



## PARLAMENTO JOVEN 2018-19

MUNICIPIO	LAS CABEZAS DE SAN JUAN
1. TÍTULO DEL PROYECTO	“RECICLA Y AYUDA”

2. **JUSTIFICACIÓN: ¿QUÉ? ¿POR QUÉ? ¿PARA QUÉ? (Se vinculará con al menos 1 de los [Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS](#))**

A través del programa Parlamento Joven y tras detectar en nuestro diagnóstico la necesidad de intervenir con animales abandonados y de hacerlo de una forma sostenible queremos organizar desde el grupo de parlamentarios de Las Cabezas El proyecto, **RECICLA Y AYUDA**. Para ello, vamos a fundamentar nuestra intervención sobre todo en la consecución de 2 objetivos de Desarrollo Sostenible, Salud y bienestar y acción por el clima. Será impulsado a través de la competencia del sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor como proceso de resolución de problemas que tengan un beneficio a la comunidad y que permita la adquisición de esta competencia clave, capacidad de análisis, planificación y organización, favorecer la iniciativa creativa y el interés proactivo como parte de la solución.

Por tanto, abrimos 2 líneas de acción basadas en la forma de trabajar del ApS, es decir, descubrir, transformar, difundir y evaluar la responsabilidad y el cuidado del entorno para mejorar los espacios de convivencia no formales del pueblo y del instituto mediante sensibilizar y concienciar desde el compromiso y respeto por el medio ambiente más próximo, y promover los comportamientos solidarios y de respeto con los animales domésticos.

Pondremos en marcha ***una campaña de reutilización y transformación de material reciclable en beneficio de los animales abandonados y el alumnado del centro ayudando a tener un pueblo mas sostenible***. Ofreciendo y reforzando un servicio que ayude y de respuesta a una necesidad real detectada en el municipio y el centro.



### 3. ACTIVIDADES A REALIZAR

La actividad prevista poner en marcha incluye 2 acciones:

- 1.- NIVEL DE CENTRO: Taquillas/Espacios para mochilas.
  - lugar para depositar mochilas intercambio de clase y hora de patio.
  - Reciclar y reutilizar material en desuso adecuándolos como taquillas
- 2.-NIVEL LOCAL: Campaña de Ayuda a Animales Abandonados
  - Elaborar camas y utensilios para animales abandonados con material reciclado
  - Organizar una Campaña de recogida alimentos, agua, mantas,.. para donar a la Asociación AVAA.
  - Hacer pegatinas con mensajes de sensibilización y denuncia de los derechos de los animales y su cuidado y responsabilidad como medida de higiene y salud local.

### 4. ¿A QUIÉNES VA DIRIGIDO?

Respecto a los destinatarios directos de nuestra acción tenemos y queremos diferenciar dos sectores de población, el propio centro y la población en general.

1º El alumnado del IES, para inculcar y ofrecer espacios útiles de uso común para el alumnado tras detectar que no cuentan con un lugar adecuado donde dejar las mochilas del material escolar durante los intercambios de clase y la hora de recreo.

2º La población general, consistente en varias acciones dentro de una Campaña de sensibilización y denuncia de un problema con el abandono de animales domésticos y la responsabilidad de sus cuidados de atención e higiene.

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

Respecto a los recursos con los que contamos de partida son:

- Económicos: 300,00 € de la Excm. Diputación de Sevilla.
- Humanos: Parlamentarios, orientadora, profesor de tecnología, AVAA (Asociación Voluntarios de Animales Abandonados) y ADJ.
- Logísticos: Centro de Información Juvenil, Punto Limpio e IES.



## 6. COLABORADORES: ASOCIACIONES, ENTIDADES, INSTITUCIONES

En el apartado de colaboraciones tenemos que mencionar:

- IES Ciudad de Las Cabezas (Dpto de Tecnología)
- Excmo. Ayto. de Las Cabezas. Delegaciones de Juventud y de Medio Ambiente
- Asociación Voluntarios de Animales Abandonados, AVAA
- Policía Local/Protección Civil
- Argos.

## 7. CALENDARIO DE ACCIONES

En mayo de 2019.

## 8. DIVULGACIÓN DEL PROYECTO

Respecto a la divulgación y difusión del proyecto utilizaremos diversos canales:

- Cartelería.
- Medios de Comunicación Locales (prensa, radio y televisión).
- Nuevas tecnologías y redes sociales (webs, facebook, twitter..).

## 9. PRESUPUESTO DESGLOSADO

<b>“RECICLA VIDA”</b>	
Pinturas, brochas, pinceles, barniz, cola de carpintero, cubos, ...	154,50 €
Merchandising: Camisetas, serigrafía,..	145,50 €
<b>TOTAL</b>	<b>300,00€</b>



## **10. 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.**

Respecto al impacto que producirá el desarrollo de este proyecto en la comunidad local, perseguimos y buscamos el mayor impacto visual y educativo en la población diana sobre la que pretendemos actuar, o sea, los jóvenes y su forma de participar en el municipio.

De esta forma pretendemos, por un lado, crear vínculos y señas de identidad y apego de los alumnos con su centro para que lo vean como un paso más de su experiencia de vida desde la importancia de su función educadora y el efecto de arraigo a su IES y no como una etapa negativa. Además de servir de plataforma para denunciar cualquier manifestación de violencia con la intención de contribuir a crear una sociedad más justa e igualitaria apostando por jóvenes más autónomos, críticos y comprometidos con las causas sociales.

Por otro lado, buscamos un impacto comunitario, como es hacer visible a nivel municipal la existencia de un movimiento juvenil implicado en corregir y mejorar déficits del pueblo que rompa con estereotipos peyorativos de la juventud. De manera, que muestre la capacidad que ésta tiene de ser un colectivo que suma al crecimiento y la convivencia local, con sus particularidades pero con valores y compromiso.

### **Competencias Clave del currículo.**

Con la realización de este proyecto no hemos pretendido otra cosa que desde la participación activa y democrática que los valores constitucionales que este proyecto promulga, así como, su estrecha relación con el aprendizaje-servicios, empoderar a los jóvenes parlamentarios desde la acción y la experiencia partiendo desde el conocimiento de las instituciones, el diagnóstico de problemáticas, la búsqueda de propuestas, la toma de decisiones y aportar soluciones de forma personal, activa y directa en beneficio de la comunidad. Es decir, apoyados en el aprendizaje-servicio trabajamos con el alumnado en identificar en su entorno próximo una situación con cuya mejora se pueda comprometer, desarrollando un proyecto solidario que ponga en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores. En este sentido con “RECICLA Y AYUDA” además del inherente a la propia esencia del parlamento joven respecto a la iniciativa y despertar el espíritu emprendedor frente al consumo pasivo de soluciones ajenas, hemos potenciado que durante el proceso estos parlamentarios adquieran ciertas competencias claves, quizás no una concreta entoda su integridad pero si favorecer e incorporar ciertas adquisiciones educativas, por ejemplo y fundamentalmente la competencia en comunicación lingüística donde los chicos han aprendido la importancia del lenguaje y su uso como herramienta de expresión de ideas, canal de debate y elemento vital de entendimiento para la toma de decisiones y acuerdos, adquiriendo mayor vocabulario y una mayor corrección gramatical en la redacción y expresión escritas en el proceso de transformación de las ideas y su locución con concreción escrita en una propuesta firme y su presentación a distintos estamentos y formatos escrito y oral.

También hemos pretendido que en su recorrido por esta metodología los jóvenes parlamentarios adquieran ciertos aspectos claves de las competencias sociales y cívicas, como por ejemplo, el comprender los conceptos de democracia, igualdad o ciudadanía manifestando interés por resolver problemas, participando activamente de manera constructiva en actividades que repercutan en la mejora de alguna necesidad detectada en la comunidad así como, respetar los derechos humanos y por responsabilidad los del resto de seres vivos.



