

## PARLAMENTO JOVEN 2018-19

MUNICIPIO	AZNALCAZAR
1. TÍTULO DEL PROYECTO	ENCUENTRO FINAL PARLAMENTO JOVEN

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

El municipio de Aznalcázar (población de 4100 habitantes) , tiene una población juvenil con muchas inquietudes e interés por realizar actividades que les enriquezcan como persona. Este año nos ha tocado realizar en el municipio el encuentro final de parlamento. Esto nos va a permitir mostrar al resto de los jóvenes de otros municipio la riqueza de nuestro pueblo a nivel medio ambiental ya que todas las actividades están orientas en mostrar la riqueza que tiene el municipio en este ámbito.

Objetivos del Proyecto:

- Fomentar las relaciones interpersonales con jóvenes de otros municipios
- Compartir experiencias dentro del ámbito medio ambiental
- Conocer un espacio natural con toda la diversidad que este contiene
- Respetar el medio natural educando en el medio ambiente
- Reconocer diferentes especies (flora, anfibios, aves...)
- Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a las mujeres.

Por ello este año nuestro proyecto está orientado en la planificación, organización y realización de todas las actividades que contiene el Encuentro Final de Parlamento Joven.

### 3. ACTIVIDADES A REALIZAR

- Sesión presentación de los diferentes proyectos de los parlamentarios de todos los municipios participantes en el encuentro final, en el Salón de Usos Múltiples del Ayuntamiento de Aznalcázar.
- Actividad Medio Ambiental (Bioblitz) Un **Bioblitz** es un evento participativo de ciencia ciudadana donde el objetivo es registrar tantas especies como sea posible en un lugar y durante un tiempo determinado.  
La actividad se realizará en una finca del municipio llamada “Dehesa de Tornero”  
Consiste en hacer ocho grupos de trabajo, flora, anfibios y reptiles, aves, insectos y arácnidos, mamíferos y rastros, zona forestal y reporteros.  
Se les dará unas pautas a cada uno de los grupos con un técnico responsable que irá dirigiendo la actividad.
- Se realizarán diversas actividades de ocios y tiempo libre. Exhibición de baile, juegos

con cuerdas, pelotas y más.....

#### **4. ¿QUIÉNES SON LOS DESTINATARIOS?**

Las actividades y el proyecto van destinados a jóvenes parlamentarios de 13 a 14 años del Centro Educativo junto con ocho municipios más participantes.

#### **5. RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO**

Recursos materiales : Dehesa de Tornero ( entorno natural de municipio) y Salón Multiusos

Recursos humanos: Técnica de Juventud del Ayuntamiento de Aznalcázar, Parlamentarios participantes del Proyecto, jóvenes voluntarios, jóvenes participantes.

Recursos Financieros: 300€ de Diputación, irá destinado a subvencionar las actividades que hemos planteados.

#### **6. COLABORADORES: ASOCIACIONES, ENTIDADES, INSTITUCIONES**

Ayuntamiento de Aznalcázar  
Jóvenes Voluntarios del Municipio

#### **7. CALENDARIO DE ACCIONES**

Las actividades planteadas se comenzarán a realizar a partir de de Abril.

#### **8. DIVULGACIÓN DEL PROYECTO**

Se utilizará cartelería en general, tablón de anuncio, watssap, redes sociales., web de Ayuntamiento.

## **9. PRESUPUESTO DESGLOSADO**

- Camisetas :160€
- Material de papelería : 40€
- Convivencia aperitivo con los participantes : 100€

Total del Presupuesto: 300€

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

Los Parlamentarios/as de programa Parlamento Joven , a través de este proyecto tratamos de activar a los jóvenes a que participen realizando una actividad en el medio ambiente aprovechando los recursos medio ambientales del municipio. El impacto social en el municipio hace fomentar los valores de solidaridad , comprensión y sensibilidad por los demás.

Con este proyecto estamos contribuyendo a construir jóvenes que tengan sensibilidad con el medio ambiente y sepan transmitir a los demás y eso contribuye a que vayan creciendo como personas responsables y con conciencia medio ambiental y respeto al patrimonio natural.

## **11. VINCULACION CON EL APRENDIZAJE SERVICIO**

En el aprendizaje-servicio el alumnado identifica en su entorno próximo una situación con cuya mejora se compromete, desarrollando un proyecto solidario, que pone en juego

conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Competencias básicas: activa el ejercicio de todas las competencias del currículo, 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 solidarios. Habilidades para la vida: Fortalece las destrezas psicosociales y la capacidad de participar en la vida social de manera positiva. En el Aprendizaje-Servicio los chicos y chicas identifican en su entorno una necesidad social, ambiental, cultural... con la que conectan y se sensibilizan. Sin embargo, no se limitan a sensibilizarse, sino que pasan a la acción, se comprometen a mejorar alguna situación, desarrollando un proyecto solidario del cual se sienten protagonistas. Todo ello pone en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Por eso el Aprendizaje-Servicio es un proyecto educativo con finalidad social.

## **12- COMPETENCIAS CLAVES DEL CURRÍCULUM**

El proyecto estaría incluido dentro de la competencia sociales y cívicas.