

# PARLAMENTO JOVEN 2017-2018

<b>MUNICIPIO</b>	PALOMARES DEL RÍO
<b>1. TÍTULO DEL PROYECTO</b>	<b>“GYMKHANA ZOMBIE”</b>

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

Para el proyecto de parlamento joven, hemos decidido organizar una recogida masiva de alimentos.

El principal objetivo de este proyecto es la recogida de alimentos para que las personas con más necesidades alimentarias del municipio, no sigan con las carencias que actualmente sufren. Se quiere llevar a cabo el programa de Hambre 0 en nuestro municipio. Para ello, se realizará una campaña de recogida de alimentos. Esta recogida de alimentos finalizará con una gymkhana solidaria. La gymkhana tendrá una temática zombie.

Además, de la macro-recogida de alimentos hemos decidido organizar una gymkhana zombie. Esta idea surge de la necesidad de realizar actividades en nuestro municipio. Es importante realizar una actividad cuyo principal objetivo sea recoger alimentos, junto con el objetivo de fomentar la diversión y el entretenimiento, por eso, un grupo de jóvenes del municipio hemos decidido organizar una gymkhana, para que sea una actividad en la pueda participar la población en general, y así concienciar de la importancia que tiene realizar actividades de ocio y tiempo libre dentro del municipio, especialmente, cuando su objetivo es solidario.

De este modo, como jóvenes parlamentarios nos proponemos realizar una gymkhana como actividad para concienciar y fomentar la participación de los y las habitantes, contando con la colaboración del ayuntamiento para la realización de las actividades.

Además de la diversión queremos que también sea una gymkhana solidaria, por lo que para participar se pedirá un kilo de alimentos por participante. Con esta gymkhana se pretende conseguir dos objetivos, el primer objetivo es el de hambre cero en el municipio y el segundo objetivo es la diversión al realizar la gymkhana .

Otro objetivo que hemos conseguido trabajar con este proyecto es el de igualdad de género, ya que en el proyecto han participado tanto parlamentarias como parlamentarios, al igual que en la gymkhana podrán participar, hombre, mujeres, niñas y niños, sin ningún tipo de discriminación.

## **3. ACTIVIDADES A REALIZAR**

Se realizará una campaña de concienciación para la recogida de alimentos, en los que se colocarán cajas en las instituciones municipales, en las empresas del municipio que quieran colaborar. Además de organizar una gymkhana solidaria en la que el acceso será a cambio de un kilo de alimentos.

Esta macro-recogida de alimentos se realizará para colaborar con Cáritas y el área de Bienestar Social del municipio, para terminar con la escasez de alimentos para las familias más necesitadas.

Una gymkhana es un juego colectivo en el que las personas se dividen en equipos que compiten entre sí, por lo general en ambientes abiertos. Los equipos participantes tienen el reto de llevar a cabo diferentes pruebas para lograr un objetivo, dichas pruebas pueden implicar buscar objetos o información específica, demostrando una capacidad deportiva, habilidades artísticas, culturales o razonamientos lógicos con el fin de acumular puntos.

## PARLAMENTO JOVEN 2017-2018

### 1.- **La momia:**

A base de enrollar papel higiénico, tendrán que hacer un par de momias, las cuales, al acabar tendrán que luchar entre ellas en un combate de Sumo. Puntuará la originalidad y la risa provocada.

### 2.- **El aliento de los muertos:**

Se les da a elegir, entre izquierda o derecha, a la izquierda serán guindillas picantes y a la derecha, será tabasco. Todos los miembros del grupo deberán tomar un poco de ingrediente seleccionado, al que acompaña una cabeza de ajo, regado todo ello con un chupito de coca cola. Puntúa el tiempo que tarden en abrir la boca.

### 3.- **Desmontando a Franki:**

Se ponen debajo de una sábana o manta diversos objetos, y se les muestran durante un tiempo (dependiendo del número de objetos), cuantos más objetos recuerden, mayor puntuación obtendrán.

### 4.- **La habitación zombie:**

Están en una habitación y hay un montón de objetos, tendrán que encontrar uno concretamente en unos cinco minutos, si no lo encuentran, entrarán los zombies en la habitación. Cuando encuentren el objeto encontrarán la pista.

### 5.- **Róbale al zombie:**

Hay un zombie, que estará dormido, habrá que quitarle algunos objetos al zombie sin que se despierte.

### 6.- **Vasos mentirosos:**

Hay cuatro vasos y en cada vaso hay una pista. En un vaso estará la pista verdadera y en los otros tres serán pistas falsas. Sólo podrán coger un vaso.

### 7.- **Catch the zombie:**

Una persona (participante) empezará a correr con veinte segundos de antelación a los demás, si los demás del grupo no lo han atrapado en un tiempo determinado, ese equipo será derrotado.

### 8.- **El saco maldito:**

Habrán que meter los pies en un saco grande y hacer una carrera contra los miembros de otro equipo.

### 9.- **Zombie ciego:**

Habrán un zombie con los ojos tapados, los y las participantes tendrán que encontrar varios objetos que estarán por el suelo.

### 10.- **La búsqueda de la llave:**

En una habitación tendrán que encontrar una llave.

### 11.- **Fotografía el número:**

Habrán zombies que lleven un número, y los y las participantes tendrán que hacer la foto al cartel de un zombie concreto.

## 4. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

En Palomares hay un gran número de personas que actualmente tienen carencia de alimentos, por lo que la asociación de Cáritas hace entrega de alimentos a las familias que tienen estas carencias. Esta entrega de alimentos está debidamente gestionada por el equipo de trabajadores sociales del área de Bienestar Social del municipio.

A pesar de esta gestión de alimentos, que se entregan de forma mensual, estas entregas no son suficientes, por lo que hemos decidido realizar una campaña para recoger alimentos.

Esta campaña va dirigida a toda la población, aunque la entrega de alimentos se proporcionará a las familias con carencias alimentarias.

# PARLAMENTO JOVEN 2017-2018

## 5. RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO

### RECURSOS DEL PROYECTO.

#### Humanos:

- 25 parlamentarios y parlamentarias.
- Tutora 2º ESO B
- Agente de Dinamización Juvenil
- Ayuntamiento
- Colaboradores

#### Materiales:

- Pintura de cara
- Pulseras
- Cartelería en general
- Material de papelería

## 6. COLABORADORES: ASOCIACIONES, ENTIDADES, INSTITUCIONES

Los organismos que formarían parte del proyecto son:

- ⇒ IES Palomares
  - Sesión de tutorías para planificar las actividades.
  - Publicitación de nuestras acciones entre el resto del alumnado utilizando las aulas y tabloneros de anuncio
- ⇒ Hermandades
- ⇒ Ayuntamiento de Palomares del Río
  - Sesiones y préstamo
    - ~ Personal técnico especializado: Agente de Dinamización Juvenil, como técnico en dinamización de grupos y coordinación de actividades.
    - ~ Personal de emergencias: Policía, protección civil.

## 7. CALENDARIO DE ACCIONES

Diseño de eslogan, logotipos: **Marzo.**

Elaboración de acciones y actuaciones: **Abril**

Desarrollo y ejecución de Campaña Final: **Mayo**

Realización de la gymkhana: **Sábado 12 de Mayo**

## 8. DIVULGACIÓN DEL PROYECTO

- ~ CARTELES PUBLICITARIOS.
- ~ FOLLETOS INFORMATIVOS.
- ~ GRUPOS DE DIVULGACIÓN WHATSAPP.
- ~ PUBLICACIÓN WEB MUNICIPAL Y REDES SOCIALES DEL MUNICIPIO.

## PARLAMENTO JOVEN 2017-2018

DIFUSIÓN CENTRO GUADALINFO.

~ BOCA A BOCA ENTRE LOS JÓVENES DE LA LOCALIDAD.

~ SOPORTES PUBLICITARIOS CAMPAÑA DE ORGANIZACIÓN Y REALIZACIÓN.

### 9. PRESUPUESTO DESGLOSADO

MATERIALES	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
MATERIAL DE PAPELERÍA	1	150,00€	150,00€
PULSERAS	300	150,00€	150,00€
<b>TOTAL</b>			<b>300,00€</b>

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

Se quiere realizar una gymkhana zombie en el municipio, para ello se ha decidido que transcurra por el centro y finalice en el recinto ferial. La gymkhana constará de diez pruebas y empezará a partir de las 19.00H. Para participar, será necesario inscribirse con anterioridad, el acceso a la gymkhana será a cambio de alimento.

El impacto que este proyecto puede tener en nuestra comunidad es más que evidente. Dado la escasez de actividades de ocio en nuestro municipio, es importante concienciar a la población de la importancia que tiene la realización de dichas actividades, para ello, queremos promover la participación ciudadana. La actividad con la que queremos empezar esta concienciación será una gymkhana en la que todas y todos los habitantes del municipio podrán participar. Queremos obtener el mayor número posible de participantes.

Además con la realización de este tipo de actividades se puede fomentar el ocio y el turismo en el municipio, lo que beneficiará al municipio, además se podrán utilizar infraestructuras, que actualmente están en desuso.

Además de las ventajas que tiene de por sí la realización de la gymkhana, también se realiza con un fin solidario, la recogida de alimentos para las personas con más escasez de recursos del municipio.

#### Valoración de tu proyecto en relación con el aprendizaje – servicio

Es importante destacar el gran esfuerzo que han realizado los parlamentarios y parlamentarias, ya que a pesar de ser jóvenes de catorce años aproximadamente, han podido idear, desarrollar, planificar y llevar a cabo un proyecto, con la colaboración de la Técnica de Juventud del Ayuntamiento, aunque en esta etapa de la adolescencia es algo complicado, gracias al Proyecto de Parlamento Joven hemos podido trabajar con ellos y ellas este proyecto, en el que se les escucha y pueden observar que sus opiniones como jóvenes y sus actitudes influyen en el municipio. Han decidido llevar a cabo un proyecto en el que implican a la población en general, además de pensar en las personas más desfavorecidas del municipio.

Como Técnico de Juventud mi valoración es muy positiva, ya que he podido conocer mejor las opiniones y necesidades de los jóvenes del municipio. Tienen la necesidad de realizar actividades de ocio en el municipio, pero debido a la carencia de presupuesto para realización de actividades en el municipio, no se pueden llevar a cabo.

Gracias a este proyecto podrán llevar a cabo una actividad juvenil, como a ellos le gustaría.

#### Vincúlalo con algunas de las siete competencias claves del curriculum

En este proyecto hemos trabajado algunas de las competencias claves en el curriculum de la LOMCE, las competencias que más hemos trabajado a lo largo de este proyecto son:

## PARLAMENTO JOVEN 2017-2018

- ~ Competencia en comunicación lingüística: A lo largo de las sesiones hemos realizado diferentes grupos, en la que las parlamentarias y parlamentarios han ido exponiendo sus ideas, también se han realizado debates y votaciones para llegar a acuerdos sobre el proyecto que se iba a desempeñar.
- ~ Aprender a aprender: Esta competencia implica a que las parlamentarias y parlamentarios desarrollen sus capacidades, al tratarse de una gymkhana, han tenido que organizar el desarrollar distintos aspectos de la gymkhana (Cómo se iba a organizar, que pruebas se llevarán a cabo, que tiempo durará la gymkhana, qué objetivos se quieren conseguir con esta actividad). Por lo que han desarrollado un aprendizaje tanto de forma individual como colectiva.
- ~ Competencias sociales y cívicas: Al tratarse de una gymkhana en la que se pretende implicar a todo el municipio, se relacionarán con distintas personas y de diferentes grupos de edades, por lo que pueden mejorar sus habilidades sociales.
- ~ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Gracias a este proyecto los parlamentarios y parlamentarias pueden trabajar esta competencia, ya que les permite tener una iniciativa, a través de las aportaciones que realizan de forma individual, para luego de manera colectiva elegir un proyecto, que planificarán y llevarán a cabo como parlamentarios y parlamentarias.