

SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE**DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

Nombre de la entidad Fundació Projecte Jove
CIF G07803570
Dirección Projecte Home, 4
CP 7007
Población Palma
Provincia Baleares
Email
Web <https://www.projectehome.com/>

Redes sociales

Instagram <https://www.instagram.com/projectehomebal/>
Linkedin <https://www.linkedin.com/company/projectehomebalears/mycompany/>
Twitter <https://x.com/projectehomebal>
Otra <https://www.facebook.com/projectehomebalears>

Fecha de creación de la entidad: 13/11/1996

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

ACTUACIONES DE PREVENCIÓN PARA UN USO RESPONSABLE DE DISPOSITIVOS DIGITALES.

Se trata de un conjunto de medidas y estrategias diseñadas para promover un uso seguro y saludable de los dispositivos digitales, como los teléfonos móviles, ordenadoras, tablets y otros aparatos electrónicos. Se trata de prevenir los riesgos asociados al uso excesivo o inadecuado de estas tecnologías, como la adicción, el ciberacoso, la exposición a contenidos inapropiados...

Estas actuaciones abarcan una temática de gran relevancia en la sociedad actual, ya que el uso de dispositivos digitales se ha vuelto indispensable en nuestras vidas. Al promover un uso responsable de estas tecnologías, se busca garantizar el bienestar de las personas, especialmente de los más jóvenes.

Categoría a la que te presentas Uso responsable de la tecnología

Descripción del proyecto (Misión)

"Actuaciones de Prevención para un Uso Responsable de Dispositivos Digitales" tiene como misión principal promover un uso seguro, saludable y consciente de las tecnologías digitales en la sociedad, con un enfoque especial en la juventud. En un contexto en el que los dispositivos digitales, como teléfonos móviles, ordenadores, tablets y otros aparatos electrónicos, se han vuelto indispensables para la vida cotidiana, el objetivo es prevenir los riesgos asociados a un uso excesivo o inadecuado de estas herramientas. Estos riesgos incluyen, entre otros, la adicción, el ciberacoso, la exposición a contenidos inapropiados, y la disminución de la calidad de las interacciones sociales.

El desarrollo del proyecto se basa en varios elementos clave, comenzando con la educación dirigida a jóvenes sobre los riesgos y beneficios del uso de dispositivos digitales. A través de nuestras acciones, se proporcionarán las herramientas necesarias para identificar y prevenir comportamientos de riesgo. Reconociendo la creciente preocupación por la adicción a dispositivos digitales entre los jóvenes, se han diseñado programas específicos para estudiantes de entre 10 y 16 años. Estos programas están orientados a inculcar hábitos saludables en el uso de la tecnología, promoviendo el autocontrol, el equilibrio entre actividades digitales y no digitales, y destacando la importancia de mantener relaciones interpersonales significativas fuera del entorno virtual.

Conscientes de los peligros que los jóvenes pueden enfrentar en línea, el proyecto también tiene como objetivo dotarlos de herramientas para protegerse. Se organizarán sesiones formativas que les enseñarán a identificar y reaccionar ante situaciones de ciberacoso, abordando además la importancia de la privacidad y la seguridad en internet. A su vez, se fomentará el desarrollo de un pensamiento crítico que les permita discernir y evitar contenidos perjudiciales.

Por último, se pretende promover un uso consciente y responsable de las tecnologías digitales, fomentando un equilibrio saludable entre la vida digital y la vida offline. Nuestro objetivo es que los jóvenes comprendan

que, si bien las tecnologías digitales son herramientas poderosas y útiles, su uso debe ser moderado y siempre orientado a potenciar su desarrollo personal y social, sin comprometer su bienestar físico y emocional.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

NATIVOS DIGITALES Jóvenes que han crecido rodeados/as de tecnología, personas familiarizadas con el "lenguaje digital" de los juegos por internet, vídeo e internet.

Según los resultados recogidos del año 2022 de Indicador de admisión a tratamiento por adicciones comportamentales sin sustancia del Plan de Adicciones de las Islas Baleares (PADIB), durante ese año 163 admisiones a tratamiento lo hicieron por adicciones comportamentales de los cuales 34 fue por uso compulsivo de videojuegos, redes sociales, Internet, móviles y otros dispositivos.

De estos el 82,4% eran hombres y el 17,6% mujeres. Esto afecta a los más jóvenes ya que la edad media de las personas que accedieron a tratamiento por esta razón tenían 16,4 años.

Por eso, nuestro proyecto se centra en la prevención de estas conductas enfocada a jóvenes estudiantes de 10 a 16 años para evitar la conducta adictiva de los jóvenes y así poder reducir el tratamiento en un futuro.

Justificación de impacto positivo del proyecto

Este proyecto aborda uno de los retos más urgentes de la sociedad actual, el uso excesivo y poco saludable de los dispositivos digitales en la población joven. La proliferación de smartphones, tablets y computadoras ha transformado radicalmente nuestras vidas, pero también ha generado una serie de problemas como la adicción a las pantallas, el ciberacoso, la exposición a contenidos inapropiados y problemas de salud física y mental. Este proyecto se posiciona como una respuesta directa a este reto social, al ofrecer herramientas y estrategias para promover un uso más consciente y saludable de las tecnologías digitales.

El proyecto enfrenta varios desafíos sociales de gran relevancia. Aborda la creciente adicción a los dispositivos digitales, un problema que afecta especialmente a los jóvenes y que tiene implicaciones negativas para su desarrollo personal, académico y social. La adicción digital puede conducir a problemas de salud mental, como ansiedad, depresión y aislamiento social, además de afectar el rendimiento escolar y las relaciones familiares.

Además, responde al problema del ciberacoso, una forma de acoso que ha aumentado con el uso generalizado de las redes sociales y otras plataformas digitales. El ciberacoso puede tener efectos devastadores en la salud emocional y mental de las personas que lo padecen o han padecido, especialmente en los jóvenes, que a menudo carecen de las herramientas necesarias para defenderse y gestionar estas situaciones.

Por último, se dará respuesta a la exposición de los jóvenes a contenidos inapropiados en línea, un problema que puede afectar su desarrollo emocional y distorsionar su percepción del mundo. Este riesgo es particularmente alto en una era donde el acceso a la información es prácticamente ilimitado y difícil de controlar.

El proyecto tiene como objetivo beneficiar directamente a aproximadamente 3.200 personas a través de sus actuaciones de prevención en el ámbito escolar. Estos beneficiarios directos incluyen a estudiantes, quienes recibirán formación y apoyo para desarrollar un uso responsable y seguro de las tecnologías digitales.

Sin embargo, el impacto del proyecto no se limita a los beneficiarios directos. Se estima que alrededor de 6.400 personas se beneficiarán de manera indirecta, ya que consideramos que los padres/madres y tutores/as de los estudiantes también son receptores importantes de los efectos positivos de estas intervenciones. Al dotar a los jóvenes de habilidades para gestionar su vida digital de manera más consciente, se genera un efecto dominó que influye positivamente en sus familias y en su entorno cercano. Los padres/madres y tutores/as, al observar mejoras en los hábitos digitales de sus hijos/as, también pueden adoptar estrategias más efectivas en la supervisión y orientación del uso de tecnologías dentro del hogar.

En conjunto, se espera que este proyecto tenga un impacto significativo en un total de 9.600 personas, sumando tanto a los beneficiarios directos como a los indirectos. Este enfoque integral asegura que los beneficios de las actuaciones de prevención no solo se mantengan en el tiempo, sino que también se amplifiquen, creando una red de protección y apoyo que abarca a estudiantes, familias y comunidades enteras.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

La digitalización juega un papel crucial en la ejecución del proyecto al permitir la creación y distribución de recursos educativos a gran escala. Nuestra entidad ya cuenta con una web dedicada a la prevención de las adicciones mediante la cual ofrecemos talleres y materiales informativos de forma accesible a estudiantes, padres y educadores. Los recursos digitales, como vídeos educativos, infografías y módulos de e-learning, facilitan el aprendizaje y la sensibilización sobre el uso responsable de dispositivos digitales, superando las barreras geográficas y logísticas que podrían limitar la participación presencial.

Además, la digitalización permite una adaptación continua y dinámica de los contenidos educativos. Los materiales pueden actualizarse rápidamente para abordar nuevos desafíos y tendencias en el ámbito digital, garantizando que la información proporcionada sea relevante y actual. Esto es particularmente importante en un entorno tecnológico en constante evolución, donde los riesgos y las mejores prácticas pueden cambiar rápidamente.

La conectividad es esencial para el éxito del proyecto, ya que facilita la comunicación efectiva entre todos los agentes involucrados. Las redes sociales, el correo electrónico y las aplicaciones de mensajería permiten una interacción continua entre estudiantes, padres, educadores y expertos. Esta comunicación fluida es crucial para coordinar las actividades del proyecto, compartir información actualizada y ofrecer apoyo en tiempo real.

El desarrollo tecnológico no solo es un tema de interés para el proyecto, sino que también sirve como una herramienta fundamental para enseñar a los y las jóvenes a gestionar su vida digital de manera responsable. Integrar tecnologías emergentes en los programas educativos, como aplicaciones de control de tiempo de pantalla o herramientas de filtrado de contenidos, permite a los estudiantes experimentar de primera mano

cómo la tecnología puede ser utilizada para mitigar los riesgos asociados al uso excesivo o inapropiado de dispositivos.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 44

Ingresos 2023 1.956.537,12 EUROS

Principal fuente de los ingresos

La principal fuente de ingresos de nuestra entidad es el contrato con el Institut Mallorquí d'Afers Socials (Exp.: 2021/025/CSER) para la gestión del servicio de acogida residencial de acción educativa especial para personas menores de edad con problemas de adicción de 12 plazas del Consell Insular de Mallorca.

Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto

Nuestra entidad tiene una larga trayectoria en la gestión de subvenciones. El Área de Proyectos se encarga de buscar y gestionar convocatorias que se adapten al funcionamiento y objetivos de nuestra entidad, tanto de entidades públicas como privadas. Todo esto para mantener la amplia estructura y servicios que ofrecemos, todos orientados a la inclusión de personas en riesgo y/o situación de exclusión social.

En la estructura de ingresos de la entidad, en el año 2023 provenían de diversas fuentes que reflejan su sostenibilidad financiera y su capacidad para diversificar los recursos. Las rentas y otros ingresos derivados del patrimonio representan un modesto 3,6% del total, indicando una contribución limitada de esta fuente. Las ventas de prestaciones de servicios propias constituyen la mayor parte del presupuesto, con un significativo 57,5% donde se incluye la gestión del centro residencial de menores. Las subvenciones del sector público aportan el 23,88%. Las aportaciones privadas contribuyen con un 15,3%, reflejando el apoyo de individuos y entidades. Por otro lado, los ingresos ordinarios de actividades mercantiles y otros tipos de ingresos no aportan nada.

La actividad de prevención presentada en esta convocatoria actualmente tiene financiamiento público proveniente de tres ayuntamientos de municipios de Mallorca (Inca, Lluçmajor y Marratxí) además del apoyo para la realización de Programas de Interés General, con cargo de la asignación tributaria del impuesto sobre la renta de personas físicas y del impuesto sobre sociedades.

Incluso contando con este apoyo, durante el año 2023, parte de este proyecto se financió con fondos propios.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto En marcha, es un proyecto recurrente o está en ejecución actualmente

Medición de impacto

El objetivo principal del proyecto es aumentar en un 30% el número de centros educativos que implementan programas de formación en el uso responsable y seguro de las TIC para diciembre de 2025, midiendo el progreso a través de encuestas de satisfacción y evaluaciones de conocimientos antes y después de la formación, con el fin de educar a las personas jóvenes sobre buenas prácticas digitales.

Indicadores:

Número de centros educativos que han llevado a cabo las actuaciones de prevención del proyecto. Se llevará un registro de todos los centros en los que se ha ejecutado el proyecto

Número de personas (estudiantes y docentes) que han participado en los programas de formación.

Satisfacción de los centros educativos. Mediante el cuestionario de evaluación podremos calcular la media de la satisfacción de los o las responsables del centro (director/a, jefe/a de estudios?) respecto al programa

Satisfacción de los y las participantes. Mediante el cuestionario de evaluación podremos calcular la media de la satisfacción de los jóvenes respecto al programa

Satisfacción de los docentes. Mediante el cuestionario de evaluación podremos calcular la media de la satisfacción de los y las docentes respecto al programa

¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?

Este premio tendría un impacto significativo en nuestro proyecto, permitiendo tanto la expansión de nuestro alcance como la mejora de las iniciativas actuales. Con estos fondos, podríamos llevar a cabo las siguientes acciones:

- Financiar la creación de materiales educativos: Esto mejoraría la efectividad de nuestras formaciones, creando contenidos más atractivos y accesibles para los y las jóvenes.
- Ampliar el alcance del proyecto: Al disponer de más personal especializado, podríamos llegar a un mayor número de centros educativos, aumentando así nuestro impacto.
- Invertir en la formación del equipo: Esto aseguraría que los profesionales de nuestra entidad estén mejor preparados para ofrecer servicios de alta calidad a los centros educativos.
- Adquirir equipamiento actualizado: El nuevo equipo sería esencial para ejecutar el proyecto de manera más efectiva y moderna.
- Realizar estudios y publicaciones: Los resultados de nuestras intervenciones proporcionarían datos cruciales sobre el uso inadecuado de dispositivos electrónicos entre los y las jóvenes. Con esta información, podríamos

realizar estudios y publicar resultados, sensibilizando a la población sobre el problema de la adicción a las pantallas.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

Este proyecto tiene un gran potencial para crecer, escalarse, monetizarse y establecer alianzas estratégicas que aseguren su sostenibilidad y amplíen su impacto.

El crecimiento del proyecto puede lograrse ampliando su alcance geográfico y aumentando el número de centros educativos participantes. A medida que el proyecto demuestra su efectividad, es posible replicar el modelo en otras regiones, incluyendo áreas rurales y comunidades con menos recursos. Además, de adaptar los contenidos a diferentes grupos de edades pudiendo ampliar el rango de edad de las personas participantes en la acción.

La escalabilidad es un aspecto clave para maximizar el impacto del proyecto. Esto se puede lograr mediante la digitalización de los materiales educativos y la formación online mediante nuestra web de prevención destinada a jóvenes, familias y profesionales. Al ofrecer este recurso nos aseguramos que el proyecto llegue a un mayor número de estudiantes y profesionales.

Para garantizar la sostenibilidad financiera del proyecto, seguiremos solicitando ayuda económica tanto a la administración pública como a las diferentes entidades privadas puesto que no consideramos que un aspecto tan importante para el desarrollo de los y las jóvenes en etapa educativa tenga que tener un coste para estos/as o sus familias.

La colaboración es fundamental para abordar el complejo desafío de las adicciones a las pantallas en el ámbito escolar. Al unir esfuerzos con otras instituciones, como centros de salud, asociaciones de padres, organizaciones juveniles y otras escuelas, se crea una red de apoyo sólida que multiplica el impacto de cualquier iniciativa.

Estas actuaciones permiten compartir conocimientos y experiencias, lo que enriquece las estrategias de prevención. Además, al unir recursos, se pueden desarrollar programas más completos y diversificados, adaptados a las necesidades específicas de cada centro educativo. La colaboración también facilita el acceso a diferentes recursos necesarios para un buen trabajo en la ejecución del proyecto

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Jesús _____
Apellido Mullor Roman _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Magdalena _____
Apellido Ferriol Ferriol _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

Nombre _____
Apellido _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

fundacio_projecte_jove.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logo_fundacio_projecte_jove.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

actuaciones_de_prevenccion_para_un_uso_responsable_de_dispositivos_digitales.jpg
