

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

Nombre de la entidad	Médicos del Mundo
CIF	G79408852
Dirección	Conde de Vilches, 15
CP	28028
Población	Madrid
Provincia	Madrid
Email	
Web	https://www.medicosdelmundo.org/

Redes sociales

Instagram	https://www.instagram.com/medicosdelmundoespana/
Linkedin	https://www.linkedin.com/company/m-dicos-del-mundo/
Twitter	https://x.com/MedicosdelMundo
Otra	https://www.facebook.com/medicosdelmundo.espana/

Fecha de creación de la entidad: 07/02/1990

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

STOP CIBERVIOLENCIAS

#NOCOMPARTOVIOLENCIAS #DISFRUTOBUENOSTRATOS

Desarrollar con el proyecto STOP CIBERVIOLENCIAS una propuesta educativa para cultivar los buenos tratos frente a las ciberviolencias, liderada por adolescencia y juventud de centros educativos de educación formal (comunidad educativa del Colegio Maristas de Bilbao), adolescentes inmigrantes de Cruz Roja Juventud Bizkaia en espacios de educación no formal y con juventud de Bizkaia en espacios públicos de reflexión y participación social (conversatorio público sobre ciberviolencias y uso responsable de las tecnologías, participación en la EUSKAL ENCOUNTER BILBAO 2025). Contando con herramientas y recursos digitales para la campaña de difusión y comunicación del proyecto, para aumentar su alcance, impacto y sostenibilidad en el tiempo.

Categoría a la que te presentas Uso responsable de la tecnología

Descripción del proyecto (Misión)

Objetivo general: Fomentar los Buenos Tratos frente a las ciberviolencias, con enfoque de género, antirracista y de diversidad sexual, generando conciencia crítica y favoreciendo la movilización social.

Objetivo específico: Potenciar la participación social y la incidencia política de la adolescencia y juventud de Bizkaia frente a las ciberviolencias, con el aporte de colectivos sociales aliados, en los ámbitos de la educación formal, no formal e informal.

Resultados:

1. Formación, sensibilización y movilización de comunidad educativa del colegio Maristas Bilbao (equipo directivo y docente, AMPA y alumnado de ESO y Bachillerato) sobre los Buenos Tratos frente a las ciberviolencias.

-Elaboración de material didáctico y formativo para equipo docente, alumnado y representantes de las familias.

-Formación participativa al equipo directivo, profesorado y miembros del AMPA sobre ciberviolencias y acompañamiento para un uso responsable de la tecnología. A lo largo del proyecto, también se les ofrecerá asesoría y acompañamiento.

-Talleres formativos y de sensibilización con el alumnado sobre ciberviolencias, buenos tratos y uso responsable de la tecnología.

2. Formación, sensibilización y movilización de la entidad Cruz Roja Juventud de Bizkaia (jóvenes migrantes participantes en sus proyectos y agentes socioeducativos de la entidad) sobre Buenos Tratos frente a las ciberviolencias.

-Elaboración y adaptación del material didáctico y formativo para el equipo técnico y jóvenes migrantes de

proyectos de Cruz Roja Juventud.

-Formación participativa sobre ciberviolencias y uso responsable de la tecnología para el monitorado y equipo técnico de Cruz Roja Juventud.

-Talleres participativos con las y los jóvenes del programa de Cruz Roja Juventud sobre buenos tratos y ciberviolencias y uso responsable de la tecnología.

3. Creación de espacios de participación y reflexión, generadores de propuestas de acción de la adolescencia y juventud de Bizkaia, como agentes activos para la transformación social frente a las ciberviolencias y por un uso responsable de la tecnología.

-Tras las sesiones formativas con adolescencia y juventud del colegio Maristas y de Cruz Roja Juventud, se realizarán Laboratorios artísticos con ellos/as que favorezcan su participación social activa, aprovechando el arte como herramienta de transformación social.

-Posteriormente se organizarán asambleas juveniles que liderarán las propuestas de acción y participen en la elaboración de juegos interactivos digitales.

4. Participación en la EUSKAL ENCOUNTER 2025 en Bilbao con la ayuda de voluntariado.

-Stand durante 3 días en un macro encuentro de cibernautas.

-Elaboración de material digital y juegos online interactivos para la sensibilización de las personas participantes.

-Conferencia/talleres sobre ciberviolencias dentro de la agenda del encuentro.

5. Realización de un conversatorio público sobre ciberviolencias en Bilbao. Como espacio de debate, reflexión y trabajo en red con otros colectivos sociales que combaten las ciberviolencias, para compartir experiencias sobre el uso responsable de la tecnología y sensibilizar a la población de Bizkaia sobre la nueva realidad de la sociedad digital, destacando tanto sus riesgos como sus oportunidades.

6. Comunicación y difusión en redes sociales contenidos, materiales y juegos interactivos del proyecto para generar reflexión crítica sobre las ciberviolencias.

-Diseño y seguimiento de nuevos juegos interactivos digitales en la web del proyecto.

-Elaboración de campaña contra las ciberviolencias para redes sociales.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

> ADOLESCENTES Y JÓVENES:

Resultado 1: adolescencia de 1º y 3º de la ESO y 1º de Bachillerato.

Resultado 2: jóvenes que participan de programas de Cruz Roja Juventud para la promoción del éxito escolar de adolescentes de origen extranjero en situación de vulnerabilidad, de 12 a 16 años.

Resultado 4: trabajaremos en espacios de educación informal que ofrece la Euskal Encounter, con jóvenes de la generación Z "gamers". En 2024 contó con 5.000 participantes diarios y más de 10.000 visitantes.

> DOCENTES del centro escolar: quien transmite al alumnado contenidos y valores, contando por tanto con

gran efecto multiplicador.

> FAMILIARES DEL ALUMNADO: imprescindible en la transmisión de mensajes por su función de inculcar valores dentro de las unidades familiares.

> AGENTES SOCIO EDUCATIVOS DE CRUZ ROJA: que nos ayudarán a extender el impacto del proyecto al ámbito de la educación no formal.

> ASOCIACIONES Y COLECTIVOS ALIADOS: feministas, antirracistas y LGTBI que trabajan con juventud, que promoverá el trabajo en red para abordar los delitos de odio en las redes sociales.

> POBLACIÓN DE BIZKAIA como agentes de movilización social.

> TECNICAS Y VOLUNTARIADO DE EDUCACIÓN de Médicos del Mundo.

> VOLUNTARIADO CORPORATIVO.

Justificación de impacto positivo del proyecto

Las principales problemáticas en las que se centra este proyecto son el impacto de las ciberviolencias y la poca participación social activa de la adolescencia. Lo trabajaremos partiendo de la educación como elemento de transformación social, del enfoque del Buen Trato y del uso responsable de la tecnología.

CIBERVIOLENCIAS

Niños/as, adolescentes y jóvenes en todo el mundo son víctimas o están en riesgo de diferentes tipos de abusos y violencias en redes sociales; las niñas en particular frente a las ciberviolencias machistas.

Fomentar en los espacios educativos las relaciones respetuosas trae un empoderamiento que permite a las y los jóvenes responsabilizarse de sus decisiones y conductas en el plano online y offline.

La violencia de género se ha trasladado a los espacios virtuales. Según el estudio "El ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud": el 25,1% de las chicas adolescentes afirman haber sufrido control abusivo a través del móvil, correo y movimientos en redes sociales. En torno a seis de cada diez chicas recibe insultos machistas en el móvil y el 10% de ellas declara haber sentido miedo.

Además de aparecer nuevas formas de violencia como sexting, sextorsión, grooming, pornografía infantil, explotación sexual online, captación de mujeres para la trata, etc.

Es necesario poner el foco de la prevención y la detección de estas nuevas formas de ejercer la violencia, pero teniendo en cuenta que las redes sociales no producen violencia de género por sí mismas, tan solo reproducen en el espacio virtual las realidades sociales en las que se insertan.

Las intervenciones de prevención que abordan estos problemas no tienen que detenerse en el nivel de sensibilización, sino emprender acciones a largo plazo centradas en el cambio de comportamiento y el empoderamiento.

> Enfocándonos en el cambio de actitudes, el desarrollo del pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades a través de la participación social de la juventud.

> Combinando la educación en la escuela con otras intervenciones de sensibilización, movilización social e incidencia política, cruciales para la sostenibilidad.

> Reconociendo que las redes sociales, por un lado, pueden ser un espacio perjudicial con relaciones

discriminadoras y violentas, pero también pueden ser un espacio de oportunidades donde encontrar diversidad, referentes con relatos que proponen relaciones más sanas y libres y ciberactivismo contra las violencias a través del trabajo en red.

PARTICIPACIÓN DE ADOLESCENCIA y JUVENTUD

El modelo educativo actual presupone un inmovilismo y pasotismo en la población adolescente, sin embargo, cuando se les facilitan espacios de diálogo, se reconocen como agentes de cambio y se escuchan sus reivindicaciones, observamos que no es una cuestión de no querer participar, sino que sus códigos y espacios son distintos. Para fortalecer estos espacios, se hace necesario manejar otros lenguajes, otros ritmos y nuevas herramientas digitales, para acompañar sus procesos, desde sus necesidades e inquietudes.

* En cuanto al número de personas, empresas y colectivos que se benefician actualmente del proyecto: se puede ver en el apartado anterior los beneficiarios previstos y en el apartado de medición de impacto los indicadores.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

Al centrarse este proyecto en la problemática de las ciberviolencias, es requisito indispensable para la consecución de todos los resultados, contar con el uso de la digitalización, la conectividad y el desarrollo tecnológico. Concretamente:

Resultado 1 y 2: para las formaciones de la comunidad educativa del centro escolar Maristas Bilbao y de Cruz Roja Juventud Bizkaia, elaboraremos nuevo material didáctico fundamentalmente digital. Durante las sesiones formativas utilizaremos las redes sociales como consulta constante y para la realización de dinámicas prácticas y en los talleres con adolescencia y juventud pondremos en práctica juegos y cuestionarios interactivos digitales, además del uso de los móviles para muchos de ellos.

Resultado 3: En los laboratorios artísticos las herramientas digitales serán necesarias para el montaje y edición de las propuestas artísticas de las y los jóvenes participantes.

Resultado 4: Los tres días de nuestra participación en la Euskal Encounter Bilbao 2025 (partiendo de nuestra experiencia en el encuentro ya realizado en 2024) necesitaremos estar conectados las 24 horas durante los 3 días que dura el encuentro para poder comunicarnos y compartir contenidos por los canales de la organización, así como en redes abiertas con todas las personas asistentes y para las dinámicas que realizaremos en los talleres y/o conferencia sobre ciberviolencias que volveremos a realizar el próximo año.

Resultado 5: En el conversatorio público, todas las personas ponentes utilizarán las redes sociales para acompañar sus ponencias de ejemplos prácticos. Además de necesitarlas para la promoción y difusión previa del evento, así como para hacer seguimiento streaming y posterior difusión de las conclusiones.

Resultado 6: La conectividad y digitalización son la base de la campaña de comunicación del proyecto en redes sociales, especialmente el uso de nuevas herramientas digitales.

Además de ser necesario, para mantener reuniones y contacto habitual con todos los agentes colaboradores y beneficiarios del proyecto, el uso de móviles, correos electrónicos, plataformas de videoconferencia y otras redes sociales,

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 1

Ingresos 2023 67.898.621 EUROS

Principal fuente de los ingresos

Fondos propios

16.592.510 EUR

Fondos Privados

1.636.099 EUR

Fondos Públicos

50.238.736 EUR

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

En 2024 se consiguieron fondos privados de las entidades Krean y Fundación La Caixa para dar inicio a este proyecto del área de educación para la transformación social de la entidad y para ayudas en transformación digital, ejecutando talleres en 1º de la ESO en el centro escolar Maristas Bilbao.

Nuestra participación en la Euskal Encounter 2024 contó con la colaboración de la Fundación Euskaltel, Alzola Basque Water, Panda Security, Trust, el Hotel Gran Bilbao y Aero-Ferr. Estas alianzas fueron establecidas con fines de sensibilización a través de nuestro programa y para ayudarnos a recaudar algunos fondos para el proyecto durante el evento.

Paralelamente se presentó el proyecto a convocatoria pública de la Diputación Foral de Bizkaia y fue denegada la ayuda, por lo que estamos en proceso de búsqueda de nuevos fondos para poder continuar con el resto de la ejecución ya acordada con el resto de agentes.

Para siguientes fases del proyecto, en otros centros escolares y otros municipios de Bizkaia, así como para la ampliación a Álava y Guipúzcoa, nos hemos presentado a la convocatoria de la Agencia Vasca de Cooperación, pero todavía no tenemos respuesta.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto Inicial. Ha empezado hace poco

Medición de impacto

- 1.1: Elaboración de nuevo material didáctico formativo adecuado a cada colectivo.
- 1.2: Un mínimo de 11 docentes y 25 representantes del AMPA recibirán formación sobre ciberviolencias y un 80% estarán satisfechos/as por considerarla oportuna para su labor educativa.
- 1.3: Un mínimo de 294 alumnos de 1º y 3º de la ESO y 1º de bachillerato participarán en talleres formativos y el 70% mostrará un aumento de conocimientos y mejora en actitudes y prácticas frente a ciberviolencias.
- 2.1: Un mínimo de 25 educadores/as de Cruz Roja recibirán formación y un 80% estarán satisfechos/as por considerarla oportuna para su labor.
- 2.2: Un mínimo de 32 adolescentes migrantes de Cruz Roja participarán en los talleres.
- 3.1: La juventud de Maristas y de Cruz Roja elaborarán propuestas de acción artísticas, de manera asamblearia y recogidas en un foto libro.
- 4.1: Realización de mínimo una conferencia/taller y una campaña para redes sociales en nuestra participación en la Euskal Encounter Bilbao.
- 5.1: Organización en Bilbao de un conversatorio público sobre ciberviolencias con mínimo 60 personas asistentes con alto grado de satisfacción.
- 6.1: Diseño de dos juegos online sobre ciberviolencias.
- 6.2: Realización de una campaña de comunicación frente a las ciberviolencias para el ámbito digital.

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

El premio, en términos económicos, posibilitará la continuidad del proyecto que está actualmente paralizado pendiente de resolución de convocatorias, pero que cuenta con el interés y compromiso de centros educativos, asociaciones, colectivos y proveedores, así como de la organización de la Euskal Encounter, para renovar nuestra participación en 2025.

Nos ayudará a sensibilizar a la sociedad digital sobre los riesgos y las oportunidades de las redes. La elección de los hashtags del proyecto #nocompartoviencias #disfrutobuenostratos no es casual, porque queremos involucrar al público objetivo al que nos dirigimos para que no realice ni interactúe con comportamientos negativos, pero también para que se movilice y apueste por conductas positivas, promoviendo un uso responsable de las tecnologías de la información.

Esta colaboración nos dará reconocimiento como asociación que trabaja a través de programas educativos para construir una ciudadanía crítica, comprometida y responsable con el cambio social.

Dará visibilidad a la labor solidaria desarrollada por personas voluntarias propias y de otras entidades a través del voluntariado corporativo e incrementará la difusión del proyecto, materiales y actividades, provocando un aumento del impacto y del alcance del mismo.

Por último, nos dará acceso a asesoramiento, tecnología y orientación por parte de expertos, para la actualización y utilización de nuevas herramientas digitales.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

El proyecto fue iniciado en mayo de 2024 y cuenta con el compromiso del centro escolar y colectivos aliados para ser ejecutado como está formulado en esta propuesta para 2024- 2025. Pero ya contamos con el interés y apoyo de futuros centros escolares en otros distritos de Vizcaya.

En fases posteriores, se plantea la ampliación de la territorialidad en las provincias de Álava y Guipúzcoa, como ha ocurrido en proyectos educativos anteriores ejecutados por la entidad en Euskadi.

Su puesta en marcha facilitará alianzas con más entidades sociales vascas, así como con empresas, tanto para el proyecto como para la participación en la Euskal Encounter Bilbao 2025, por ser un evento de gran reconocimiento en el ámbito digital y que cuenta anualmente con mucha participación y asistencia.

Podríamos replicar esta experiencia en otros espacios y eventos con público objetivo de interés (campamentos tecnológicos, competiciones digitales, encuentros de programadores o hackatones...)

Este apoyo nos daría también la oportunidad de sumar la colaboración de influencers seleccionados cuidadosamente por su perfil y temáticas, para difundir el proyecto en redes sociales entre sus innumerables seguidores, que están fuera de nuestro alcance y de esta forma, llegar a un público más amplio.

La utilización de nuevas herramientas digitales y la formación y asesoramiento del voluntariado corporativo, nos da la posibilidad de compartir los nuevos aprendizajes con otras áreas y sedes de la asociación, para crecer en innovación y transformación digital.

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Marta

Apellido López Cuevas

Email

Teléfono móvil

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Pilar

Apellido Martín Ibáñez

Email

Teléfono móvil

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

Nombre José Luis

Apellido Martin Casarrubios

Email

Teléfono móvil

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

plantillaresumen_2024_medicosdelmundo.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logo_medicos_del_mundo.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

stop_ciberviolencias.jpg
