

PARLAMENTO JOVEN 2017-2018

MUNICIPIO	EL PALMAR DE TROYA
1. TÍTULO DEL PROYECTO	Sensibilización sobre la limpieza de nuestro pueblo

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

- Concienciar a la población sobre la importancia de disminuir la suciedad en nuestro entorno.
- Comunidad sostenible.
- Producción y consumo saludable.

3. ACTIVIDADES A REALIZAR

FASE 1.- DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN.

1.1 OBSERVAR, VER LOS SITIOS.(Para constatar que realmente nuestro pueblo está sucio)

1.2 FOTOGRAFIAR.

1.3 APUNTAR (CUADERNO DE CAMPO)

FASE 2.-ACCIONES

2.1 HACER Y DISTRIBUIR LOS CARTELES.(Los chicos lo diseñarán y los mandaran a la imprenta para colocarlos tanto dentro como fuera de lugares e instituciones públicas)

2.2 DIFUSIÓN DE LA INFORMACIÓN PARA LA SENSIBILIZACIÓN.

2.3 ELABORAR TEXTO ARGUMENTATIVO (boletín informativo para la presentación formal)

2.4 PATRULLAS DE COMUNICACIÓN, (los adolescentes comunicaran directamente en sitios habituales de reunión, a grupos de habitantes de la localidad, la problemática existente)

2.5 ELABORAR UN TEXTO ESPECIFICO PARA SU DIFUSIÓN A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES -FACEBOOK-INSTAGRAM)

FASE 3.- EVALUACIÓN Y FINALIZACIÓN DEL PROYECTO

3.1 HACER LLEGAR A LA ALCALDÍA TODO EL TRABAJO REALIZADO (Elaboración de un dossier informativo que incluya fotografías)

3.2 RECOGIDA DE BASURA (A modo de ejemplo, los jóvenes en una Jornada se dedicarán a la recogida de basura)

3.3 MERIENDA DE DESPEDIDA.

4. ¿A QUIÉNES VA DIRIGIDO?

A todos los habitantes del pueblo. Desde los más jóvenes que de forma colaborativa planifican y desarrollan el proyecto, otros jóvenes que pueden verse implicados por estar interesados en esta causa. Los niños porque de estas acciones se desprenden modelos a seguir e imitar. E igualmente a otros sectores como adultos y ancianos.

5. RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO

- RECURSOS HUMANOS:- Adolescentes participantes en Parlamento Joven.
- ADJ.
- Algunos profesores del IES Torre del Águila que desde su asignatura, voluntariamente colaborarán en algunas actividades. (profesora de tecnología y profesor de lengua entre otros)

6. COLABORADORES: ASOCIACIONES, ENTIDADES, INSTITUCIONES

- Asociaciones de la localidad (Club de pensionistas, asociación abuelas cuidadoras, Asociación de lucha contra el cáncer, entre otras...)
- Grupo de adolescentes que participan en el taller de proyectos locales de juventud "Jóvenes por el civismo y el medioambiente"
- Instituciones públicas en las que se colocarán los carteles (Centro de salud, colegio y guardería, Instituto, Ayuntamiento, biblioteca...etc)

7. CALENDARIO DE ACCIONES

- Del 9 al 13 de Abril: Fase 1.
- Del 16 al 20 de Abril: Fase 2.
- Del 23 al 27 de Abril: Fase 3.
- Del 30 al 4 de mayo: Fase 4.

8. DIVULGACIÓN DEL PROYECTO

-Se hará una difusión inicial entregando copia del proyecto a:

- *Secretaría de Parlamento Joven,
- *Área de Juventud de la Diputación de Sevilla ,
- *Orientadora y profesorado del IES Torre del Águila,
- *Alcaldía, Áreas de cultura ,medio-ambiente de la E.L.A de El Palmar de Troya.
- *Otras instituciones y asociaciones colaboradoras.
- *Publicación de las acciones a través de las redes sociales.

9. PRESUPUESTO DESGLOSADO

*Materiales para los carteles

- Diseño - Pinturas, maderas, pinceles,

- Trabajo de imprenta(reproducciones de carteles en materiales)..... 160,00 euros

*Material de papelería (Fotografías, encuadernación, folios)..... 40,00 euros

* Otros gastos de Material fungible (bolsas para recogida de basura, etc)..... 30,00 euros

*Gastos de manutención (merienda)..... 70,00 euros

TOTAL PRESUPUESTO

300,00 EUROS

VALORACIÓN GLOBAL. Impacto en la comunidad local producido en el desarrollo de este proyecto.

Gran impacto porque beneficia a toda la comunidad. Supone la participación de los adolescentes en acciones participativas desde el diseño, desarrollo y evaluación. Esto supone un aprendizaje a través de la investigación-acción, donde los adolescentes adquieren además de habilidades para trabajar cooperativamente. Se produce un empoderamiento de los jóvenes ya que se muestran a través de este proyecto a jóvenes activos, comprometidos, que realizan acciones positivas. Se visualiza el proyecto en los diferentes sectores de la población, lo que hace que llegue a toda la población la imagen positiva de los jóvenes. Esto es algo poco usual, porque normalmente la tendencia es a comunicar los elementos negativos de la población juvenil, sin entender que éste, es producto de la sociedad en la que vivimos en la que todos los sectores son responsables de una u otra forma de la educación del resto de la población.

Los demás sectores de población pueden sentirse implicados tras la llamada de atención que sus jóvenes hacen, ante una problemática (el cuidado del entorno), que afecta a toda la población en general

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

Entendiendo que según algunas definiciones de aprendizaje-servicio: “El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo”. Este proyecto estaría totalmente en la línea del aprendizaje-Servicio. Los jóvenes aprenden a través de una necesidad real de su entorno, en este caso la suciedad y el poco cuidado de la localidad de El Palmar de Troya, y a la vez ofrecen un servicio que beneficia a toda la comunidad. En este proceso el adolescente adquiere un aprendizaje interdisciplinar y significativo e interviene en procesos de mejora de su comunidad.

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

Podríamos decir que se vincularía en mayor o menor medida a alguna de estas competencias

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.