

## SOLICITUD PROYECTO SOLIDARIOS ORANGE

### DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD

---

**Nombre de la entidad** FEKOOR- FEDERACION COORDINADORA DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD FISICA Y  
**CIF** G48134159  
**Dirección** Blas de Otero 63  
**CP** 48014  
**Población** BILBAO  
**Provincia** Vizcaya  
**Email** fekoor@fekoor.com  
**Web** https://fekoor.com/

**Fecha de creación de la entidad:** 01/01/1979

**Número de beneficiarios/alumnos/clientes totales de la entidad:** 8917

**Número de educadores/profesores/empleados totales de la entidad:** 90

#### **Acuerdos/Conciertos/financiaciones que garantizan la estabilidad del centro/empresa/startUp:**

Instituciones Públicas : Acuerdos con la Diputación de Bizkaia y Gobierno Vasco, Ayuntamiento de Getxo, Ayuntamiento de Bilbao y otros ayuntamientos de la Provincia de Bizkaia

Instituciones Privadas : Fundación Once es otro de los financiadores de la Institución.

Aportaciones simbólicas de los socios por participación en actividades

## **Misión**

Somos la Federación Coordinadora de Personas con Discapacidad Física y/u Orgánica de Bizkaia, fundada en 1979 con la MISIÓN de coordinar el trabajo de distintas asociaciones para conseguir la inclusión de las mujeres y los hombres con discapacidad física y/u orgánica en todos los ámbitos de la sociedad.

FEKOOR nace de la unión de las 18 principales asociaciones de personas con discapacidad física y/u orgánica de Bizkaia, y representamos a más de 8.700 personas asociadas en este Territorio Histórico.

La Federación es una entidad sin ánimo de lucro declarada de utilidad pública por el Gobierno Vasco (Decreto 239/1995 de 11 de abril)

## DATOS DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto

HACIA LA INCLUSION DIGITAL DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD FISICA

### Categoría a la que te presentas:

INCLUSIÓN DIGITAL

### Colectivo beneficiario:

Personas con discapacidad, mayores?

### Otros: especificar:

### Alcance: número de personas que se van a beneficiar del proyecto:

FEKOOR aglutina a 18 asociaciones de la todo Bizkaia con 8.700 asociados , el proyecto se ofrece a todos los asociados, los 8.700. Los beneficiarios directos serán unos 300/año.

Siendo los beneficiarios tanto los asociados directamente, sus familiares y la sociedad en general.

### ASOCIACIÓN DE CROHN Y COLITIS ULCEROSA

Asociación de Esclerosis Lateral Amiotrófica de Bizkaia

Asociación de Lupus Erimatoso de Bizkaia

Asociación de Esclerosis Múltiple de Bizkaia

Asociación de Personas con Discapacidad de Santurtzi

Asociación Vizcaína de Hemofilia

Asociación para la lucha contra las Enfermedades Renales

Asociación de Ostomizados

Asociación enfermedades raras País Vasco Espina Bífida e Hidrocefalia

Asociación de Padres de Niños Oncológicos de Bizkaia

Asociación de Enfermos Neuromusculares

Asociación de Personas con Discapacidad Física de Ermua

Asociación de Lesionados Medulares

Colectivo de Personas con Discapacidad Física de Baracaldo

Asociación de Fibromialgia y Síndrome de Fatiga Crónica

Asociación de Personas con Discapacidad Física de Arratia

Fraternidad Cristiana de Enfermos con Discapacidad Física

**El proyecto: cual es su campo de actuación, objetivos que persigue y que queremos hacer.**

Dar respuesta a las necesidades relacionadas con las nuevas herramientas de comunicación e información parece a priori fundamental para paliar la ya tan conocida brecha digital, que en 2020 se ha percibido de manera clara. Desde FEKOOR llevamos ya años trabajando en este sentido, pero parece que la tecnología avanza tan rápidamente que apenas podemos seguirle los pasos.

Año tras año son muchas las personas que se acercan a aprender el manejo de un ordenador, tableta o smartphone. Sin embargo, aún es muy alto el número de personas con discapacidad física y/u orgánica que no manejan estos aparatos, mientras que van surgiendo nuevas herramientas tecnológicas con intención de consolidarse en nuestras vidas digitales. Este es el caso, sin ir más lejos, de los smartphones y los tablets, con una presencia en nuestras vidas cada vez mayor. Es por ello que el aprendizaje de estos recursos cada vez es más importante, más si cabe cuando estas herramientas comienzan a poner el foco en colectivos como el de las personas con discapacidad, creando aplicaciones que no tienen otro objetivo que facilitarnos la vida.

De esta forma, aprendiendo el manejo de las nuevas tecnologías, se mejora la calidad de vida, obteniendo mayor información y mejor comunicación con nuestro entorno y con el resto del mundo, y se nos abre la puerta para ser más independientes, ya que determinadas aplicaciones pueden ayudarnos con nuestras compras diarias, con nuestras citas médicas o con nuestros trámites administrativos y bancarios, además de facilitarnos todo tipo de información y la posibilidad de estar más comunicados a través de las redes sociales o herramientas como Zoom, Meet o Skype, por poner tan sólo tres ejemplos. Además, cada vez más personas tienen un Smartphone en contraposición a los ordenadores, y su manejo se hace cada vez más necesario. El smartphone también se está convirtiendo en una gran herramienta que facilite nuestros hobbies (fotografía o vídeo, por ejemplo), nuestra movilidad (a través de herramientas GPS) o nuestro tiempo libre al ver determinadas series o programas de la TV on-line, decidiendo en qué momento deseamos verlos. También nos brinda la posibilidad de ponernos en contacto con personas de todo el mundo con quien entablar relaciones sociales y afectivas, y con un abanico cada vez más amplio de alternativas (Facebook, twitter, Instagram, LinkedIn,?). Por todo esto, planteamos estructurar las actividades en el aula de nuevas tecnologías de la siguiente manera: Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 1 - lunes y miércoles, 9:30-11:00 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 2 - lunes y miércoles, 11:00-12:30 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 3 - lunes y miércoles, 12:30-14:00 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 4 - lunes y miércoles, 14:30-16:00 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 5 - martes y jueves, 9:30-11:00 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 6 - martes y jueves, 11:00-12:30 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 7 - martes y jueves, 12:30-14:00 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 8 - martes y jueves, 15:00-16:30 Tecnologías aplicadas al Ocio - Turno 9 - martes y jueves, 16:30-18:00

### **Sostenibilidad del proyecto.**

El proyecto es sostenible por disponer ya de :

Inmuebles, con sedes en las 18 asociaciones y con dos inmuebles en Bilbao que son las sedes centrales

Personal, educadores ya en plantilla, aproximadamente 90 personas colaboran con la Federación.

Financiación : Convenios con la Diputación de Bizkaia, el Gobierno Vasco, Ayuntamientos y Grupo Once

### **Desarrollo del proyecto: calendarización**

calendarizacion\_proyecto\_solidario\_fekoor.pdf

### **Alcance geográfico y si existe la posibilidad de ampliarlo y hacerlo crecer (local, autonomico, nacional, internacional)**

El alcance es provincial, Bizkaia.

Actualmente los cursos se das solo en Bilbao, con la financiación de Orange llegaríamos a los las 18 asociaciones y cubriríamos toda la provincia, pudiendo extender los cursos a :

Ermua, Santurce, Getxo, Lea Artibai, Baracaldo, Duranguesado, Gernika

### **Presupuesto requerido a Orange en euros y en caso aplique cuánto es el total del presupuesto y si existen otras vías para alcanzarlo.**

presupuesto\_fekor\_inclusion\_digital.pdf

### **Impacto cuantitativo por años - definir los KPI (cuáles son los indicadores claves que hacen que sea un proyecto con impacto)**

Número de personas inscritas en algún turno de inclusión digital : Más de 300/año

Número de personas atendidas : Más de 300/año

Número de actividades online realizadas : Más de 20/año

Número de personas online atendidas : Más de 100/año

Número de horas de atención directa anual realizadas : Más de 1.200 horas/año

% satisfacción en la encuesta de satisfacción : Más del 80% de satisfacción positiva

Índice de satisfacción global en la encuesta de satisfacción : Por encima del 8/10

### **Archivo adjunto**

indicadores\_proyecto\_solidario\_fekoor.pdf

### **Cúales son los ODS que impactas**

- 1. Fin de la pobreza
- 2. Hambre cero
- 3. Salud y bienestar
- 4. Educación de calidad
- 5. Igualdad de género
- 6. Agua limpia y Saneamiento
- 7. Energía asequible y no contaminante
- 8. Trabajo decente y crecimiento económico
- 9. Industria inclusiva y sostenible. Innovación
- 10. Reducción de las desigualdades
- 11. Ciudades y comunidades sostenibles
- 12. Producción y consumo responsables
- 13. Acción por el clima
- 14. Vida submarina
- 15. Vida de ecosistemas terrestres
- 16. Paz, justicia e instituciones sólidas
- 17. Alianzas para lograr los objetivos

### **DOCUMENTACIÓN ADJUNTA**

---

#### **Descárgate la plantilla y rellénala.**

plantilla\_solidarios\_2021.pptx

---

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

logo\_fekoor\_leyenda\_rgb.jpg

---

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

hacia\_la\_inclusion\_digital.jpg

---