

PREMIOS

SOCIEDAD INCLUSIVA

DigitalMove. Promoción de la Autonomía Personal desde la Intervención Multidisciplinar y Digital



DATOS DE LA INICIATIVA

Nombre completo de la práctica inclusiva:

DigitalMove. Promoción de la Autonomía Personal desde la Intervención Multidisciplinar y Digital

Nombre de la persona física o jurídica que la realiza:

Asociación Grupo Afectados por Enfermedades Neurodegenerativas (GAEN)

Enlace con información sobre la misma publicada en una web o redes sociales:

<https://youtu.be/71ACR-HyM5Y>

Categoría a la que se presenta:

Resumen de los méritos de la candidatura:

DigitalMove es una iniciativa innovadora de carácter sociosanitario que integra nuevas tecnologías inteligentes, videojuegos terapéuticos y realidad virtual en la rehabilitación integral de personas con discapacidad física y orgánica derivada de enfermedades neurodegenerativas. El proyecto contribuye a la mejora de la calidad de vida, la autonomía personal y el bienestar físico, cognitivo y socioemocional de las personas beneficiarias, así como al apoyo de sus familias y cuidadores/as. Su enfoque centrado en la persona, el trabajo multidisciplinar y la atención de proximidad cubren una carencia existente en el territorio, reforzando la coordinación social y sanitaria. DigitalMove es reconocido por su impacto social, su carácter innovador, su trabajo en red con entidades del entorno y su potencial de transferibilidad a otros contextos, alineándose plenamente con el propósito y valores de COCEMFE.

Descripción de la candidatura:

DigitalMove es un proyecto impulsado por nuestra entidad a través de las tecnologías inteligentes de videojuegos terapéuticos y realidad virtual como herramientas para la rehabilitación de personas con enfermedades neurodegenerativas y patologías afines en Granada y su provincia. Surgió porque en el territorio no existían recursos continuados de rehabilitación para este colectivo, y muchas personas quedaban sin atención o con tratamientos intermitentes. Por ello, se diseñó una intervención continuada en el tiempo, centrada en la persona y sus necesidades reales, con el objetivo de mejorar su calidad de vida y apoyar también a sus familias y cuidadores-as.

El proyecto se desarrolló con un equipo multidisciplinar formado por fisioterapia, logopedia, psicología y trabajo social. Las sesiones se realizaron tanto en el centro como en domicilio, lo que permitió llegar a personas con dificultades de desplazamiento, especialmente en zonas rurales y en municipios del área metropolitana. En cada caso, se hizo una valoración inicial para conocer el estado funcional, cognitivo y emocional de la persona, y se diseñó un plan de intervención adaptado a sus capacidades y objetivos. Este enfoque permitió que cada persona fuera tratada de manera única, evitando la “plantilla estándar” que muchas veces no encaja con enfermedades tan diversas y cambiantes como las neurodegenerativas.

Durante el proyecto se llevaron a cabo sesiones de fisioterapia con videojuegos y realidad virtual para trabajar movilidad, equilibrio, coordinación y fuerza. Se trabajó especialmente en la prevención de caídas y en la mejora de la estabilidad postural, factores que tienen un impacto directo en la autonomía y en la seguridad diaria. También se realizaron sesiones de logopedia con herramientas digitales para estimular el lenguaje, la comunicación y la memoria, ayudando a mejorar la expresión y la comprensión, y a reducir la frustración que muchas veces aparece cuando la persona no se siente entendida. Se organizaron talleres de estimulación cognitiva con plataformas interactivas, ejercicios de atención, memoria, razonamiento y planificación, y actividades de entrenamiento funcional que se integraron en la vida diaria.

Para reforzar el bienestar emocional y la participación social, se realizaron dinámicas grupales y actividades de ocio terapéutico que favorecieron la socialización, apoyo mutuo y reducción del aislamiento social. Las sesiones grupales también sirvieron para crear un espacio de confianza donde las personas podían compartir sus experiencias y sentirse acompañadas. Además, se ofreció apoyo psicológico individual y familiar, especialmente en momentos de mayor vulnerabilidad emocional o ante cambios en la evolución de la enfermedad. La atención a las familias y cuidadores fue un eje central, ya que son quienes acompañan día a día a la persona y necesitan herramientas, formación y descanso para sostener el proceso.

Uno de los aspectos más relevantes fue la formación en habilidades digitales, no solo como herramienta terapéutica, sino como forma de empoderamiento. Muchas personas participantes mejoraron su capacidad para usar dispositivos, comunicarse con familiares a distancia, acceder a información y participar en actividades online. Esto no solo mejoró su autonomía, sino que también contribuyó a reducir la brecha digital y a mejorar su conexión social. Asimismo, se trabajó con las familias y personas cuidadoras para que pudieran continuar ejercicios y pautas en casa, fortaleciendo el vínculo terapéutico y asegurando continuidad fuera del centro.

Los resultados fueron muy positivos: muchas personas mejoraron su autonomía en las actividades diarias, ganaron confianza y motivación, y se redujo el aislamiento al participar en actividades grupales. La gamificación hizo que las sesiones fueran más atractivas y que el seguimiento fuera más constante, evitando abandonos. También se observó una mejora en el estado de ánimo y en la autoestima, y las familias se sintieron más acompañadas y con herramientas para manejar la situación. Se consiguió que la rehabilitación se percibiera como un proceso más cercano y motivador, y no como una obligación o un esfuerzo pesado.

El proyecto también impulsó el trabajo en red, estableciendo alianzas con entidades públicas y privadas para complementar la intervención y facilitar derivaciones a otros recursos cuando fue necesario. Se mantuvo una coordinación constante con servicios sanitarios y entidades, lo que permitió ofrecer una respuesta más integral y ajustada a cada caso. Esta red de apoyo contribuyó a mejorar la accesibilidad y a ampliar el alcance territorial, llegando a personas que, de otro modo, no hubieran tenido acceso a este tipo de atención.

La metodología se organizó en fases: detección de necesidades, diseño personalizado, ejecución y seguimiento de actividades, y evaluación final. Se realizaron reuniones de coordinación interna y con las familias para ajustar los objetivos y adaptar las actividades según la evolución. Durante el seguimiento se registraron avances, dificultades y necesidades emergentes, lo que permitió modificar el plan cuando fue necesario. Al final, se recogieron valoraciones y resultados tanto cuantitativos como cualitativos, a través de entrevistas y cuestionarios de satisfacción, para conocer el impacto real del proyecto y establecer mejoras para futuras ediciones.

DigitalMove ha sido un referente como una iniciativa innovadora, con un enfoque cercano y adaptable, que puede servir de modelo para otras zonas y contextos, contribuyendo a la inclusión social y a la mejora de la calidad de vida de las personas con discapacidad física y orgánica.

Impacto social de la candidatura:

Este proyecto ha generado un impacto social claramente positivo y tangible en la vida de las personas con discapacidad física y orgánica participantes, así como en sus familias y en el entorno comunitario. A nivel individual, DigitalMove ha contribuido a mejorar la calidad de vida y la autonomía personal mediante la recuperación y el mantenimiento de capacidades funcionales y cognitivas. La intervención continuada, basada en ejercicios terapéuticos combinados con tecnologías inteligentes y videojuegos terapéuticos, permitió que las personas mantuvieran un nivel de actividad física y mental que, en muchos casos, no se encontraba disponible en recursos públicos o privados de rehabilitación sostenida. Esto se tradujo en una mejora de la movilidad, el equilibrio, la coordinación y la memoria, así como en una mayor capacidad para realizar actividades cotidianas con mayor independencia.

En el ámbito socioemocional, el proyecto tuvo un efecto significativo en la reducción del aislamiento y la soledad. Al incorporar actividades grupales, sesiones de acompañamiento y espacios de encuentro, se generaron redes de apoyo entre participantes, familias y profesionales. Muchas personas expresaron una mayor motivación para participar en actividades, un aumento de la confianza en sus capacidades y una mejora en el estado de ánimo. La gamificación y el uso de realidad virtual hicieron que la rehabilitación resultara más atractiva y motivadora, facilitando la continuidad del tratamiento y el compromiso con el proceso. Asimismo, el proyecto ofreció apoyo emocional y orientación a las familias y cuidadores/as, contribuyendo a reducir la carga y el desgaste asociado al cuidado, y proporcionando herramientas para afrontar el día a día con más recursos y seguridad.

En términos de inclusión social favoreció la participación activa de las personas en su entorno, promoviendo su visibilidad y su reconocimiento como protagonistas de su propio proceso. La intervención domiciliaria, especialmente en zonas rurales o con dificultades de desplazamiento, permitió que personas que habitualmente quedaban excluidas de recursos terapéuticos pudieran acceder a una atención integral y continuada. Esto contribuyó a reducir desigualdades territoriales y a garantizar el derecho a la rehabilitación y a la participación en igualdad de condiciones.

A nivel comunitario, el proyecto impulsó modelos innovadores de atención sociosanitaria, mostrando que la combinación de tecnologías inteligentes, gamificación y atención personalizada es una respuesta efectiva a las necesidades de personas con enfermedades neurodegenerativas y patologías afines. DigitalMove también tuvo un impacto en la sensibilización social, al visibilizar estas enfermedades y promover una mayor comprensión y empatía en la sociedad. La difusión de la iniciativa y sus resultados contribuyó a generar conciencia sobre la importancia de la rehabilitación continuada, el apoyo familiar y la necesidad de recursos especializados, lo que favorece la inclusión social y la igualdad de oportunidades.

Participación:

La iniciativa ha beneficiado a 38 personas con discapacidad física y orgánica de forma directa, así como a 17 familiares, cuidadores/as, profesionales y entidades colaboradoras implicadas en su desarrollo.

Accesibilidad:

El proyecto incorporó criterios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas en todos los ámbitos de intervención, con el objetivo de garantizar la participación en igualdad de condiciones. En el espacio físico, se garantizó el acceso a las instalaciones mediante rampas, puertas amplias, aseos adaptados y señalización clara, además de contar con un entorno libre de barreras y con mobiliario y materiales adaptados a diferentes necesidades de movilidad. Asimismo, se cuidó la distribución de los espacios para facilitar la circulación y el uso de los recursos por parte de personas con movilidad reducida, utilizando zonas de descanso y puntos de apoyo cuando fue necesario.

En el ámbito de los desplazamientos, se priorizó la accesibilidad mediante la atención domiciliaria, ofreciendo rehabilitación en casa para personas con dificultades de movilidad o que viven en zonas rurales, evitando que la falta de transporte o barreras urbanísticas limitara su participación. Además, se estableció una planificación flexible de horarios y se coordinó con familias y cuidadores para facilitar la asistencia, reduciendo la carga logística y favoreciendo la continuidad del tratamiento.

En lo relativo a la accesibilidad sensorial y comunicativa, se adoptaron medidas para asegurar que las actividades fueran comprensibles y utilizables por personas con diferentes necesidades. Se cuidó la iluminación, el control del ruido y el ambiente de las sesiones para evitar sobrecargas sensoriales. Se utilizó una comunicación clara, con instrucciones sencillas, apoyos visuales y refuerzos verbales, y se adaptó el ritmo de las actividades al nivel de cada persona. Asimismo, se ofrecieron alternativas de acceso a la información, como material en formatos adaptados, y se facilitó apoyo individualizado cuando fue necesario.

En cuanto a las herramientas tecnológicas, se seleccionaron dispositivos y software con opciones de adaptación, como ajustes de tamaño de letra, contraste, volumen, velocidad y niveles de dificultad ajustables. Los videojuegos terapéuticos y aplicaciones utilizadas permitieron configurar parámetros según las capacidades de cada persona, facilitando su uso tanto a quienes presentan limitaciones físicas como a quienes tienen dificultades cognitivas o sensoriales. Se incorporaron también recursos alternativos de acceso, como mandos adaptados, interfaces simples y elementos visuales claros, para asegurar que todas las personas pudieran interactuar con las tecnologías de forma autónoma.

El material didáctico y de apoyo se diseñó con criterios de claridad y comprensión universal, utilizando lenguaje accesible, tipografías legibles y apoyos visuales, y se adaptó a necesidades específicas como baja visión, dificultades de lectura o problemas de comprensión. Se entregó información en formatos múltiples (impreso y digital) y se ofreció apoyo personalizado para su uso, garantizando que las personas y sus familias pudieran comprender y seguir las actividades propuestas.

En definitiva, la accesibilidad fue un eje transversal del proyecto, integrado desde el diseño hasta la ejecución y la evaluación. Se realizó una valoración previa de barreras y necesidades de accesibilidad de cada participante, y se adaptaron los recursos y actividades en función de sus capacidades y preferencias. De esta forma, se garantizó la participación plena, la autonomía y el empoderamiento de las personas, evitando que las barreras físicas, tecnológicas o comunicativas condicionaran su acceso a la rehabilitación y a la vida social.

Trabajo en red:

DigitalMove se desarrolló en coordinación con diversas entidades sociales como la Plataforma de Asociaciones de Pacientes y FEGRADI, Ayuntamiento de Granada, Fundación Bancaria La Caixa y asociaciones del entorno como FRATER Granada, fomentando relaciones de cooperación que permitieron optimizar recursos y ofrecer una respuesta integral a las necesidades de las personas beneficiarias. La colaboración facilitó la derivación a servicios complementarios, el intercambio de recursos y el refuerzo de la atención en distintos ámbitos (sanitario, social y comunitario).

Entre las entidades con las que se estableció colaboración se incluyeron asociaciones y entidades sociales privadas, así como recursos municipales y comarcales que trabajan en la atención a la dependencia y la inclusión social. También se mantuvo coordinación con centros de salud, unidades de atención primaria y servicios de rehabilitación del sistema sanitario, lo que permitió articular derivaciones y complementar la intervención cuando fue necesario. Asimismo, se contó con el apoyo de entidades de ámbito educativo y formativo, que colaboraron en la formación en habilidades digitales y en el desarrollo de talleres y actividades grupales.

Esta red de colaboración fortaleció el impacto del proyecto, permitiendo una intervención más completa y coordinada. Gracias a estas alianzas, se mejoró la accesibilidad, se amplió el alcance territorial y se pudo responder de forma más rápida y eficaz a las necesidades cambiantes de las personas beneficiarias. El trabajo en red también favoreció la sensibilización y visibilidad de la iniciativa en el territorio, creando sinergias con otras iniciativas y generando un efecto multiplicador en la comunidad granadina.

Transversalidad:

El proyecto contempla un enfoque interseccional, teniendo en cuenta factores como género, edad, entorno rural o urbano, situación socioeconómica y otras posibles situaciones de discriminación que influyen en la vivencia de la discapacidad.

Innovación:

La iniciativa se diferencia por la incorporación de tecnologías inteligentes y técnicas de gamificación en el ámbito sociosanitario, aplicadas de forma directa en la rehabilitación y en la mejora del bienestar emocional. Esta combinación de herramientas innovadoras no solo aporta un componente lúdico y motivador, sino que permite personalizar la intervención y adaptar el tratamiento a las capacidades y evolución de cada persona. La realidad virtual y los videojuegos terapéuticos se utilizaron como recursos activos dentro de la rehabilitación física y cognitiva, favoreciendo la adherencia a los programas y reduciendo la sensación de fatiga o repetición que suelen asociarse a las terapias tradicionales.

Otro elemento diferenciador fue el enfoque centrado en la persona, donde las necesidades, preferencias y objetivos individuales marcaron el diseño del plan de intervención. Cada persona recibió una valoración inicial y un seguimiento continuo, con ajustes constantes para asegurar que las actividades fueran significativas, accesibles y realistas. Esta

personalización permitió que la rehabilitación no se limitara a ejercicios estándar, sino que se orientara a mejorar la autonomía en actividades reales de la vida diaria y a promover el bienestar global de la persona.

Además, DigitalMove destacó por ofrecer una atención integral y continuada, combinando intervención física, cognitiva y psicosocial. No se trató solo de rehabilitación motora, sino de un acompañamiento que abordó también aspectos emocionales, familiares y sociales, reconociendo que las enfermedades neurodegenerativas afectan a toda la esfera de la vida. La atención continuada garantizó un seguimiento sostenido en el tiempo, evitando interrupciones y permitiendo trabajar la evolución de manera progresiva y estable.

Finalmente, la iniciativa se diferenció por la combinación de intervención presencial, domiciliaria y digital, lo que permitió una mayor flexibilidad y cobertura territorial. La atención en domicilio fue clave para personas con movilidad reducida o con dificultades para desplazarse, y permitió mantener la continuidad del tratamiento en situaciones de crisis o cambios en la salud. Por su parte, la intervención digital facilitó el acceso a herramientas terapéuticas en cualquier momento y apoyó la formación en habilidades digitales, reduciendo la brecha tecnológica y favoreciendo la autonomía personal. Esta integración de distintos formatos de intervención permitió adaptarse a las circunstancias de cada persona y ofrecer una respuesta más completa y accesible.

Transferibilidad:

La metodología de DigitalMove se diseñó de forma estructurada para poder ser replicada en otros contextos, territorios o entidades, manteniendo su esencia innovadora y centrada en la persona. El proceso se organizó en fases y herramientas concretas:

Detección y evaluación inicial

Se realizó una valoración individualizada de cada participante, recogiendo información sobre capacidades físicas, cognitivas, comunicativas y emocionales. Identificaron necesidades específicas, limitaciones y objetivos personales, así como el entorno familiar y social. Ficha estándar de evaluación (adaptable) que permite comparar resultados y establecer una línea base. Diseño personalizado del plan de intervención. Con los datos recogidos, se elaboró un plan de intervención individual que incluía objetivos terapéuticos concretos, actividades y herramientas tecnológicas a utilizar. Se definieron criterios de accesibilidad y adaptación, ajustando niveles de dificultad, tiempos, dispositivos y formatos de apoyo y se involucró a la persona beneficiaria y a su familia en la toma de decisiones, fomentando su participación activa y su empoderamiento.

Así como la ejecución de actividades en diferentes formatos donde se implementaron sesiones presenciales en centro, domiciliarias y digitales, combinando rehabilitación física, cognitiva y psicosocial. Se emplearon tecnologías inteligentes (realidad virtual, videojuegos terapéuticos, apps) y técnicas de gamificación para aumentar la motivación y adherencia y se realizaron actividades grupales y talleres para fomentar la socialización y el apoyo mutuo.

Seguimiento continuo y ajuste donde se mantuvieron reuniones de coordinación interna y con familias para ajustar el plan según evolución y se registraron indicadores básicos de progreso (asistencia, participación, nivel de autonomía, estado emocional) que permiten comparar resultados.

Al finalizar el ciclo de intervención, se realizó una evaluación de resultados y satisfacción de las personas participantes y sus familias. Se recogieron datos cualitativos y cuantitativos para identificar fortalezas, áreas de mejora y lecciones aprendidas.

y, finalmente se elaboró un informe final con recomendaciones y buenas prácticas, que sirve como guía para futuras ediciones o para otras entidades.

Gracias a esta estructura por fases, la metodología de DigitalMove puede trasladarse a otras zonas geográficas, adaptándose a recursos disponibles y necesidades locales, manteniendo su enfoque centrado en la persona, su carácter innovador y su capacidad de ofrecer una atención integral y continuada.

Evaluación:

DigitalMove incorporó un sistema de evaluación continua y participativa, que se desarrolló a lo largo de todo el proyecto con el objetivo de garantizar la calidad de la intervención y mejorarla de manera constante. La evaluación se realizó desde una perspectiva cualitativa, pero apoyada en indicadores y registros prácticos que permitieron medir avances y detectar necesidades de ajuste. Se contó con la participación activa de las personas beneficiarias, sus familias y los profesionales implicados, considerándolos agentes clave para valorar el impacto real del proyecto.

Desde el inicio, se estableció un proceso de recogida de información que incluyó entrevistas individuales y reuniones con familiares y cuidadores/as para conocer su percepción sobre la situación inicial, las necesidades prioritarias y las expectativas respecto al programa. Durante el desarrollo de las sesiones, se registraron observaciones clínicas y notas de evolución por parte de los profesionales (fisioterapia, logopedia, psicología y trabajo social), así como el seguimiento de la asistencia y la implicación en las actividades. Esta información permitió detectar de forma temprana cualquier dificultad,

ajustar la intensidad de los ejercicios, adaptar el nivel de dificultad de los videojuegos terapéuticos y modificar el enfoque de las actividades para que resultaran más significativas y accesibles.

De manera periódica se realizaron encuestas de satisfacción y valoraciones cualitativas a las personas participantes y a sus familias, en las que se preguntó sobre el grado de motivación, la percepción de mejora en la autonomía, el bienestar emocional, la utilidad de las herramientas tecnológicas y la calidad del acompañamiento recibido. Además, se celebraron reuniones de seguimiento con el equipo profesional para analizar los avances observados y compartir propuestas de mejora. Estos espacios de evaluación interna permitieron identificar buenas prácticas, así como áreas de mejora como la necesidad de ajustar los tiempos de las sesiones, reforzar la formación digital o incrementar el apoyo en determinados momentos del proceso.

Al finalizar cada ciclo de intervención, se realizó una evaluación final que incluyó una valoración global de los resultados y del grado de satisfacción. Se recogieron testimonios y comentarios sobre los cambios percibidos en la vida diaria, la mejora en la comunicación, la reducción del aislamiento y el impacto en el bienestar emocional. Las conclusiones obtenidas se utilizaron para establecer claves de actuación para futuras ediciones, como reforzar la coordinación con otros recursos sociosanitarios, mejorar la accesibilidad de los materiales, incrementar las sesiones domiciliarias para personas con mayor dependencia y ajustar la metodología de gamificación a las capacidades individuales.

En resumen, la evaluación de DigitalMove se realizó con la participación directa de los destinatarios y sus familias, y se utilizó como una herramienta de mejora continua. La recogida de valoraciones y la sistematización de los resultados permitió adaptar el proyecto en tiempo real, asegurar la pertinencia de las actividades y orientar la intervención hacia objetivos reales de mejora de la calidad de vida, la autonomía y el bienestar de las personas con enfermedades neurodegenerativas.

Traectoria:

Desde su puesta en marcha en 2023 con la ayuda de Fundación EDP Energía Solidaria, DigitalMove ha recibido varios reconocimientos importantes que avalan su calidad, impacto y capacidad de innovación.

En primer lugar, en 2025 nuestra entidad fue reconocida con la Marca en Excelencia en Igualdad por la Consejería de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad de la Junta de Andalucía, destacando su compromiso con la igualdad de oportunidades y la incorporación de la perspectiva de género en sus proyectos.

Asimismo, el proyecto obtuvo el Premio a las Buenas Prácticas en Servicios Sociales en 2024, otorgado por los Premios Dipgru de la Diputación de Granada. Puede consultarse el acto de entrega y la mención del premio en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=usm3F2yL07w>

De forma reciente en 2025, DigitalMove fue galardonado con un premio en la categoría de Pacientes de los Premios Grupo Joly, entregado por el Consejero de Salud de Andalucía. Este reconocimiento es especialmente significativo, ya que la entidad fue la única premiada en esta categoría. Más información en: https://www.diariodesevilla.es/economia/vii-premios-salud-bienestar_3_2005188687.html

Todos estos reconocimientos reflejan el valor del proyecto y su contribución a mejorar la atención sociosanitaria, la inclusión y el bienestar de las personas con enfermedades neurodegenerativas y sus familias.

Más info:

<https://youtu.be/71ACR-HyM5Y>

FOTOGRAFÍAS

