

## PARLAMENTO JOVEN 2018-2019

MUNICIPIO	CASARICHE
1. TÍTULO DEL PROYECTO	ESCAPE ROOM: LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS

### 2. JUSTIFICACIÓN: ¿QUÉ? ¿POR QUÉ? ¿PARA QUÉ? (Se vinculará con al menos uno de los [Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS](#))

Los jóvenes del Parlamento Joven de Casariche hemos decidido organizar una Escape Room: los Derechos de los niños, que sea una propuesta de diversión, aprendizaje y concienciación para los jóvenes de nuestro pueblo, para conocer las realidades de otros niños en el mundo y valorar nuestra vida y oportunidades. Nuestro proyecto está vinculado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible que propone Naciones Unidas, ya que nos basaremos en los Derechos de los Niños para tematizar la sala, y ser el hilo conductor de la narrativa y de las pruebas que se diseñen, dándolos a conocer y sensibilizando a los jóvenes de Casariche. Muchos de los derechos de los niños están relacionados con los objetivos que plantea Naciones Unidas, destacando entre ellos el fin de la pobreza, Salud y Bienestar, Hambre Cero, Educación de calidad y reducción de las desigualdades.

### 3. ACTIVIDADES A REALIZAR

Diseñaremos una Escape Room tematizada con los derechos de los niños, como actividad que es la primera vez que se organiza aquí en nuestro municipio, y que para muchos jóvenes es la primera vez que lo escuchan. La realizaremos en el IES Atalaya, y pasarán todas las clases del centro con sus respectivos tutores, para disfrutar y aprender de su contenido. También organizaremos para que los padres y madres interesados puedan visitarla si así lo quieren.

#### **4. ¿A QUIÉNES VA DIRIGIDO?**

La actividad va dirigida a jóvenes de entre 12 y 16 años de nuestro municipio principalmente.

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

Contamos con los siguientes recursos:

RECURSOS HUMANOS:

- ADJs del Ayuntamiento
- Jóvenes Parlamentarios
- Tutora del curso y profesores.
- Padres y madres del AMPA de Secundaria.

RECURSOS MATERIALES

- Materiales fungibles para las pruebas.
- Premios a los participantes.

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

Colaborarán con nosotros para poder llevar a cabo nuestra actividad:

- Ayuntamiento de Casariche
- IES Atalaya
- AMPA Secundaria

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

La Escape Room sobre Derechos de los niños, se realizará la última semana de mayo (27 al 30 de Mayo) y coincidirá con la IV Feria de las Capacidades, que viene realizando el centro, en la que los alumnos y alumnas realizan una exposición de las capacidades que tienen, compartiéndolas con la Comunidad. Se realizará en horario escolar en la sala de usos múltiples del instituto, por la que pasarán todas las clases del IES Atalaya, e incluso dejaremos algunos días más la sala montada por si algún padre o madre quiere realizarla antes de desmontarla.

La fase acción tendrá el siguiente calendario:

19 de marzo: Comienzo fase acción: Preparación pruebas de la Escape Room y trabajo con los Derechos de los niños y los objetivos sostenibles del milenio. Establecer comisiones de trabajo.

24 de marzo: Reparto de trabajo de las Comisiones:

- Comisión económica.
  - Comisión de publicidad y coordinación de grupos
  - Comisión de organización de pruebas y creación de la narración (I)
  - Comisión de organización de pruebas (II)
- 2 abril: búsqueda de recursos y propuesta de puzzles para la sala.  
23 abril: Puesta en común y revisión del trabajo  
7 mayo: diseño y creación de escenarios  
14 mayo: creación de escenarios y circuito de las pruebas  
21 mayo: montaje y preparación de la sala  
27 al 31 de mayo: Escape Room sobre los Derechos de los Niños  
3 al 7 de junio: días para que puedan visitarla los padres y madres interesados  
18 junio: Sesión plenaria con el Alcalde. Evaluación.

## **8. DIVULGACIÓN DEL PROYECTO**

Tendremos una comisión que se encargará de difundir la información de la actividad a través de cartelería y de las redes sociales que tiene la Delegación de Juventud del Ayuntamiento (Facebook, Twitter, Instagram, pag web Ayuntamiento).

## **9. PRESUPUESTO DESGLOSADO**

El presupuesto de la actividad será:

- Material fungible:..... 150 euros
- Premios para cada clase participante..... 150 euros
- TOTAL:.....300 euros

## **VALORACIÓN GLOBAL.**

### **Impacto en la comunidad local producido en el desarrollo de este proyecto.**

Los jóvenes Parlamentarios de Casariche queremos que los jóvenes se diviertan, aprendan y sensibilicen acerca de las realidades de otros niños en el mundo y valoremos nuestra propia realidad y por eso vamos a diseñar esta Escape Room, que esperamos que sea una experiencia que pueda realizarse en otros entornos para divertirnos y seguir aprendiendo. Además para que cada clase pueda participar vamos a pedir que los alumnos entreguen material escolar y alimentos no perecederos que haremos llegar a Asociaciones Humanitarias, contribuyendo así al fomento de la solidaridad y concienciación.

**Valoración de tú proyecto en relación con el aprendizaje -servicio.**

Nuestro proyecto tiene como objetivos el aprendizaje, la concienciación, la solidaridad y la diversión, además de implicar a todo el centro educativo incluido profesores y padres y madres. Es una actividad para mover conciencias y que los jóvenes de nuestro pueblo participen y aprendan, y sean solidarios con la comunidad, aprendiendo al mismo tiempo a valorar sus vidas y oportunidades. En principio la actividad tendrá un principio y un final, con lo que no se establecerá un servicio a la comunidad de manera permanente, aunque sí puntual en cuanto a la recogida de material escolar y alimentos no perecederos.

**Vincúlalo con algunas de las siete [Competencias Clave del currículo](#).**

Nuestro proyecto se vincula con las competencias sociales y cívicas, ya que nos vamos a introducir en los derechos de los niños, en concienciar a otros jóvenes sobre su existencia y conocer otras realidades y valorar la propia nuestra. También se relaciona con la competencia lingüística ya que en el diseño de la Escape room es fundamental la narrativa de la misma, con lo que vamos a tener que poner a funcionar nuestra creatividad literaria y capacidad de expresar en modo escrito. Los puzzles que irán incluidos en la Escape Room también tendrán un contenido matemático y científico, con lo que también estaremos vinculados a la Competencia Matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.