

2017

,; #3 / \$1 #2 & \$ / # (#89 (178 ' #) 25\$ / (-\$#



INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA.
ESPACIO PARA LA CREACIÓN JOVEN MORALEJA.
AYUNTAMIENTO DE MORALEJA.

INDICE

- 1. Justificación.**
- 2. Objetivos.**
- 3. Actividades.**
- 4. Localización.**
- 5. Personas Destinatarias.**
- 6. Presupuesto.**
- 7. Evaluación.**

1. JUSTIFICACIÓN

El Plan Local de Juventud de Moraleja, se implantó en el año 2008 con el objetivo de realizar en el Municipio una política de juventud basada en las conclusiones del V Plan de Juventud que se llevó a cabo desde el Instituto de la Juventud de Extremadura y como consecuencia de la estrecha colaboración entre el Ayuntamiento de la localidad con el Espacio Para La Creación Joven a lo largo de estos 9 años. Este trabajo es considerado dentro del IJEX como un *ejemplo de buenas prácticas* a nivel regional, a partir de las cuales, otras localidades han iniciado otros Planes similares.

Este Plan Local se inició en 2008 con una única actuación, un Encuentro de Cultura Urbana, que fue todo un éxito, no sólo a nivel local si no también regional por el alto número de jóvenes que acudieron de toda Extremadura y otras regiones para participar en el evento.

A partir de aquí se confirmó la necesidad de dar continuidad y ampliar las actuaciones que en materia de juventud se llevaban a cabo y por tanto, de seguir adelante con el Plan Local de Juventud, elaborando un documento marco, en el que se recogían todos los aspectos que se creyeron importantes y que deberían servir de guía para los siguientes Planes, basándose siempre en los 5 focos que conforman en V Plan de Juventud de la región extremeña.

Los datos estadísticos que se han ido recopilando en las memorias anuales, nos permiten constatar el creciente éxito de las actuaciones llevadas a cabo, con un aumento constante en el número de participantes (jóvenes entre 12 y 35 años) y de quienes que se han quedado en lista de espera. Destacando la alta participación femenina.

Las actividades programadas, intentan, desde la educación no formal, ampliar los conocimientos de los y las jóvenes de la localidad, complementando su formación mediante la realización de actividades no sólo de ocio (que son las menos), sino aquellas que pueden mejorar y favorecer su empleabilidad.

2. OBJETIVOS

- Crear, programar y ofertar actuaciones y actividades con una visión de conjunto que nos permita dar respuesta a las necesidades y demandas de la población juvenil de Moraleja.
- Favorecer la autonomía, la plena convivencia o la inserción social de la Juventud.
- Fomentar la solidaridad e igualdad de oportunidades.
- Mejorar la calidad de vida.
- Potenciar la participación juvenil.
- Ofrecer recursos y posibilidades a los y las jóvenes.
- Estimular la creatividad de la Juventud y su capacidad innovadora.
- Coordinar y optimizar los recursos disponibles.
- Fomentar la educación en valores.
- Conservar, dar a conocer y defender el patrimonio natural, cultural y social del medio rural de la zona.

3. ACTIVIDADES

Las actuaciones que comprende el Plan Local de Juventud se programan para dar cobertura al año propio del Plan y a los primeros meses del siguiente año, para así enlazar una programación con la otra, de modo que todos los meses del año, excepto julio y agosto, cuenten con actividades.

Siempre se elabora una propuesta de actividades, entre el Ayuntamiento y el ECJ, que es presentada al resto de personas o Instituciones implicadas, para su aprobación y desarrollo.

Las actividades elegidas responden a las demandas de los y las jóvenes de la localidad e intentan dar respuesta a los objetivos que se quieren alcanzar y que hemos mencionado anteriormente. Estas actividades se clasifican en el Proyecto Marco del Plan Local de Juventud dentro de cada uno de los focos marcados por el Plan Regional.

Por segunda vez, este año se pretende sacar a concurso público las actividades, para que todas aquellas personas interesadas puedan presentar su proyecto y CV para cada actividad, para su posterior valoración y selección.

A continuación presentamos la propuesta de actividades estructurada por áreas.

3.1 NUEVAS TECNOLOGÍAS

TALLER DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON EL MÓVIL. La iniciativa pretende despertar en los/as jóvenes el interés por la tecnología como herramienta y no como fin. Gracias a este programa aprenderán a crear sus propios juegos básicos en sistemas ANDROID.

Este taller nos permitirá trabajar de forma indirecta habilidades emocionales, que nos parecen de vital importancia en el desarrollo integral de los/as más jóvenes, tales como el fomento de capacidad creativa, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

CURSO DE MANEJO DE DRONES Aprender a pilotar un dron recreativo con solvencia y de forma segura. Entre otros temas aprenderás a:

- Manejar los rudimentos básicos para pilotar un aparato volador a radio control.
- Conocer las características específicas de los drones respecto a otros aparatos voladores a radio control.
- Conocer las reglas básicas de seguridad para pilotar drones recreativos.
- Puesta a punto, arranque y despegue del dron.
- Aprendiendo a aterrizar.
- Control de altura y vuelo estacionario.
- Movimientos de desplazamientos básicos.
- Acrobacias.

JORNADAS VIDEOGAMES DAY. Jornada para los amantes de los videojuegos, en la que se realizarán torneos de juegos como FIFA, CALL OF DUTY, MARIO, POKEMON, JUST DANCE. El objetivo es fomentar el ocio interactivo fomentando la accesibilidad al mismo. Estas jornadas son una propuesta de el uso del videojuego como forma educativa y sana de diversión.

3.2 AUDIOVISUALES

FOTOGRAFÍA DE CALLE. Este taller propone descubrir la fotografía de calle como una manera lúdica de documentar el mundo que nos rodea. Se explica cómo optimizar recursos técnicos y cómo estar preparado a la hora de captar la imagen. Se realiza una salida práctica para poner en práctica los conocimientos desarrollados durante el taller.

CURSO DE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO 3D. Visionado y análisis de imágenes y trabajos significativos, ejercicios exprés y un proyecto final en el que trabajar en equipo para articular una idea a través del diseño y las capacidades creativas que llevamos dentro, descubiertas y por descubrir.

3.3 ARTES ESCÉNICAS

TALLER DE CIRCO Y ACROBACIAS AÉREAS. Pretende que los/as PARTICIPANTES descubran, a partir de acrobacias simples, las posibilidades expresivas de su cuerpo. Se trata de un taller de iniciación a las acrobacias de suelo, acroportes y acrobacias en movimiento. Por su parte el taller de malabares persigue que los pequeños aprenden a construir elementos propios de malabares, trabajando en lanzamientos básicos de objetos como las mazas, bolas, platos chinos, diabólos, cariocas y elementos no convencionales. Igualmente, dado que la sensación de estar en el aire produce un gran estímulo al sistema nervioso, el taller de acrobacias aéreas propone realizar las acrobacias aéreas que combinan ciertas habilidades acrobáticas con el equilibrio y control del cuerpo. Para ello, se utilizan telas.

TALLER DE SOFTCOMBAT. La goma espuma y el softcombat, una disciplina deportiva en la que se combate con armas acolchadas inofensivas, es una modalidad deportiva en la que dos combatientes luchan con armas inofensivas realizadas con materiales acolchados como la goma espuma y donde el combate se resuelve a favor de quien logre tocar tres veces con su arma a su oponente. En este taller se construirán las herramientas y se enseñará de manera práctica sus uso y las reglas del round.

DANZA AFRICANA. La danza tiene como objetivo mejorar la expresión corporal utilizando actividades que incentiven la creatividad, como juegos, ejercicios de musicalidad, imaginación asociativa y expresión.

La finalidad de este taller es mejorar la autoestima y potenciar la seguridad emocional y el respeto a uno/a mismo/a y a los/as demás, a través de la danza. La toma de conciencia del propio cuerpo, del espacio, del grupo se convierte en el pilar básico de este taller.

FLAMENCO. Destinado a la coordinación de movimientos de las distintas partes del cuerpo y a reforzar los conceptos fundamentales del baile flamenco y aprender pequeñas coreografías para distintos palos del flamenco (seguirillas, soleá, soleá por bulería, alegrías, etc). El baile es utilizado como una técnica para trabajar conceptos como disciplina, trabajo en equipo, etc.

3.4 ARTES PLÁSTICAS

DECORACIÓN DE FIESTAS. En este taller se pretende aprender diferentes técnicas de artes plásticas, así como organizar y planificar un evento.

Se trabajará con diferentes materiales para llevar a cabo topiarios, centros de mesa, montajes comestibles, invitaciones...

CURSO DE TÉCNICAS CREATIVAS: QUILLING, GOMA EVA, FIMO. Los/as participantes aprenderán a trabajar estas técnicas de una manera original, de manera muy sencilla, creando obras personalizadas y desarrollando su creatividad.

El quilling o filigrana es una técnica artesanal que consiste en hacer trabajos manuales con tiras de papel. Se consiguen desde diseños muy sencillos a trabajos más elaborados que permitan al alumnado la adquisición de los conocimientos necesarios para futuros proyectos, bien de incorporación de esta técnica en su práctica profesional cotidiana (profesorado, animadores/as socioculturales) o el uso de esta técnica para nuevas iniciativas empresariales (elaboración y venta para regalos personales o regalos de eventos).

TALLER DE ESTAMPACIÓN Y SERIGRAFÍA. Curso práctico sobre técnicas de estampación manual relacionadas con procesos de luz y serigrafía, recuperaremos técnicas tradicionales y las adaptaremos a procesos más actuales desde la perspectiva LOW TECH, ¿Qué queremos decir con Low Tech? Nos referimos a técnicas en las que no necesitas maquinaria ni grandes procesos para poder realizarla, nos enfocamos en técnicas clásicas y transformadas aplicables de manera doméstica, en las que herramientas principal serán tus manos, las ganas de aprender y materiales y herramientas accesibles.

Vamos a trabajar con tres técnicas en las que interviene la luz como herramienta principal con las que poder realizar imágenes de alta definición como la cianotipia, poder crear tus propios sellos o monotipos como con el fotopolímero o crear tus propias impresiones manuales con la serigrafía.

TALLER DE VINILOS DECORATIVOS. En este curso podrás aprender la técnica necesaria para poder realizar dibujos vectorizados y así poder decorar cualquier estancia de tu casa de forma personalizada.

Se enseñarán las utilidades básicas de Illustrator para trazar dibujos, textos o pasar una imagen que te gusta a vector para poder realizar la estampación. Cómo utilizar el plotter de corte para pasar los dibujos a vinilo. Qué se puede y qué no se puede hacer, cómo realizar los dibujos, técnica de corte y pelado de vinilo decorativo. Como preparar los vinilos para que nos queden perfectos a la hora de pegarlos a la pared

TALLER DE BARRO. El barro es un elemento básico que surge de mezclar tierra y agua, dos de los elementos esenciales de la naturaleza. El barro aporta sensaciones, y se puede modelar. Nos gusta porque las manos ensayan movimientos y principalmente porque este material permite expresar pensamiento, recuerdos y percepciones.

Los/as asistentes aprenderán a utilizar diversas técnicas escultóricas como la construcción de la estructura, el modelado en barro, el vaciado y la elección del acabado con esmaltes, engobes o acrílicos.

3.5 MÚSICA

MUSICOTERAPIA. **Musicoterapia** es la utilización de la música y/o de sus elementos (sonido, ritmo, melodía y armonía) por un **Musicoterapeuta** calificado, de forma individual o grupal, en un proceso destinado a facilitar y promover comunicación, aprendizaje, movilización, expresión, organización u otros objetivos terapéuticos relevantes, a fin de asistir a las necesidades físicas, psíquicas, sociales y cognitivas

TALLER DE DJ – MÚSICA ELECTRÓNICA. El objetivo principal de este Taller es ofrecer todos los conocimientos teóricos y prácticos para enfrentarse a una sesión de DJ profesional con las técnicas y herramientas necesarias para ello.

Dirigido a quienes quieren iniciarse o avanzar en el entorno de la música como DJ, con o sin conocimientos previos, acompañados por un experto en la materia.

TALLER DE PERCUSIÓN AFRICANA. A través de la práctica de los ritmos africanos se experimenta una predisposición a crear una atmósfera más cálida y abierta, una cercanía y un modo de conectar con otros que no existe en nuestra cultura. Cuando un grupo toca los tambores se está sincronizando con la pulsión del ritmo, simultáneamente se experimenta la misma percepción. Y cuanto mayor nivel de conexión mental, mecánica y emocional mejor sonaran los ritmos.

En un grupo de percusión todos los participantes pueden conseguir buenos resultados con una mente y un corazón abiertos.

La seguridad es una cualidad que se transporta a través de estos ritmos lo que los convierte en especialmente atractivos.

3.6 LITERATURA Y EXPRESIÓN ORAL

TALLER LITERARIO. Tiene como finalidad última, acompañar el proceso creativo de personas interesadas en la literatura a todos los niveles, mediante el diseño de un espacio en el que poder compartir y aprender literatura. El objetivo es iniciar al alumnado en la literatura, dotándole de las herramientas y técnicas necesarias para la escritura profesional.

Este taller se desarrolla desde una nueva concepción, la coescritura. Un nuevo paradigma en el que la producción literaria sale de lo meramente individual, para asentarse en la creación conjunta y en grupo.

TALLER EXPRESIÓN CORPORAL Y ORATORIA. Trabajar la consciencia corporal, la presencia, la percepción, la escucha, la intuición, la expresión, la improvisación y la composición.

Descubrir y ejercitar los recursos expresivos y creativos del cuerpo. Investigar las conexiones entre cuerpo y diseño; explorar a través del cuerpo en movimiento nociones básicas del diseño como son: espacio, forma, peso, ritmo, tiempo, volumen...

Trabajar y entrenar el estar y el actuar frente a un público (el concepto de performance en sentido amplio) para perder el miedo escénico y acostumbrarse a hacer presentaciones en público.

3.7 OTROS

CREACIÓN DE JARDÍN EN VERTICAL. Son muchas las personas, estudiantes de ingeniería, jardineros o arquitectos los que se interesan por **cómo hacer un jardín vertical** en la actualidad. Existen diversas técnicas para construirlos paso a paso, sin embargo, para la correcta puesta en marcha y construcción de los mismos es necesario conocer con exactitud cada elemento de la instalación y cada posible problema que pueda surgir en su ejecución..

COCINA SALUDABLE. Tiene como finalidad promover hábitos saludables de alimentación entre los y las jóvenes de nuestra localidad y del entorno más inmediato.

Para ello, se plantea el diseño de una acción formativa que abarque conocimientos teóricos básicos sobre dietética y nutrición, conocimientos teóricos y técnicas de cocina para mejorar su calidad de vida y la realización de prácticas en el aula para una mayor comprensión e interiorización de los conocimientos teóricos (Recetas Cocina Saludable).

JORNADAS DE JUEGOS DE MESA Y MAGIC. Creación de un encuentro para el fomento de los juegos de mesa, carta y magic como vehículo transmisor de valores educativos y ocio diferenciado. Durante estas jornadas se intentará inculcar la comprensión y el respeto de todas las opciones de ocio que se ofrecen mediante las distintas actividades, talleres y charlas formativas, incentivando la participación. Se presentarán en forma de juegos y competiciones, para amenizar y presentar las jornadas como una forma atractiva a la par que divertida para los/as asistentes.

4. LOCALIZACIÓN

Normalmente las actividades se llevan a cabo en las instalaciones del Espacio para La Creación Joven de la localidad, exceptuando aquellas que por su temática necesitan salir del centro, como por ejemplo ocurre en el Curso de Fotografía o el Curso de Guía de Rutas y Senderos realizados este año.

5. PERSONAS DESTINATARIAS

Jóvenes entre 12 y 35 años de la localidad de Moraleja y localidades cercanas.

6. PRESUPUESTO

La financiación de las actividades se realiza de forma conjunta entre el Instituto de la Juventud de Extremadura y el Ayuntamiento de Moraleja. Para ello, se presenta Proyecto al Director del IJEX quien ha de valorar y aprobar el mismo.

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Nº HORAS	IMPORTE
TALLER DE JUEGOS DE MESA Y MAGIC	4 h.	100 € monitor + 80 € material
FLAMENCO	7 h.	150 €
DANZA AFRICANA	7 h.	150 €
TALLER DE VINILOS DECORATIVOS	7 h.	150 € monitor + 100 € material
TALLER CUERPO, CREATIVIDAD, MOVIMIENTO	7 h.	150 €
TALLER DE BARRO	7 h.	150 € monitor + 50 € material
TALLER DE PERCUSIÓN AFRICANA /BATUCADA	7 h.	150 €
MUSICOTERAPIA	10 h.	150 €
CURSO DE FOTOGRAFÍA	10 h.	150 € monitor + 70 € material
DECORACIÓN DE FIESTAS	10 h.	200 €
TALLER DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON EL MÓVIL	10 h.	200 €
CURSO DE MANEJO DE DRONES.	10 h.	200 €
TALLER DE ESTAMPACIÓN Y SERIGRAFIA	10 h.	200 € monitor + 150 € material
TALLER DE CIRCO Y ACROBACIAS AÉREAS	15 h.	300 € monitor + 300 € material
CURSO DE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO 3D	15 h.	300 €
TALLER DE SOFTCOMBAT	15 h.	300 €
CURSO DE TÉCNICAS CREATIVAS: QUILLING, GOMA EVA, FIMO	15 h.	300 € monitor + 150 € material
COCINA SALUDABLE	15 h.	300 € monitor + 100 € material
CREACIÓN DE JARDÍN EN VERTICAL	15 h.	300 € monitor + 100 € material
TALLER DE DJ – MÚSICA ELECTRÓNICA	20 h.	400 €
TALLER LITERARIO	20 h.	400 €
VIDEOGAMES DAY	20 h.	400 € monitor + 200 € material
TOTAL		6.400 €

**Pago monitor/a, media de 20 €/ h. y material en los cursos en los que sea necesario.

7. EVALUACION

Durante la ejecución del Plan Local de la Juventud de Moraleja se realizará un proceso de seguimiento (evaluación continua) que nos permita detectar obstáculos que van surgiendo e ir adaptando las acciones del programa para conseguir los objetivos marcados.

Tras cada acción formativa (taller/curso) se facilitará al alumnado, así como al monitor/a los cuestionarios propuestos por el Instituto de la Juventud de Extremadura que nos permitirán evaluar conforme a los indicadores propuestos a nivel regional.

Finalmente, se realizará una memoria final donde se incluyen indicadores como participación, edad media, comparativa e histórico de datos. Así como el grado de satisfacción de los alumnos y las alumnas

8. ANEXO

Cuestionario de evaluación propuesto por el IJEX.