

## ESQUEMA DEL PROYECTO

### 1º- NOMBRE DEL PROYECTO

#Violencia0

### 2º- JUSTIFICACIÓN. ¿Qué?, ¿Por qué?, ¿Para qué?

“#Violencia0” es la propuesta que la clase de 2º A hace desde el proyecto de Parlamento Joven.

Tras conocer los recursos y servicios que se ofrecen en nuestro pueblo y realizar un pequeño análisis de Fuentes de Andalucía hemos comprobado una serie de necesidades. De todas ellas, queremos centrarnos en hacer que Fuentes sea un municipio menos violento.

El alumnado ve necesario realizar este proyecto para conseguir que nuestro municipio sea menos violento (Objetivo general). Y para ello (Objetivos específicos):

- Sensibilizar a la población y especialmente al alumnado de nuestro centro
- Ponerse en la situación de otras personas
- Identificar situaciones violentas

Estos objetivos generales y específicos se ven directamente relaciones con los Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS:

- Objetivo 3: SALUD Y BIENESTAR
- Objetivo 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD
- Objetivo 5: IGUALDAD DE GÉNERO
- Objetivo 10: REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES
- Objetivo 16: PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS

### 3º- ACTIVIDADES A REALIZAR

#### FASE 1: DIAGNÓSTICO/CONTEXTO

- **ACTIVIDAD 1: PROFUNDIZACIÓN DE CONCEPTOS**  
Antes de comenzar con la acción, debemos profundizar aún más en los conceptos con los que vamos a trabajar ya que al ser una temática tan profunda no nos ha dado tiempo de ver todo lo suficiente anteriormente.
- **ACTIVIDAD 2: CUESTIONARIO**  
Se pasará un cuestionario en las tutorías de cada clase del centro y el profesorado para comprobar el nivel de violencia que existe en nuestro centro y municipio, los conocimientos que se tienen y poder responder a nuestra pregunta: ¿hay violencia en nuestro centro?
- **ACTIVIDAD 3: EXPERIMENTO SOCIAL-GENTE MARAVILLOSA**  
Se va a realizar un experimento social donde se representará una situación de violencia entre jóvenes, se hará en dos escenarios (IES y mercadillo del pueblo) con el objetivo de comprobar si dependiendo de la edad y el contexto se actúa de maneras diferentes. Una parte del grupo actuará y otra estará observando y evaluando la situación.

## FASE 2:

### - ACTIVIDAD 4: ENTREGA DE DATOS AL IES

Para ello nos reuniremos con la junta directiva del centro para exponerle los datos obtenidos anteriormente y las propuestas de actividades que se podrían realizar.

## FASE 3: SENSIBILIZACIÓN

### - ACTIVIDAD 5: PATRULLAS DE SENSIBILIZACIÓN

Realizaremos una patrulla de sensibilización donde se irá informando y entregando folletos a las personas del municipio con folletos y cartelería donde se muestre nuestros objetivos, conceptos básicos y acciones.

### - ACTIVIDAD 6: CHARLAS INFORMATIVAS CEIPS

### - ACTIVIDAD 7: MERIENDA FINAL

Para finalizar este proyecto queremos realizar una merienda con las personas que han participado en el proyecto para poner punto y final a esta convivencia.

## 4º- DESTINATARIOS: ¿Quiénes son los destinatarios?

Dentro de las personas destinatarias queremos hacer diferencia entre:

- Destinatarios/as directos:  
Alumnado del Instituto Alarifes Ruiz de Florindo
- Destinatarios/as indirectos:  
Población en general

## 5º- RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO

El proyecto cuenta con:

- Visto bueno de la Delegación de Juventud
- Red social de Juventud
- Facilidad para acceder a los CEIP.
- Materiales digitales necesarios.

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

El proyecto #Violencia0 va a colaborar directamente con los centros educativos del municipio. Además, se va a entregar un informe con los datos obtenidos para entregarlo a la junta directiva del instituto.

## 7º- CALENDARIO DE ACCIONES

	3ªSemana Marzo	4ªSemana Marzo	5ªSemana Marzo	1ªSemana Abril	2ªSemana Abril	4ªSemana Abril	1ªSemana Mayo
ACT. 1							
ACT. 2							
ACT. 3							
ACT. 4							
ACT. 5							
ACT. 6							
ACT. 7							

\*Fechas orientativas, puede sufrir modificaciones

## 8º- DIVULGACIÓN DEL PROYECTO

Para difundir este proyecto se van a realizar:

- Cartelería y folletos
- Entrada en la página web del Ayuntamiento
- Redes Sociales del Ayuntamiento y de la Delegación de Juventud

## 9º- PRESUPUESTO DESGLOSADO

Tintas para impresora	30€
Camisetas para la patrulla de sensibilización	150 €
Cartelería y folletos	100 €
Merienda final del proyecto	20€
<b>TOTAL</b>	<b>300€</b>

**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](#).

- **Competencia en comunicación lingüística.** En nuestra campaña se va a utilizar la competencia en comunicación lingüística ya que se va a utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas, por lo que se usará de manera oral y escrita.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:**
  - **Matemática:** Como se ha detallado anteriormente, vamos a realizar una encuesta en el instituto por lo que debemos analizar los datos y realizar porcentajes.
  - **Científica:** Van a realizar cuestionario para comprobar la hipótesis inicial, también se realizará un experimento social por lo que utilizarán los conocimientos y metodología científica para conocer la realidad.
- **Competencia digital.** En nuestra campaña se va a hacer un uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir, intercambiar y difundir nuestras acciones.
- **Aprender a aprender.** Ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
- **Competencias sociales y cívicas.** Van a desarrollar capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.** Ya que van a tener que el alumnado va a desarrollar habilidades para convertir las ideas en actos, planificar y gestionar proyectos.

Número máximo de folios: **3**