

REBEL ACCIÓN

REBÉLATE Y PASA A LA ACCIÓN

Objetivo



Promover un movimiento de **transformación social** a través de la participación y el co-aprendizaje, que permita disminuir las adicciones, sensibilizar sobre la problemática social y luchar contra el estigma en la salud mental.

¿Quiénes somos?



Queremos cumplir con la meta 3.5 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) marcado para la agenda 2030

Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol.



¿Nos ayudas a poner en marcha el proyecto?
¡Necesitamos recaudar 50.000 €!



Diagnóstico de situación



- **Photovoice: investigación participativa** basada en la comunidad para documentar y reflejar la realidad, clave para el **empoderamiento** y la **transformación social**.
- Prevalencia de hábitos de ocio y tiempo libre
- Análisis de conversación generada en redes sociales sobre conductas adictivas mediante **inteligencia artificial**.

22.200 €

Sensibilización



- Desarrollo de un **chatbot**: programa informático que simula mantener una conversación con una persona con contenidos creados por profesionales de salud mental, pacientes y adolescentes.
- Jornada deportiva. Entrenamiento en inteligencia emocional, y hábitos saludables a través del deporte.
- Diseño y maquetación de **página web** con contenidos digitales.

6.000 €

Hackaton Junior



- Adolescentes, pacientes, enfermeros e ingenieros responden a las necesidades detectadas en la fase previa, desarrollando aplicaciones de salud destinados a fomentar la formación, la educación y la prevención de conductas adictivas.
- Mentorización por expertos.
- Premio a la mejor propuesta desarrollada.

12.000 €

Impacto social



- Identificación de cambios a corto, medio y largo plazo generados por el proyecto en los agentes de interés.
- Evaluación del impacto social con metodología de retorno social de la inversión (**SROI**).

10.000 €

Stakeholders



Profesores, padres, asociaciones, pacientes con patología dual, profesionales sanitarios salud mental y unidades de conductas adictivas, industria farmacéutica y tecnología.

Resultados del proyecto

1

• OBJETIVOS DE APRENDIZAJE COGNITIVOS

- Comprender la importancia de la salud mental.
- Conocer las estrategias de prevención relevantes para fomentar la salud y el bienestar físico.

2

• OBJETIVOS DE APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONALES

- Capacidad para interactuar con personas que sufren enfermedades y de sentir empatía por su situación y sus sentimientos.
- Capacidad de motivar a otros a decidir y actuar a favor del fomento de la salud.
- Capacidad de comprometerse personalmente para promover la salud.

3

• OBJETIVOS DE APRENDIZAJE CONDUCTUALES

- Capacidad de incluir en sus rutinas conductas que promuevan la salud
- Capacidad de planificar, implantar, evaluar y replicar conductas que fomenten la salud,
- Capacidad de percibir cuando otros necesitan ayuda y de buscar ayuda para sí mismo y para otros.

Patrocinadores

¡Necesitamos financiación! ¿Qué nivel de batería puedes aportarnos?



Hackathon



Impacto social



Sensibilización



Diagnóstico de situación

Otras formas de colaborar



Diseño de logotipo



Merchandising
Hackathon



Creación contenido
audiovisual



Difusión en
medios