

3<sup>a</sup>  
EDICIÓN



El concurso social que transforma ideas en impacto positivo

TECNOLOGÍA CONTRA LA SOLEDAD

EXPERIENCIAS TECNOLÓGICAS  
CRECIMIENTO PERSONAL  
EMPODERAMIENTO

IA

ESTIMULACIÓN COGNITIVA  
EXPERIENCIAS DE VIDA  
AUTONOMÍA



INCLUSIÓN SOCIAL

APRENDIZAJE MUTUO

PARTICIPACIÓN ACTIVA

IES PEDRO ANTONIO DE ALARCÓN DE GUADIX

## ÍNDICE

<b>1. SUEÑA CON NOSOTROS.....</b>	<b>1</b>
<b>2. CONTEXTO ACTUAL Y PÚBLICO OBJETIVO.....</b>	<b>1</b>
<b>3. PROPUESTA DE VALOR.....</b>	<b>2</b>
<b>3.1. LÍNEAS ESTRATÉGICAS.....</b>	<b>3</b>
<b>4. OBJETIVOS.....</b>	<b>3</b>
<b>5. ACTIVIDADES Y PROCESOS.....</b>	<b>5</b>
<b>5.1. ACTIVIDADES PRIORITARIAS.....</b>	<b>5</b>
<b>5.2. CRONOGRAMA DE PROCESOS.....</b>	<b>6</b>
<b>6. RECURSOS.....</b>	<b>7</b>
<b>6.1. RECURSOS MATERIALES.....</b>	<b>7</b>
<b>6.2. RECURSOS ECONÓMICOS.....</b>	<b>8</b>
<b>7. FINANCIACIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>7.1. COSTES.....</b>	<b>12</b>
<b>7.2. OBSTÁCULOS Y RIESGOS POTENCIALES.....</b>	<b>13</b>
<b>8. MERCADO Y COLABORADORES.....</b>	<b>13</b>
<b>8.1. COMPETENCIA.....</b>	<b>13</b>
<b>8.2. COLABORADORES.....</b>	<b>14</b>
<b>9. EVALUACIÓN.....</b>	<b>14</b>
<b>9.1. INDICADORES.....</b>	<b>14</b>
<b>10. CONSTRUYE EL SUEÑO.....</b>	<b>15</b>



## 1. SUEÑA CON NOSOTROS

Cierra los ojos e imagina un mundo que gira a más velocidad de lo que puedes asimilar. Donde la prisa, la impaciencia y la indiferencia te convierten en alguien invisible. Donde cualquier actividad sencilla para el resto como entender una explicación, expresar lo que sientes o recordar una palabra, representa un gran reto para tí. Nosotros nos hemos sentado “...en la silla de parar las prisas...<sup>1</sup>”, empatizando con quienes viven con una discapacidad intelectual o con quienes han acumulado años y experiencias. Ponte un momento en sus zapatos y piensa cómo cambiaría tu vida si alguien te ofreciera esa paciencia, tiempo y comprensión que necesitas. Nosotros lo hemos hecho y hemos encontrado el puente que nos permite romper con esas barreras invisibles creando espacios compartidos donde nadie se quede atrás. Ese puente es la Inteligencia artificial (IA) que ayuda a adaptar el aprendizaje creando un espacio más humano, cercano e inclusivo.

## 2. CONTEXTO ACTUAL Y PÚBLICO OBJETIVO

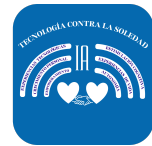
Hoy en día, la sociedad nos exige ser productivos, autónomos y tener una participación activa en ella. Estas demandas marginan directamente a aquellos que no cumplen con sus expectativas al ser ésta una visión muy utilitarista que olvida las necesidades específicas, recursos y apoyos necesarios para poder ser parte activa de una forma real y efectiva.

En este contexto, queremos ofrecer al colectivo de adultos mayores y de jóvenes con discapacidad intelectual un camino común donde, a través de la IA<sup>2</sup>, sean protagonistas de su desarrollo social, emocional y cognitivo, ya que ésta permite potenciar la creatividad, la participación y la inclusión de todos. Permite facilitar, inspirar y personalizar las actividades, haciendo que cada persona se sienta parte activa del grupo. Para ello, proponemos:

---

<sup>1</sup> “Saldremos a la lluvia” de Manolo García

<sup>2</sup> Inteligencia Artificial



- Un intercambio bidireccional de conocimientos, donde los jóvenes enseñan el uso de IA y los mayores comparten experiencias de vida.
- Realizar una inclusión social innovadora, creando un modelo único de integración social.
- Un enfoque dual de empoderamiento. Mejora de las habilidades tecnológicas de los adultos mayores y empoderamiento de los jóvenes con discapacidad intelectual.
- Una respuesta a las iniciativas de la Agenda Digital para Europa en alineación con políticas europeas a través de un proyecto innovador y pionero en inclusión social.

Pongamos como ejemplo uno de nuestros talleres: “Creación de Biografías con IA”. El hecho de usar la IA nos ofrecerá: accesibilidad ya que ayuda a redactar y diseñar sin tener experiencia previa; creatividad porque podemos completar con imágenes creadas a partir de nuestras ideas si no existen fotos e interactividad, al fomentar la colaboración intergeneracional con la participación de todo nuestro público objetivo.

### **3. PROPUESTA DE VALOR**

Pretendemos conectar a jóvenes con discapacidad intelectual y adultos mayores a través de la IA, generando aprendizaje mutuo, compañía y crecimiento personal a través de un intercambio generacional.

Perseguimos crear oportunidades significativas para conseguir una mejora en su calidad de vida, la estimulación cognitiva y como eje principal, una reducción del aislamiento social que sufren tanto los adultos mayores como los jóvenes con discapacidad intelectual. En este último colectivo, procuramos desarrollar sus habilidades y alcanzar su empoderamiento al contribuir positivamente a su comunidad.

Debido a su procesamiento interno, la IA puede ofrecer ayuda proactiva a personas con dificultades cognitivas de un modo preciso y flexible, lo que la hace ideal para trabajar tanto con adultos mayores como con jóvenes con discapacidad.

Mientras que la tecnología tradicional ofrece soluciones fijas, la IA utiliza algoritmos avanzados con los que puede aprender y adaptarse al usuario, atendiendo de este modo sus necesidades específicas reconociendo patrones e interpretando el lenguaje natural; por ejemplo puede hacer uso de un asistente de voz para personas con discapacidad visual.



### 3.1. LÍNEAS ESTRATÉGICAS

Seguiremos las siguientes estrategias para garantizar que la unión de IA, discapacidad intelectual y adultos mayores sea realmente inclusiva, efectiva y sostenible en el tiempo.

- **Diagnóstico Inicial.** Recoger las capacidades, intereses y necesidades de nuestros participantes, así como de sus dificultades cognitivas y físicas para planificar las actividades con las adaptaciones y apoyos necesarios.
- **Selección de tecnologías accesibles.** Evaluar y seleccionar tecnologías y herramientas de IA realmente accesibles para nuestro público objetivo, priorizando las que presentan interfaces sencillas, pictogramas o lenguaje fácil.
- **Uso de una metodología participativa y activa.** Con ello, nuestros usuarios serán protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo el empoderamiento y la motivación, creando un entorno de apoyo y aprendizaje mutuo.
- **Establecimiento de una política y cultura inclusivas.** Con el objetivo de promover la inclusión, la diversidad y la accesibilidad, con asignación de recursos y adaptaciones necesarios, y haciendo uso de una cultura inclusiva que valore la diversidad y la participación activa de nuestro público objetivo.

En este contexto, nosotros ofrecemos a nuestro público objetivo un punto de encuentro donde romper con estereotipos y eliminar barreras que bien por edad, bien por discapacidad, bien por ambas, les aparta de la posibilidad de desarrollar sus capacidades.

## 4. OBJETIVOS

Este proyecto, adaptado a la realidad de nuestro público objetivo, promueve beneficios en el ámbito económico, generando beneficios al optimizar recursos y dinamizar la economía plateada<sup>3</sup>; en el ámbito social al mejorar la calidad de vida, la autonomía y la inclusión, y por último, en el ámbito ambiental al fomentar hábitos sostenibles y reducir el

---

<sup>3</sup> Parte de la economía global vinculada al cambio producido por el envejecimiento de la población que se centra en las necesidades y demandas de los adultos mayores.



impacto ecológico. Todo ello contribuye a una sociedad más justa, inclusiva y sostenible para todas las edades. Veamos en qué medida se contribuye a este triple beneficio:

1. **Beneficio económico.** Favorecimiento del crecimiento de la economía plateada, mediante el uso de tecnologías y servicios adaptados tanto a adultos mayores como personas con discapacidad intelectual creando oportunidades para empresas enfocadas en este segmento.

Debemos tener en cuenta que el hecho de generar productos tangibles en la fase final de cada taller, podría ofrecer la posibilidad de llevarlos al mercado para su venta.

Este beneficio es escalable ya que utiliza tecnología pública, gratuita, tablets básicas y material de coste muy reducido.

2. **Beneficio social.** Mejora de la calidad de vida y de la autonomía mediante el acceso a la tecnología adaptada que permitirá a nuestro público objetivo mantenerse activo mejorando sus habilidades cognitivas y sociales junto con su autoestima.

Reducción de la soledad y el aislamiento, ya que a través de la IA se fortalecerán los lazos comunitarios intergeneracionales permitiendo la participación en actividades sociales y culturales y mejorando el bienestar emocional.

Inclusión y participación comunitaria, ya que nuestro público objetivo puede involucrarse en actividades de voluntariado, mentoría, aprendizaje intergeneracional y participación ciudadana, aportando su experiencia y conocimientos, saliendo de su papel establecido y aumentando así su participación activa en la comunidad.

Sensibilización social, debido a la visibilidad y el empoderamiento de los adultos mayores y personas con discapacidad intelectual que contribuirá a romper estereotipos y a promover una sociedad más inclusiva y respetuosa.

3. **Beneficio ambiental.** Consumo responsable y sostenible, ya que el acceso a la información a través de la tecnología permite la disminución de recursos físicos.

Participación en iniciativas ambientales, mediante el uso de la IA y la creación 3D, participando en campañas de sensibilización.

## 5. ACTIVIDADES Y PROCESOS

Esta propuesta incluye implementar talleres creativos intergeneracionales que involucran a adultos mayores y jóvenes con discapacidad intelectual, promoviendo la inclusión, el aprendizaje colaborativo y la expresión artística.

Los talleres están diseñados para integrar herramientas de IA y tecnologías accesibles, como lápices 3D, impresoras de sublimación, prensas multifuncionales y encuadernadoras para crear productos personalizados y publicaciones impresas.

### 5.1. ACTIVIDADES PRIORITARIAS

Para llevar a cabo el proyecto tendremos que realizar las siguientes actividades:

- **Reuniones iniciales.** Antes de comenzar el proyecto y con motivo de establecer un primer contacto, se realizan las reuniones necesarias para que nuestro público objetivo se conozca. Esto permitirá tomar nota de sus intereses y problemas cognitivos o físicos.
- **Preparación del taller.** Antes de realizar el taller con los adultos mayores, se preparará el mismo con el alumnado. Hay cuatro talleres previstos: Taller de diseño personalizado con IA, Taller de Fabricación de productos mediante sublimación, Taller de creación de biografías haciendo uso de herramientas IA y Taller de modelado creativo con lápices 3D.
- **Realización del taller.** Se llevará a cabo en la Residencia o Centro de Día. Será una sesión semanal de 2 horas de duración y llevaremos el material necesario allí. En estas sesiones, nuestro alumnado será quien guíe a los adultos mayores en el uso de la IA o en el diseño 3D dejando espacio para el intercambio de conocimiento y de experiencias.

#### TALLER DE MODELADO CON LÁPICES 3D



#### TALLER DE BIOGRAFÍAS CON IA



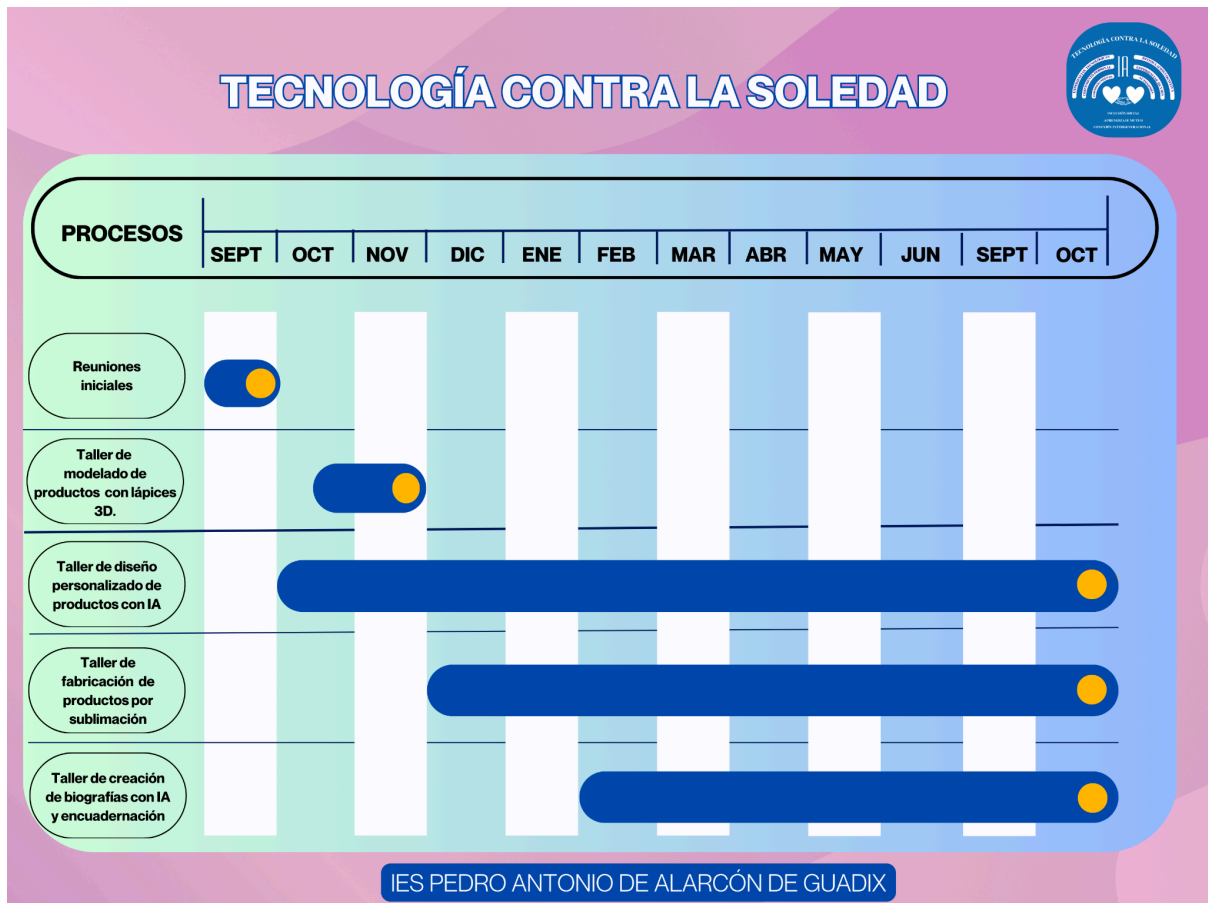
## TALLERES DE DISEÑO CON IA Y TALLER DE SUBLIMACIÓN DE PRODUCTOS



- **Difusión de los resultados.** Al finalizar los talleres se harán eventos comunitarios para mostrar los productos obtenidos y se publicará en redes sociales.

## 5.2. CRONOGRAMA DE PROCESOS

A continuación mostramos el Diagrama de Gantt del Cronograma de procesos:



## 6. RECURSOS

Para llevar a cabo el proyecto será necesario material tanto fungible como no fungible que se adquirirá con el capital semilla y que detallamos a continuación.

### 6.1. RECURSOS MATERIALES

Haremos uso tanto de material no fungible como de material fungible para llevar a cabo nuestras actividades creativas.



MATERIAL FUNGIBLE	MATERIAL NO FUNGIBLE
1. Filamentos PLA	1. Tablets con acceso a herramientas gratuitas de IA ( <i>Canva, ChatGPT, Summarizer, IdeoGram...</i> ).
2. Papel de sublimación	2. Fundas con teclado para Tablet
3. Tinta de sublimación	3. Lápices ópticos para Tablet
4. Folios	4. Impresora de sublimación
5. Espirales dobles Wire	5. Máquina de prensado térmica para gorras
6. Tapas de polipropileno	6. Máquina de prensado para camisetas
7. Tapas de encuadernación cartón	7. Máquina de prensado para tazas
8. Cinta térmica de sublimación	8. Lápices 3D
9. Tazas para sublimación	9. Encuadernadora para espiral Wire
10. Camisetas para sublimación	10. Impresora de color WIFI
11. Sombreros para sublimación	
12. Gorras para sublimación	
13. Bolsas mochila para sublimación	
14. Bolsas asas larga sublimación	

## 6.2. RECURSOS ECONÓMICOS

A continuación se detallan las partidas que serán necesarias para poner en marcha el proyecto, dentro de cada una de sus fases.

1. **Reuniones iniciales.** Esta fase incluye los encuentros previos de los participantes.

Descripción: estos encuentros son necesarios para conocer el punto de partida de trabajo con los adultos mayores, ya que el del alumnado con discapacidad intelectual, al ser parte de nuestro equipo, ya los conocemos.



Gasto aproximado: 0€

Justificación: No necesitamos material ya que nos desplazamos a pie.

2. **Preparación de talleres.** Esta fase tendrá lugar siempre antes de cualquiera de los cuatro talleres que realizaremos y se realiza íntegramente en el IES. Hacemos el desglose:

a. Taller de modelado de productos con lápices 3D

Descripción: Para modelar en 3D manualmente, necesitaremos lápices 3D y filamentos.

Gasto aproximado:

CONCEPTO	PRECIO	UD	TOTAL
Bolígrafo 3D Pantalla Led	19,99 €	10	199,90 €
Filamento PLA	18,95 €	10	189,50 €
Fundas Protectoras De Silicona Para Dedos Aislantes	8,57 €	1	8,57 €
<b>TOTAL</b>			<b>397,97€</b>

4

Justificación: Se comprará un total de 10 lápices 3D y 10 bobinas de filamento para aprender a realizar los diseños, y la posterior fabricación de productos.

b. Taller de descubrimiento creativo con IA

Descripción: Para aprender el uso de las aplicaciones de IA necesitaremos: Tablets con sus fundas y lápices ópticos.

Gasto aproximado:

CONCEPTO	PRECIO	UD	TOTAL
Tablet Xiaomi Redmi Pad Pro 12.1" 8/256GB	264,99 €	10	2.649,90 €
Cool Funda Giratoria Polipiel Negro para Xiaomi Redmi Pad Pro	20,98 €	10	209,80 €
Targus Pen Stylus/Bolígrafo Antimicrobiano Negro	14,28 €	10	142,80 €
<b>TOTAL</b>			<b>3.002,50€</b>

5

<sup>4</sup> Tabla que representa el gasto del Taller de modelado de productos con lápices 3D

<sup>5</sup> Tabla que representa el gasto del Taller de descubrimiento creativo con IA



Justificación: Se comprará un total de 10 tablets de 12,1 pulgadas previniendo aquellos adultos mayores que frecuentemente tienen problemas de visión, junto con fundas para protección y lápices ópticos para los que tengan problemas a la hora de manejar pantallas. Se hará uso de IA gratuitas y de la conexión a Internet de los centros implicados, lo que no añade más costes.

c. Taller de fabricación de productos por sublimación

Descripción: Para diseñar y sublimar productos necesitaremos el material ya adquirido para el taller de diseño con IA junto con el equipo necesario para sublimar, así como los productos que serán sublimados.

Gasto aproximado:

CONCEPTO	PRECIO	UD	TOTAL
Impresora Epson EcoTank ET-2870 para sublimar	238,58 €	1	238,58 €
VEVOR Máquina de Prensa de Calor para Sombreros 4 en 1	146,99 €	1	146,99 €
VEVOR Máquina de Prensado por Calor para Tazas	108,99 €	1	108,99 €
VEVOR Máquina de Prensado por Calor para camisetas	103,99 €	1	103,99 €
Papel sublimación PREMIUM 100 hojas A4 Vintex	12,95 €	2	25,90 €
Tinta de Sublimación para Impresoras EP Ecotank Supertank	19,85 €	3	59,55 €
Cinta térmica Sublimación	2,96 €	1	2,96 €
Tazas para sublimación	2,32 €	60	139,20 €
Camiseta manga corta para sublimación	3,42 €	54	184,68 €
Sombrero de poliéster para sublimación	2,13 €	25	53,25 €
Gorra de microfibra para sublimación	2,15 €	55	118,25 €
<b>TOTAL</b>			<b>1.182,34€</b>

6

Justificación: Se compra toda la maquinaria necesaria de la que se hará uso. Uno de los beneficios del taller, además de los personales, sociales y cognitivos, es el de fabricar productos que podrían comercializarse y obtener una *ganancia significativa*.

<sup>6</sup> Tabla que representa el gasto del Taller de fabricación de productos por sublimación



d. Taller de creación de biografías con IA y encuadernado

Descripción: Para crear las biografías necesitaremos las tablets para hacer biografías con ayuda de la IA, y el material necesario para su encuadernación.

Gasto aproximado:

CONCEPTO	PRECIO	UD	TOTAL
Encuadernadora Manual en Espiral	128,99 €	1	128,99 €
Epson EcoTank ET-1810 Impresora Color Wifi	159,99 €	1	159,99 €
Caja de 100 espirales para encuadernar	15,75 €	1	15,75 €
Portada de Encuadernación Polipropileno. 100 unidades	18,50 €	1	18,50 €
Portada Encuadernación Cartón A4 250 gr. 100 unidades	15,20 €	1	15,20 €
Tinta Compatible con Epson EcoTank ET-180	13,19 €	4	52,76 €
Folios A4 80gr, Caja de 5 paquetes de 500 hojas	26,00 €	1	26,00 €
<b>TOTAL</b>			<b>417,19€</b>

7

Justificación: Además de lo detallado en la tabla anterior, necesario para la publicación de biografías, se volverá a hacer uso de las tablets, cuyo coste ya está incluido en el segundo taller, para el diseño y la edición de las biografías.

3. **Realización de talleres.** Esta fase tendrá lugar después de la fase de preparación de los talleres y se realiza en la Residencia o el Centro de Día.

Descripción: Ésta es la parte común de trabajo entre nuestro público objetivo.

Gasto aproximado: El mismo que tenemos en la preparación de talleres.

Justificación: El material y los equipos son los usados por nuestro alumnado para preparar los talleres y además, el desplazamiento es a pie dentro de la localidad.

4. **Difusión de los resultados.** Al finalizar los talleres se darán a conocer los resultados.

Descripción: Se expondrán los productos en el centro de día o Residencia y se mostrará en redes.

Gasto aproximado: 0 €

---

<sup>7</sup> Tabla que representa el gasto del Taller de creación de biografías con IA y encuadernado



Justificación: Se creará una cuenta en Instagram para compartir las evidencias.

## 7. FINANCIACIÓN

Veamos los factores que pueden afectar al funcionamiento del proyecto.

### 7.1. COSTES

Desglosamos los costes del proyecto en base a los 5.000€ del capital semilla.

#### a. COSTES DE PRODUCCIÓN

Los costes son de material y equipos, ya que la mano de obra será la del alumnado y los tutores del mismo. No hay gastos de desplazamiento ya que nos desplazamos a pie, ni gastos de alquiler de espacios porque son el IES y el centro de día o Residencia.

CONCEPTO	TOTAL
Material fungible	901,50 €
Material no fungible	4.098,50 €
TOTAL	5.000 €

#### b. COSTES DE DISTRIBUCIÓN

Los costes son nulos. No necesitamos lugar de almacenamiento, ya que es el IES, y los materiales los transportamos nosotros mismos.

#### c. COSTES DE COMUNICACIÓN

El coste es nulo. Para visibilizar el proyecto, usaremos redes sociales y haremos pósters nosotros mismos. Los contactos necesarios se harán a través del centro o redes.

#### d. COSTES DE VENTA

Debido a que la gestión la llevarán los tutores, no será necesario usar plataformas web ni pagar un servicio de atención al cliente. Por tanto, el coste de venta es nulo.



## 7.2. OBSTÁCULOS Y RIESGOS POTENCIALES

Dentro del proyecto podríamos encontrar imprevistos que podrían frenarlo:

- Retraso en los talleres debido a las dificultades cognitivas que tengan los participantes.
- Problemas con el material técnico: puede haber fallos en el funcionamiento del mismo.
- Problemas con proveedores: puede haber retraso en las entregas del material.
- Falta de comunicación: puede provocar malentendidos y causar errores o retrasos.

## 8. MERCADO Y COLABORADORES

Dentro del mercado al que vamos dirigido, están incluidos tanto adultos mayores como personas con discapacidad intelectual y eso incluye también a adultos mayores con discapacidad intelectual. No queremos dejar a nadie de este colectivo fuera por el enorme beneficio social que supone nuestro proyecto.

### 8.1. COMPETENCIA

Dentro del proyecto, encontramos más agentes positivos que negativos.

#### Agentes externos positivos

- Centros de día, y Residencias de adultos mayores: Pueden facilitarnos participantes, ofrecer espacios necesarios y ayuda por parte de los profesionales que trabajan allí.
- ONG y Asociaciones: Pueden aportar recursos, espacios, participantes o voluntarios.
- Medios de comunicación locales: Pueden difundir la iniciativa en la zona.
- Redes sociales: Pueden dar mayor difusión al proyecto y lograr un mayor alcance.
- Profesionales del sector sociosanitario: Pueden recomendar los talleres a sus usuarios.
- Ayuntamiento: Puede apoyar con espacios, difusión o llegado el caso, financiación.

#### Agentes externos negativos

- Nuevas medidas de Salud Pública: Pueden limitar las actividades presenciales.
- Empresas que ofrezcan talleres similares enfocados a nuestro mismo público objetivo.



## 8.2. COLABORADORES

Los colaboradores locales en Guadix que pueden ofrecer recursos, experiencia y apoyo logístico para implementar el proyecto, y facilitar el acceso a los grupos objetivo son:

1. IES Pedro Antonio de Alarcón. Centro al que pertenece el alumnado con discapacidad intelectual participante y que presenta el proyecto .
2. Asociación San José, que engloba varias residencias de personas con discapacidad intelectual (también adultos mayores), con la que colaboramos estrechamente.
3. Residencia de Mayores F.O.A.M. Ofrece atención integral a personas mayores.
4. Fundación Zayas. Apoya a personas mayores que han perdido redes familiares, promoviendo su autonomía y participación social.
5. ACCI Asistencia. Proporciona apoyo y atención a personas mayores.
6. ASPROGRADES. Trabajan con adultos mayores con discapacidad intelectual.

## 9. EVALUACIÓN

Mediremos el impacto del proyecto de un modo cualitativo y cuantitativo.

### 9.1. INDICADORES

Usaremos indicadores de impacto específicos de cada grupo participante, pero también indicadores comunes a ambos, señalando el instrumento de medida que usaremos.

#### Indicadores de impacto para jóvenes con discapacidad intelectual

- Participación y liderazgo: Porcentaje de jóvenes que han cambiado su rol, dirigiendo y organizando los talleres. *Instrumento de medida:* entrevistas.
- Desarrollo de habilidades sociales: Mejoras en sus habilidades sociales, evaluados antes y después del proyecto. *Instrumento de medida:* autoevaluación y observación.
- Satisfacción y motivación: Nivel de satisfacción y cambio de su autopercepción por el reconocimiento que hayan obtenido. *Instrumento de medida:* entrevistas.

#### Indicadores de impacto para adultos mayores



- Satisfacción y bienestar: Nivel de satisfacción y percepción de mejora en su bienestar emocional y social. *Instrumento de medida:* encuestas realizadas pre y post talleres.
- Mejora de las relaciones sociales: Porcentaje de adultos mayores que fortalecen sus relaciones interpersonales gracias a los talleres. *Instrumento de medida:* entrevistas.
- Reducción del aislamiento: Porcentaje de adultos mayores que se sienten menos solos con los talleres. *Instrumento de medida:* encuestas realizadas pre y post talleres.

Indicadores de impacto comunes a ambos grupos

- Cambio en la percepción mutua: Cambios en la percepción y actitudes que cada grupo social pudiera tener del otro. *Instrumento de medida:* Test TAI<sup>8</sup> adaptado.
- Participación activa: Porcentaje de personas de cada grupo que asisten al menos al 80% de las sesiones. *Instrumento de medida:* registro de asistencia.
- Impacto en la comunidad: Número de actividades difundidas y su alcance. *Instrumento de medida:* registro de actividades e interés que despierta.

## 10. CONSTRUYE EL SUEÑO

Si en el primer punto del proyecto te invitamos a soñar, ahora, queremos ir más allá, ayúdanos a construir ese sueño.

*“Gotas sobre gotas, somos olas que hacen mares. Gotas diferentes pero gotas todas iguales.”<sup>9</sup>*

Deseamos que este proyecto sea ese mar, donde cada gota cuente, donde nadie se quede fuera y donde juntos, demos un gran impulso a esas olas de cambio que mejoran vidas.

¡¡ Hagamos mares juntos!!

---

<sup>8</sup> Test de Asociación Implícita: Prueba psicológica que revela actitudes inconscientes, preferencias automáticas y sesgos ocultos.

<sup>9</sup> De la canción: “Mensajes del agua” de Macaco