



Laura Piso Miguélez

Roberto Vieites Predouso

Michael Iglesias Ares

Sofía Martín Durán

Borja Gorís Sanmartín



ÍNDICE

Imaxina e Axuda.....	3
Introducción.....	4
Contexto general.....	4
Contexto social en Galicia.....	5
Desarrollo de Actividades.....	6
Cronograma.....	10
Evaluación.....	12
Plan de Riesgos.....	13
Presupuesto.....	14
Promoción del proyecto.....	15



Imaxina e Axuda

La Asociación Juvenil Imaxina e Axuda nació en el 2019 en el Ayuntamiento de A Estrada (Pontevedra). Está formada por jóvenes de 14 a 26 años cuya finalidad es realizar actividades sociales en distintos ámbitos como: actividades de ocio con personas mayores, eventos para jóvenes en riesgo de exclusión o recaudación de alimentos para personas en riesgo de exclusión.

Entre sus proyectos más destacados se encuentran:

Encontro Mozo

Evento de participación político-juvenil en el que los menores de 30 años tuvieron la oportunidad de reunirse para detectar las necesidades de su pueblo y redactar propuestas reales de acción. Estas propuestas fueron trasladadas al gobierno local mediante la realización de un pleno extraordinario. Tras los tres meses del encuentro, se realizó un seguimiento real para valorar el desarrollo y viabilidad de las propuestas.

Ponte las Gafas

Proyecto financiado por la Fundación ONCE en el que se emplean las gafas de realidad virtual para realizar terapia inmersiva con personas mayores. Se visitaron distintas residencias y eventos en España para poner en valor esta nueva herramienta.

Proyectos Erasmus +

También colaboran con distintas asociaciones a nivel internacional para coordinar el envío y participación de españoles en proyectos europeos



Introducción

El proyecto UniON Lúdica nace con el fin de crear un espacio seguro y adaptado para jóvenes con discapacidad o en riesgo de exclusión donde puedan disfrutar de las nuevas tecnologías en igualdad de condiciones de manera gratuita.

Se adaptará el Centro Juvenil La Estación en el concello de A Estrada ya que este espacio es frecuentado por decenas de jóvenes pero cuenta con un gran número de barreras arquitectónicas por lo que las personas con discapacidad cuentan con alternativas limitadas.

Por otra parte, para impulsar el uso de los videojuegos y dispositivos adaptados buscamos realizar una “gira” por distintos eventos de videojuegos en España para así mostrar la infinidad de medidas que ofrecen estos dispositivos.

Contexto general

En la actualidad, los videojuegos han dejado de ser simples formas de entretenimiento para convertirse en herramientas poderosas que influyen en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los jóvenes, especialmente entre los 14 y 30 años. A pesar de los prejuicios que aún existen, múltiples estudios respaldan los beneficios que el juego moderado y consciente puede tener en esta etapa de la vida. Desde el punto de vista del desarrollo cerebral, los videojuegos estimulan áreas clave como la atención, la memoria y la toma de decisiones. Juegos de estrategia, rompecabezas, simuladores y shooters requieren que el jugador analice situaciones rápidamente, anticipe movimientos y resuelva problemas en fracciones de segundo, lo cual fortalece la plasticidad cerebral y mejora habilidades cognitivas de forma significativa. Además, muchos videojuegos promueven la creatividad y el pensamiento crítico, especialmente aquellos que permiten crear mundos, resolver desafíos complejos o trabajar con narrativas abiertas. Incluso los videojuegos competitivos, al requerir enfoque y adaptación constante, pueden ayudar a los jóvenes a entrenar la resiliencia mental y el autocontrol.



En cuanto a las habilidades sociales, los videojuegos en línea han abierto un espacio único para la interacción global. Plataformas multijugador fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, ya que muchos juegos requieren que los participantes planifiquen estrategias, compartan recursos y se coordinen para alcanzar objetivos comunes. Para algunos jóvenes, estas interacciones pueden incluso ser un primer paso hacia el fortalecimiento de su autoestima o la mejora de su capacidad para relacionarse con otros.

También es importante destacar que los videojuegos han creado comunidades en línea donde los jóvenes pueden compartir intereses, aprender idiomas y conectarse con personas de diferentes culturas. En un mundo cada vez más digital, saber desenvolverse socialmente en entornos virtuales es una habilidad tan valiosa como la comunicación presencial.

Contexto social en Galicia

Tras analizar los beneficios de los videojuegos en jóvenes nos encontramos con una clara problemática ¿Los videojuegos son accesibles para las personas con discapacidad? ¿Existen espacios libres de barreras donde practicar este tipo de ocio?

En Galicia, según datos del Instituto Galego de Estatística, hay más de 19.000 jóvenes con algún tipo de discapacidad reconocida entre los 14 y los 30 años. Muchos de ellos encuentran barreras físicas, sensoriales o cognitivas que les impiden disfrutar plenamente de los videojuegos, ya sea por la falta de adaptaciones en el hardware, interfaces poco accesibles, o una escasa representación en los contenidos.

Actualmente, no existe ningún espacio especializado en este tipo de ocio sin barreras. Por una parte, decenas de videojuegos cuentan con distintas adaptaciones, pero esto genera que en muchos casos su precio aumente de manera exponencial.



Objetivos

- Crear un espacio adaptado para personas con discapacidad física en el Concello de A Estrada.
- Obtener formación sobre inclusión social para mejorar las actividades realizadas.
- Sensibilizar sobre el ocio inclusivo en eventos.

Desarrollo de Actividades

Creación de un espacio en el Centro Juvenil de A Estrada

Para mejorar las alternativas de ocio de los jóvenes con discapacidad se creará un espacio 100% inclusivo. Se empezará eliminando las barreras arquitectónicas como escalones, suelo inestable o material que pueda poner en riesgo la salud del participante. Este espacio contará con los dispositivos de juego más demandados por los jóvenes además de los juegos de mesa más novedosos.

Se colocarán las siguientes videoconsolas con sus mandos especializados

PS5+ Game Adapt

La PS5, además de ofrecer potentes capacidades técnicas y una experiencia inmersiva, incluye funciones de accesibilidad como la personalización completa de botones, subtítulos, lector de pantalla y compatibilidad con distintos dispositivos adaptativos. Su sistema operativo también permite crear perfiles con configuraciones específicas para diferentes juegos o necesidades del jugador. El mando Game Access Controller ha sido diseñado específicamente para jugadores con movilidad reducida, con una estructura completamente modular, botones grandes y personalizables.





Nintendo Switch y Mando HoriFlex

La Nintendo Switch y el mando Hori Flex ofrecen una combinación ideal de ventajas y adaptaciones que mejoran significativamente la accesibilidad para personas con discapacidad. La consola destaca por su versatilidad, ya que permite jugar en modo portátil, sobremesa o televisión, lo que facilita su uso en diferentes entornos según las necesidades del jugador. Además, incluye funciones como la modificación de botones, compatibilidad con mandos de terceros y asistencia en juegos como Mario Kart, que permiten una experiencia más inclusiva.

Por su parte, el mando Hori Flex ha sido diseñado específicamente pensando en la accesibilidad, con una superficie plana y amplia que facilita el acceso, además de entradas de 3.5 mm que permiten conectar pulsadores, interruptores u otros dispositivos adaptativos, lo que lo hace ideal para personas con movilidad reducida. También permite configurar perfiles personalizados y reasignar funciones, lo que ofrece una experiencia de juego totalmente adaptada a las capacidades de cada usuario.





Formación para el desarrollo de actividades

Para realizar las actividades se contará con el apoyo y asesoramiento de la Asociación Proyecto Glirp. Esta entidad cuenta con años de experiencia y decenas de proyectos especializados en el ocio de personas con discapacidad en Galicia.

Destacan por su blog sobre juegos de mesa adaptados (promoción de juegos inclusivos y asesoramiento sobre la adaptación de los mismos) y el uso de la tiflotecnología (tecnología adaptada para personas con discapacidad visual). Además de lo mencionado anteriormente, también se dedican a impartir formación a profesionales del sector social, algunos ejemplos son:

- **Talleres de sensibilización sobre accesibilidad y discapacidad:** Con actividades de diversa índole para comprender y abordar las necesidades de accesibilidad.
- **Accesibilidad en juegos de mesa:** Formación específica para diseñar y adaptar juegos de mesa accesibles.



Participación en eventos

Para sensibilizar sobre la inclusión social en el sector del tiempo libre, se colocará un stand sobre accesibilidad y juegos en distintos eventos (tanto a nivel Galicia como España) para así mostrar las alternativas en el mundo de los videojuegos y juegos de mesa para los jóvenes en riesgo de exclusión social. Algunos de estos eventos son:

- Lérez Up en Pontevedra
- Ghallufadas en Bueu
- Feria Internacional de Videojuegos Inclusivos en Cuenca





Cronograma



Tarea 1

Firma del convenio del proyecto con la FUNDACIÓN ONCE, gestión de documentación básica y reparto de tareas entre los participantes.

Tarea 2

Campaña de sensibilización sobre las actividades de ocio inclusivas y sus alternativas. Esta tarea incluye: posts informativos en redes sociales y charlas en centros educativos.

Tarea 3

Mejoras físicas en el Centro Juvenil La Estación. Las obras serán realizadas por los jóvenes a cargo del proyecto y voluntarios, destacando el liderazgo de Roberto que estudia el FP Medio de Carpintería. Se crearán mesas y mobiliario adaptada que cumpla estrictamente la normativa vigente.

Tarea 4

Formación constante a cargo de Glirp Project y Gaming Troop sobre la accesibilidad



en juegos de mesa y videojuego

Tarea 5

Participación en distintos eventos de España sobre videojuegos y ocio. Nuestra participación será clave para crear en estos una zona inclusiva para todos los públicos. Algunos de los eventos son: Lárez Up (Pontevedra), Feria del Videojuego Inclusivo de Cuenca, Atacamos polo Nadal (A Estrada) o Ghallufadas en Bueu.

Tarea 6

Reuniones periódicas con los voluntarios y entidades participantes para el correcto desarrollo y evaluación del proyecto.

Tarea 7

Proyección del documental "Inclusión Real" formado por distintos testimonios de personas participantes en el proyecto, tendrá lugar en el Minicine de A Estrada.

Tarea 8

Evaluación final del proyecto y creación de la memoria justificativa.



Evaluación

Para evaluar los resultados del proyecto se utilizarán distintos métodos, tanto cualitativos como cuantitativos.

Para evaluar la accesibilidad al Centro Juvenil La Estación se comprobará el aumento de zonas que cumplen las normativas de accesibilidad (rampas,puertas,baños,etc..).

Por otra parte, se realizarán encuestas de satisfacción para usuarios que utilicen el material adaptado en los distintos eventos (estas deben anotarse en un registro de uso y asistencia).

Por último, para conocer más de cerca la opinión de las personas participantes se realizarán distintas entrevistas semi-estructuradas.

Esta entrevista estará formada por preguntas semi-abiertas para facilitar su respuesta, algunos ejemplos son:

- ¿Consideras que las actividades realizadas son inclusivas? ¿Por qué?
- ¿Has aprendido algo nuevo durante esta sesión? ¿Qué ha sido lo más relevante?
- ¿Crees que las actividades están adaptadas? ¿Has encontrado alguna dificultad?
- ¿Qué medidas de adaptación incluirías en futuras actividades?



Plan de Riesgos

Riesgo	Descripción	Probabilidad (min 1- máx 5)	Impacto
A	Error en el funcionamiento de los materiales	1	3
B	Lesión en la realización de obras	2	4
C	Limitación de recursos	2	1
D	Baja participación	2	2
E	Dificultad de adaptación a la tecnología	2	2

Riesgo	Medida para mitigar el riesgo
A	Revisar previamente el material.
B	Utilizar correctamente las herramientas y material de protección.
C	Crear lista de necesidades y completarla previamente.
D	Promocionar el proyecto por distintos medios.
E	Asistir a la formación sobre el uso de la misma.



Presupuesto

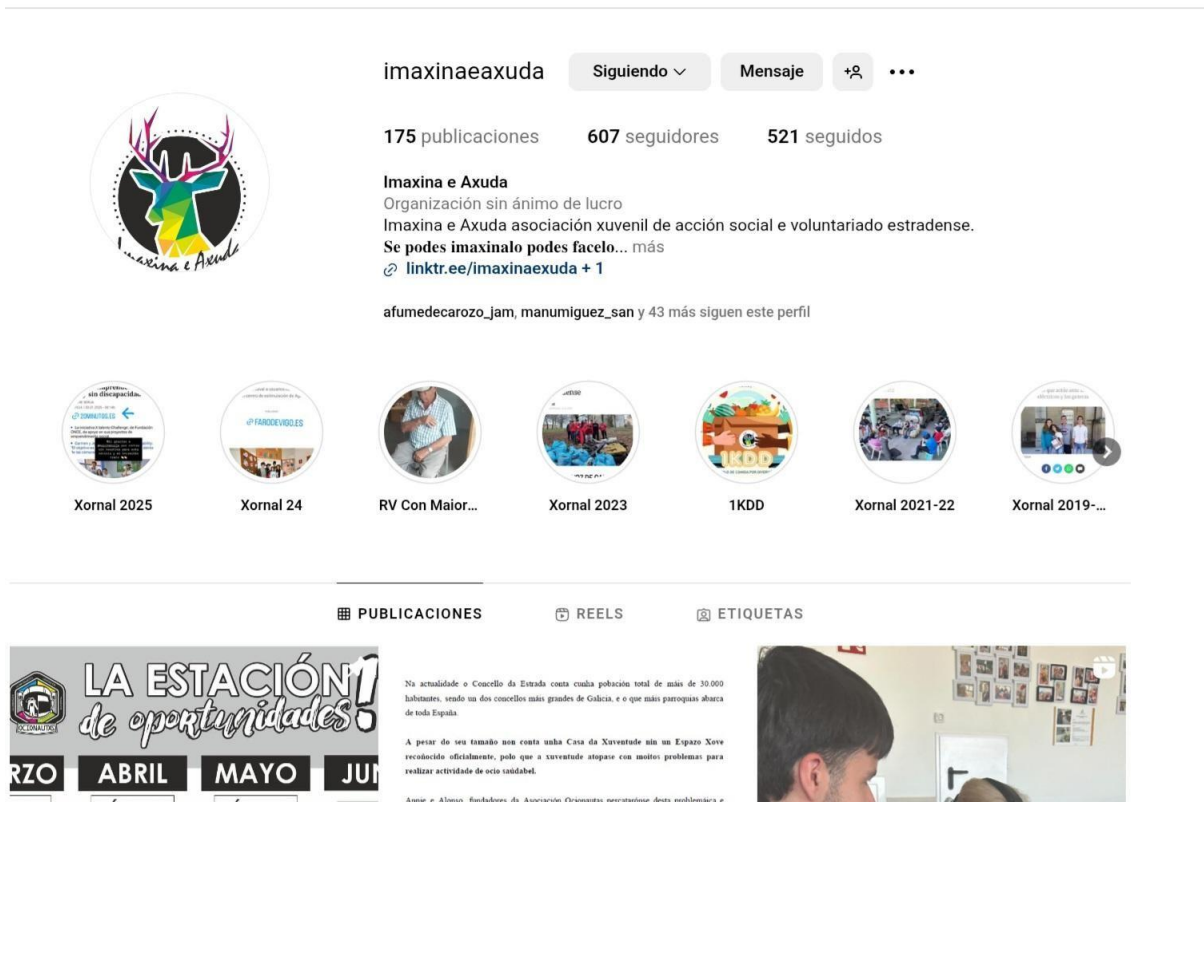
Concepto	Información		Precio
Ps5		1	500€
Ps5 Mando Adapt		1	90€
Nintendo Switch 2		1	515€
Mando HoriFlex		1	100€
Monitor/Televisión	Para conectar las videoconsolas	2	400€
Formación Glirp Project	Formación sobre Inclusión en actividades de ocio	1	500€
Material obras	Cemento, madera y herramientas		895€
Juegos de mesa adaptados		10	500€
Gastos de gestión (seguros, documentación)	Seguros de responsabilidad civil y accidentes		500€
Material no inventariable	Material de oficina y gestión		200€
Dietas, Desplazamiento y Alojamiento	Dietas para los voluntarios y organización en actividades,		800€
TOTAL			5000€



Promoción del proyecto

Para aumentar el alcance de este proyecto se seguirá la siguiente estrategia de marketing:

Se crearán reels en redes sociales en los que se explicará el funcionamiento de los distintos dispositivos empleados, así como consejos para crear actividades de ocio inclusivas. También se contactará con los periódicos: La Voz de Galicia, Faro de Vigo y Diario de Pontevedra. Por último, se colaborará con Radio Estrada en el programa “El jueves de los jóvenes”



[2 Instagram Imaxina e Axuda](#)