

ESQUEMA DEL PROYECTO

1º- NOMBRE DEL PROYECTO

“EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES ACTIVAS”

2º- JUSTIFICACIÓN. ¿Qué?, ¿Por qué?, ¿Para qué? (Se tendrá como base los [Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS](#), vinculándose los objetivos del proyecto con al menos uno de los ODS)

¿Qué? Ayudar a hacer más fácil las actividades cotidianas de los mayores y ayudar a que no se sientan solos y sean más felices.

¿Por qué? Porque queremos aprender de los mayores y enseñarles nosotros a ellos, para así compartir experiencias.

¿Para qué? Para valorar a las personas mayores, comprenderlos, para que la edad no afecte en sus actividades cotidianas.

Nuestro proyecto se relaciona con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 3 “Salud y Bienestar”, teniendo en cuenta que el trabajo que queremos desarrollar va encaminado a favorecer tanto en nuestros mayores, como en los jóvenes, el desarrollo de experiencias compartidas que fomenten nuestra salud mental, autoestima y autonomía, así como el desarrollo de capacidades, favoreciendo un aprendizaje mutuo e intergeneracional.

También podríamos relacionarlo de alguna manera con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 10 “Reducción de las desigualdades”, entendiéndolo como desigualdad, la brecha digital que separa a muchos mayores de las oportunidades que nos ofrecen las Tecnologías de la información y la comunicación, por falta de manejo y conocimiento, siendo algo en lo que quieren incidir nuestros y nuestras jóvenes.

3º- ACTIVIDADES A REALIZAR

Principalmente las actividades que se desarrollarán serán las siguientes:

- Visita guiada por los y las mayores del Centro de Participación Activa de La Puebla de Cazalla al grupo de Parlamento Joven, para que conozcan su centro, y sus actividades. (Los parlamentarios y parlamentarias poseen información en cuanto a ello, teniendo en cuenta que tuvimos la visita de la dinamizadora del centro, que nos ayudó a realizar búsqueda de información, para concretar nuestras actividades).
- “Los mayores enseñan a los y las jóvenes”: Mayores del grupo de Petanca enseñan a los jóvenes a jugar a la petanca y posteriormente se celebrará un campeonato intergeneracional.
- “Los y las jóvenes enseñan a los y las mayores”: Los y las jóvenes prestarán ayuda a los y las mayores para que aprendan a usar los medios electrónicos, como móviles, ordenadores, Tablet, redes sociales...
- Jornada de Convivencia Intergeneracional: Para este día, que se organizará como despedida del proyecto, mayores y jóvenes cocinarán juntos un producto típico de nuestra tierra “tortas fritas”, ya que es sencillo y rápido de hacer. Además de mantener una jornada compartiendo experiencias se entregará al centro una placa y un detalle a

los mayores por participar y colaborar en nuestro proyecto, y se aprovechará para realizar la entrega de premios del campeonato de petanca.

4º- DESTINATARIOS: ¿Quiénes son los destinatarios?

Mayores del Centro de Participación Activa del Ayuntamiento de La Puebla de Cazalla (conocido anteriormente como Hogar del Pensionista) y jóvenes participantes en el Programa de Parlamento Joven.

5º- RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO

Personales: Parlamentarios y parlamentarias, Agente de Dinamización Juvenil, personal de Argos Proyectos Educativos, Mayores, Dinamizadora del Centro de Participación Activa...

Materiales: Todo el que ofrece el centro para el desarrollo de las actividades, materiales de juego, medios electrónicos...

Económico: Subvención del Área de Cultura y Ciudadanía de la Diputación de Sevilla y Aportación Municipal del Área de Juventud y Educación del Ayuntamiento de La Puebla de Cazalla.

6º- COLABORADORES: Asociaciones, Instituciones, Entidades...

- Centro de Participación Activa del Ayuntamiento de la Puebla de Cazalla
- Club de Petanca
- Área de Cultura y Ciudadanía de la Diputación de Sevilla
- Argos Proyectos Educativos
- IES Federico García Lorca
- IES Castillo de Luna

7º- CALENDARIO DE ACCIONES

La actividad tendrá una duración de unos dos meses y medio aproximadamente, durante el mes de marzo hasta mayo de 2019.

La visita se realizará a mediados del mes de marzo.

Para el taller de manejo de aparatos electrónicos, como con el juego de la petanca. pretendemos distribuir al grupo en diferentes grupos para que los jóvenes asistan al centro de participación activa una vez por semana durante todo este tiempo y poder realizar actividades continuadas.

La jornada intergeneracional se realizará en el mes de mayo.

8º- DIVULGACIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto se divulgará a través de redes sociales, medios de comunicación local y a través de los periódicos escolares, así como página web del ayuntamiento de la puebla de cazalla.

9º- PRESUPUESTO DESGLOSADO

El presupuesto irá destinado a:

- Compra de trofeos para los ganadores/as del campeonato de petanca.
- Compra de una placa conmemorativa para el centro de participación activa como agradecimiento por su participación y colaboración en el proyecto.
- Impresión de diplomas para los mayores que participarán en el taller de uso de tecnologías de la información y la comunicación.
- Compra de un detalle para los mayores que hayan colaborado en las actividades.
- Compra de productos de alimentación para la elaboración de las tortas fritas y el chocolate que se preparará para el día de la jornada final.

El presupuesto previsto para cubrir dichos gastos es de 300€.

En caso de que los gastos se incrementasen el Área de Juventud y Educación del Ayuntamiento de La Puebla de Cazalla, realizaría la aportación municipal correspondiente para cubrir dichos gastos.

10º- VALORACIÓN GLOBAL: Impacto en la comunidad local producido en el desarrollo de este proyecto y el aprendizaje del alumnado de algunas de las siete [Competencias Clave del currículo](#).

Antes de la realización del proyecto no podemos conocer de manera real el impacto que tendrá el mismo, pero sí podemos prever que dicho proyecto tendrá un buen impacto, teniendo en cuenta la gran labor social que tanto jóvenes, como mayores realizarán, teniendo en cuenta que en esta experiencia intergeneracional primará la puesta en valor del respeto hacia los demás y resaltar las capacidades, habilidades y destrezas del saber, del saber hacer y del saber ser tanto de jóvenes, como de mayores.

En cuanto a las competencias clave del currículo, podemos resaltar la Competencia social y cívica teniendo en cuenta que realizarán una labor social y voluntaria, la cual será enriquecedora de su desarrollo personal y social al mismo tiempo que integradora y beneficiosa para la adquisición de valores y la vida en sociedad y la competencia de aprender a aprender, ya que el aprendizaje que adquirirán será vivencial, motivador, partiendo de su interés, convirtiéndose éste en un aprendizaje significativo y funcional, pudiendo aplicar los mismos a diferentes contextos de su vida diaria, lo cual supondrá un aprendizaje continuado.

Por otro lado la competencia digital jugará un papel muy importante, ya que los y las jóvenes tendrán que poner en valor todo aquello que saben para enseñar a los mayores, e incluso aprender y/o perfeccionar sus conocimientos para poder transmitirlos posteriormente.