidades para mejorar la empleabilidad y el acceso a formación.
<p>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DASYC: Derivación para cursos online. • ATLAS: Mediación y traducción en el Colegio Isla de Tabarca. • Encuentro Comunitario Gastón Castelló: Contacto con FSYC para asesoría económica. • Monofamilias: Derivación de familias en situación de vulnerabilidad. • CEAR: Cursos de alfabetización digital. • Cibervoluntarios: Taller de competencias digitales en el Colegio Santísima Faz.