



PARLAMENTO JOVEN 2017-18

MUNICIPIO	<u><i>EL PEDROSO</i></u>
1. TÍTULO DEL PROYECTO	<i>Proyecto Infinity</i>

2. JUSTIFICACIÓN: ¿QUÉ? ¿POR QUÉ? ¿PARA QUÉ?

Somos jóvenes, somos un grupo de edad cargado de ímpetu por hacer cosas nuevas y que se reconozca nuestra contribución y lugar en la sociedad, rompiendo esquemas como una población pasiva que solo piensa en divertirse y a la que no le preocupa nada. Nuestro proyecto parte de esta reivindicación social y de la necesidad de encontrar espacios propios donde poder expresar nuestra especial idiosincrasia no siempre respetada y valorada por otros sectores poblacionales, rompiendo en muchos casos con estereotipos y tabúes.

Esta necesidad supone dar a conocer lo que hacemos y nos gusta y compartirlo, y además encontrar un espacio propio dentro de la programación cultural de nuestro pueblo, no siempre tenida en cuenta; por ello vamos a desarrollar acciones culturales relacionadas con nuestra manera de ver la vida, desenfadada y sin tantos prejuicios y que nos permita al mismo tiempo reivindicarnos como creadores culturales y no solo como receptores pasivos.

Dentro de los objetivos de desarrollo sostenible podemos destacar dos:

-Fomento de una educación de calidad que abra nuevas vías de expansión hacia la educación informal y no formal, fomentando iniciativas que partan de la propia ciudadanía joven y redunden en una mejora de la calidad de vida de la comunidad en general.

-Reducir la desigualdad de acceso a aspectos culturales en espacios rurales aislados de los grandes centros culturales, fomentando iniciativas que permitan la diversificación y enriquecimiento de nuestra escasa y limitada oferta cultural.

3. ACTIVIDADES A REALIZAR

Nuestro proyecto surge como mecanismo de respuesta, por un lado, a aquellas iniciativas culturales juveniles que muestran nuestra interpretación de lo que nos rodea y sentimos a través de la danza o la música y por otro, como generador de espacios para que los jóvenes puedan disfrutar de espacios culturales como la Casa de la Cultura y se apropien de los mismos, desarrollando un programa propio de jóvenes para jóvenes. Para ello hemos decidido realizar dos acciones estratégicas diferenciadas:

1. **Talleres culturales**, donde vamos a desarrollar dos talleres de manera paralela de disciplinas complementarias y que darán rienda a formas de expresión cultural juvenil:

- ✓ **Taller de twerking**, el twerking consiste en poner las manos en las caderas, tener las rodillas flexionadas, y realizar movimientos de cadera hacia dentro y hacia fuera de manera continua y repetitiva al ritmo de la música. En el twerking se reconoce la influencia de las danzas africanas, como el mapouka, aunque es indudable su parecido con el perreo, que es un tipo de baile distintivo de la cultura del reguetón. En Estados Unidos, el twerking forma parte de la cultura hip-hop desde la década de 1990, y en un principio se refería a la danza sexy y provocadora que realizaban las strippers a sus clientes

a cambio de propinas. No obstante, en su popularización mundial tuvieron mucho que ver celebridades del mundo del espectáculo, como Beyoncé, Rihanna o Miley Cyrus. Actualmente, este tipo de danza la promueven como ejercicio aeróbico que permite quemar hasta 600 calorías en un aula de aproximadamente 1 hora

- ✓ **Taller de DJ**, como mecanismo de expresión de un estilo de música, la música electrónica que permite a los iniciados no solo poner música en vivo y amenizar fiestas, sino también les ofrece la posibilidad de realizar sus propias creaciones con una utilización adecuada de las herramientas; este consistirá en una serie de clases teóricas y prácticas en torno al uso de herramientas análogas y digitales para mezclar música bajo el formato de Dj .

2. **Realización de un ciclo de cine de invierno para jóvenes.** Esta actividad de índole cultural surge como complemento a la anterior y para responder a demandas de espacios de disfrute cultural para jóvenes, diseñados para responder a sus inquietudes y especial manera de ver la cosas. Además permite el acercamiento y apropiación por parte de los jóvenes del municipio de espacios culturales que hasta ahora están vedados y poco accesibles a los jóvenes y optimizar recursos culturales que se encuentran infrutilizados por falta de iniciativas ciudadanas que les den un uso adecuado y continuado.

4. ¿QUIÉNES SON LOS DESTINATARIOS?

Los destinatarios pueden diferenciarse en:

- ⇒ Jóvenes que busquen mecanismos de expresión de sus inquietudes culturales.
- ⇒ Adultos que quieran acercarse a conocer nuevas formas de expresión cultural.
- ⇒ Niños que quieran iniciarse en nuevas formas de expresión corporal y musical o de aplicación de la TICS al desarrollo cultural.
- ⇒ Ciudadanos aficionados al cine y que dado nuestro alejamiento a los circuitos culturales no tienen acceso cotidiano a proyecciones en gran pantalla y a un disfrute compartido en gran sala.
- ⇒ Asociaciones del municipio que colaboren con nosotros en la proyecciones vendiendo palomitas y chuches.

5. RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO

RECURSOS DEL PROYECTO.

Humanos:

- 23 parlamentario/as.
- Tutor 2º ESO
- Voluntarios Asociación Cuatro Patas El Pedroso.
- Agente Dinamizador de la Juventud.
- Educadora Social
- Monitor taller DJ
- Monitor taller twerk

Materiales:

- ⇒ **Cine:**
 - Películas
 - Portátil
 - Cañón
 - Sonido
 - Palomitas

- Cartelería
- Microondas
- ⇒ **Twek y Dj:**
- Rodilleras
- Agua
- Cartelería
- Equipo de música

6. COLABORADORES: ASOCIACIONES, ENTIDADES, INSTITUCIONES

Nuestro proyecto busca crear una red que genere un aprovechamiento de los recursos existentes en el municipio y donde tengan cabida todo miembro de la comunidad que pueda aportar sus conocimientos y experiencias.

Nuestro proyecto enlaza a través del Parlamento Joven las dos instituciones que lo sustentan el Ayuntamiento de El Pedroso y el IES Aníbal González, además de una asociación de voluntarios La Asociación Cuatro Patas., aunque su grado de implicación varía:

- ⇒ IES Aníbal González:
 - Sesión de tutorías para planificar las actividades.
 - Publicitación de nuestras acciones entre el resto del alumnado utilizando las aulas y la emisora de radio.
- ⇒ Ayuntamiento de El Pedroso.
 - Sesiones y préstamo
 - ~ Personal técnico especializado: Agente Dinamizador de la Juventud, Educadora social como técnicos en dinamización de grupos y coordinación de actividades.
 - ~ Asesoramiento en materia de organización de actividades culturales
 - ~ Información sobre permisos de espacios municipales y legislación sobre proyecciones en espacios públicos.
 - ~ Materiales para actividades:
 - © Equipamiento audiovisual proyecciones
 - © Cesión de espacios culturales.
 - © Cartelería y publicitación redes sociales ayuntamiento
- ⇒ Asociación Cuatro Patas El Pedroso.
 - Colaboración con la actividad del cine para recaudar fondos para sus fines.

7. CALENDARIO DE ACCIONES

Tareas previas (solicitud permisos, recabar información, gestión recursos humanos y materiales, diseño publicidad, preparación material audiovisual: **Abril**

Cine: **los dos últimos viernes de abril**

Twerk y DJ: **los viernes de mayo**

8. DIVULGACIÓN DEL PROYECTO

- ~ CARTELES PUBLICITARIOS.
- ~ FOLLETOS INFORMATIVOS.
- ~ GRUPOS DE DIVULGACIÓN WASHAPP
- ~ CUÑAS PUBLICITARIAS RADIO INSTITUTO.
- ~ PUBLICACIÓN WEB MUNICIPAL Y REDES SOCIALES DEL CENTRO GUADALINFO.

~ BOCA A BOCA ENTRE LOS JÓVENES DE LA LOCALIDAD.

9. PRESUPUESTO DESGLOSADO

CINE

MATERIALES	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	COSTE TOTAL
Paquete Bolsa Basura	1	1,40€	1,40€
Palomitas microondas	57 paquetes	0,80€	45,6€
Bolsas	300	0,05€	15€
DVDs vírgenes	3	1€	3€
			65€

TALLERES CULTURALES.

MATERIALES	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	COSTE TOTAL
Premios monitores talleres	5	20€	100€
Rodilleras	15	9€	135€
			235€

Gastos:.....300€

Ingresos:

Diputación de Sevilla.....300€

10. VALORACIÓN GLOBAL. IMPACTO EN LA COMUNIDAD LOCAL PRODUCIDO EN EL DESARROLLO DE ESTE PROYECTO

Este proyecto pretende generar dinámica que fomenten y divulguen formas de expresión cultural juvenil y permita la ocupación de espacios culturales por los jóvenes del municipio un proceso, para ello trabajamos con los jóvenes de manera transversal el compromiso comunitario y el fomento de hacer algo por los demás revirtiendo, en cierta forma, la competitividad y el individual que nuestra sociedad impone, y que se ve reforzada por los mensajes subliminales con los que los bombardean los massmedia.

Solventamos, en la medida de nuestras posibilidades, situaciones problemáticas lo que propicia por un lado una mejora de la calidad de vida en nuestro municipio a través de un compromiso de un grupo de jóvenes lo que rompe con muchos de los estereotipos y creencias sobre la juventud actual, y por otro lado permite al resto la ciudadanía plantearse que para solucionar ciertas situaciones se debe partir de la responsabilidad colectiva con respecto a la comunidad donde vive y no caer tanto en la apatía y dejadez a las instituciones públicas. Consideramos, así mismo, que nuestro proyecto siempre deben dejar un resquicio a trabajar con una asociación de la localidad, lo que les permitirá vivenciar a través del trabajo voluntario y desinteresado de los miembros de la misma el enriquecimiento personal que supone esta experiencia vital. Creamos, por tanto, con nuestro proyecto una escuela de ciudadanía de manera directa con los jóvenes parlamentarios que se comprometen con su pueblo y de manera indirecta con el resto de personas que ven como ellos han adquirido dicho compromiso.

De manera más prosaica pretendemos que nuestro proyecto suponga:

- Por un lado un acercamiento a la cultura juvenil, y a su manera de ver e interpretar su propia realidad, consiguiendo romper el cierto hermetismo e incomprensión que los adultos tenemos hacia su manera de hacer y comportarse.
- Por otro lado, una potenciación de espacios culturales del municipio, fomentando el uso y disfrute de jóvenes, y creando una dinámica que puede favorecer futuras participaciones y aparición de nuevas iniciativas.

Desde nuestro punto de vista Parlamento Joven ofrece a alumnado de 2º de la ESO la posibilidad de identificar en su entorno próximo una situación con cuya mejora se compromete, desarrollando un proyecto solidario que pone en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Convirtiéndolo en una práctica educativa en la que chicos y chicas aprenden mientras actúan sobre necesidades reales con la finalidad de mejorarlo. Permite el desarrollo de:

- Competencias básicas: activa el ejercicio de todas las competencias del currículo (como veremos más abajo), con énfasis en la competencia social y ciudadana y en la iniciativa y autonomía personal
- Valores y actitudes prosociales: estimula el esfuerzo, la responsabilidad y el compromiso solidario
- Habilidades para la vida: Fortalece las destrezas psicosociales y la capacidad de participar en la vida social de manera positiva

Entre las competencias básicas del curriculum que desarrolla nuestro proyecto podemos destacar:

-Competencia en comunicación lingüística. La fase de diagnóstico y desarrollo proyecto ha ofrecido a los parlamentarios gran cantidad de oportunidades para desarrollar sus capacidades lingüísticas tanto de manera oral como escrita.

-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. En este campo los parlamentarios han de realizar un presupuesto para el desarrollo de la actividad lo que supone que de una manera práctica y significativa apliquen sus conocimientos de la competencia matemática.

-Competencia digital. En este campo los parlamentarios han de utilizar herramientas ofimáticas y de diseño para realizar invitaciones, cartelera, folletos, encuestas; también ha de recurrir a la red para buscar información que no conocen, como el tema de las licencias de proyección cinematográfica.

-Aprender a aprender. Las acciones desarrolladas en la iniciativa Parlamento Joven permite a los parlamentarios de manera colaborativa organizar acciones para la comunidad, que supone un aprendizaje de aspectos conceptuales, actitudinales y procedimentales.

-Competencias sociales y cívicas. El proyecto Parlamento Joven tiene como uno de los factores fundamentales el fomento de la participación activa de los jóvenes en su localidad, adquiriendo en el proceso competencias y destrezas democráticas, que les permite intervenir en su realidad cercana buscando una mejora de la calidad de vida de sus conciudadanos.

-Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Este proyecto busca la participación activa de los jóvenes, o sea, que estén directamente implicados tanto en el diagnóstico, la planificación, la ejecución y la evaluación, esto les permite por un lado conocer la problemática social de su municipio, y a partir de ahí buscar soluciones que se plasmaran en un proyecto como este, llevarlo a la práctica y por último calibrar el alcance de estas acciones.

-Conciencia y expresiones culturales. En especial esta actividad de parlamentarios de El Pedroso busca divulgar y fomentar expresiones culturales juveniles relacionadas con la música y la danza, y por otro fomentar el uso y disfrute de espacios culturales municipales por los jóvenes de la localidad.