

Desde 1996, el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, a través de la Concejalía de Juventud, desarrolla el programa **JUVENTUD Y SALUD**, siendo éste uno de los ejes principales de actuación municipal en el trabajo preventivo con jóvenes.

El objetivo principal de este programa es el de contribuir al desarrollo personal de la población juvenil mediante proyectos, campañas e implementación de talleres en el área de Salud; entendida ésta como el bienestar físico, psíquico y social, aportándoles las herramientas básicas para su desarrollo personal en todos los ámbitos de la vida.

La juventud se asume como una etapa de vulnerabilidad ante los factores de riesgo presentes en el entorno, razón por la cual presentamos el proyecto **PONTE A CUBIERTO** orientado a preparar a la juventud e impulsarla para el futuro inmediato: aquí y ahora.

Desde esta perspectiva, en la que vemos a la persona joven como un receptor vulnerable y a la vez un agente social de cambio, concebimos este proyecto con el que queremos dotarles de herramientas para generar reflexión y la toma de consciencia para lograr mejores decisiones.

Así, vamos a desarrollar espacios con los mejores profesionales donde:

- contribuiremos a la mejora de la convivencia escolar y la resolución de conflictos de forma no violenta: **LPA CULTURA DE PAZ**
- promoveremos hábitos para un uso consciente, positivo y sin abuso del móvil, redes sociales, videojuegos; así como la prevención de la participación en apuestas. Por otro lado trataremos la educación afectivo sexual y la pornografía online: **JUVENTUD EN CONEXIÓN**
- entrenaremos con la juventud una toma de conciencia del cuerpo, amándolo tal cual es y aprendiendo a cuidarlo a través del Yoga. Así mismo practicaremos estrategias de buenos tratos consigo mismo y con los demás: **BUENA VIBRA.**
- Juguemos a explorar la creatividad literaria fomentando la imaginación y la fantasía, al más puro estilo de las peleas de raperos, pero en esta ocasión a través de la escritura: **LUCHA LIBRITO**
- Orientaremos para la creación de cualquier formato audiovisual, en el que se integre la creatividad, las nuevas tecnologías y sobre todo la cultura, produciendo cortometrajes. **LPA JÓVENES VIDEOCREADOR@S**

BREVE RESUMEN DE LAS ACCIONES Y SU CONTENIDO

A continuación, le exponemos de manera resumida las intervenciones formativas que tenemos a su disposición, especificando la entidad que da la formación, su título, un resumen del contenido, así como de los objetivos y las características técnicas.

LPA CULTURA DE PAZ		
REDECO (Instituto Interdisciplinar Resolución de Conflictos)	Contenidos	La cultura de Paz corresponde a una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos. Se pretende formar al alumnado para que puedan ejercer una doble función: alumnado ayudante de convivencia y alumnado mediador: Alumnado referente de convivencia positiva.
	Objetivos	• Crear equipos de alumnado referentes de convivencia positiva para fomentar la cultura de paz, mejorar el clima de convivencia y prevenir la violencia en los centros educativos. • Favorecer la implicación del alumnado en la resolución pacífica y cooperativa de los conflictos. • Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de toma de decisiones del alumnado. • Incrementar el grado de compromiso del alumnado en la realidad del centro y de sus soluciones. • Ofrecer un apoyo directo por sus iguales a aquellos/as que por diferentes razones se encuentran excluidos, marginados, maltratados o victimizados.
	Características	<u>Duración:</u> 10 horas, distribuidas en dos sesiones de 5 horas <u>Edad mínima:</u> A partir de 14 años. Grupos de 3º y 4 º de la ESO <u>Necesidades técnicas:</u> PC Portátil con entrada USB y proyector. Aula amplia para colocar sillas en círculo. <u>Indispensable:</u> Que el centro cuente con Mediador/a acreditado/a o referente de convivencia en el equipo que pudiera ser responsable del proyecto.

JUVENTUD EN CONEXIÓN "Por el uso de móvil y redes sociales"		
PANTALLAS AMIGAS (ESCUELA TIC)	Contenidos	A través de formato taller formaremos al alumnado en el uso seguro y saludable de Internet, promoviendo hábitos para un uso consciente y positivo, a la vez que suman valores, conocimientos y competencias para su desarrollo y mejora de la convivencia.
	Objetivos	• Generar conciencia sobre la importancia de gestionar tanto la cantidad como el momento de uso de móviles y redes sociales y su influencia en nuestro bienestar. • Conocer los efectos negativos del sobreuso en las diferentes áreas, desde lo personal a lo social, pasando por lo familiar. • Activar medidas y hábitos saludables y sostenibles al respecto, así como identificar indicaciones de situaciones de uso problemático.
	Características	<u>Duración:</u> dos horas dirigidas al alumnado, dos horas al profesorado y dos horas a las familias. <u>Edad mínima:</u> A partir de 14 años. Grupos de 3º y 4º de la ESO <u>Necesidades técnicas:</u> PC Portátil con entrada USB y proyector.

JUVENTUD EN CONEXIÓN "Cuando los videojuegos y las apuestas suponen jugar a perder"		
PANTALLAS AMIGAS (ESCUELA TIC)	Contenidos	A través de formato taller analizaremos los videojuegos, las apuestas deportivas, y los juegos de azar para afrontar un consumo sin riesgo.
	Objetivos	• Identificar prácticas saludables y los indicios de un uso patológico de los videojuegos. • Saber qué son los videojuegos y apuestas, cómo funcionan las adicciones comportamentales y los trastornos por un uso problemático. • Conocer por qué pueden atraparnos y qué consecuencias tiene. • Identificar sistemas de autocontrol y de detección de síntomas de uso problemático.
	Características	<u>Duración:</u> dos horas dirigidas al alumnado, dos horas al profesorado y dos horas a las familias. <u>Edad mínima:</u> A partir de 14 años. Grupos de 3º y 4º de la ESO <u>Necesidades técnicas:</u> PC Portátil con entrada USB y proyector.

JUVENTUD EN CONEXIÓN"Educación afectivo sexual y para la pornografía online"		
PANTALLAS AMIGAS (ESCUELA TIC)	Contenidos	A través de formato taller queremos generar una visión más amplia y real de las relaciones de pareja, sexuales y afectivo sexuales con especial énfasis en la decodificación de los mensajes machistas y la industria del porno.
	Objetivos	• Identificar relaciones personales, afectivas, de pareja y tóxicas. • Conocer la industria del porno y desmontar sus mitos. • Afrontar de forma crítica y con perspectiva de género los códigos y mensajes consumidos en páginas, redes sociales y mensajería instantánea. • Identificar prácticas de sexo seguro y cibersexo.
	Características	<u>Duración:</u> dos horas dirigidas al alumnado, dos horas formación al profesorado y dos horas formación a las familias. <u>Edad mínima:</u> A partir de 14 años. Grupos de 3º y 4º de la ESO <u>Necesidades técnicas:</u> PC Portátil con entrada USB y proyector.

YOGA. BUENA VIBRA. Cuerpo - Mente - Espíritu		
ASOCIACIÓN MATERNAL ESPACIO VIDA	Contenidos	La práctica del yoga tiene beneficios probados para disminuir la depresión, la ansiedad y mejorar el funcionamiento cognitivo, la salud mental y la concentración. De esta manera aportaremos a los/as jóvenes una gran herramienta para comunicarse y relacionarse con su cuerpo, que estará sometido durante este periodo a continuos cambios, debido al crecimiento y desarrollo de todos sus sistemas.
	Objetivos	• Tomar conciencia del cuerpo. • Aprender a escucharse en silencio. • Nutrirlo con movimiento y respiración. • Ganar en flexibilidad y prevenir lesiones.
	Características	<u>Duración:</u> una hora y media <u>Edad mínima:</u> A partir de 14 años. Grupos de 3º y 4º de la ESO <u>Necesidades técnicas:</u> Aula amplia para poder realizar las prácticas. Ropa cómoda.

HÁBLATE BONITO. BUENA VIBRA		
ASOCIACIÓN MATERNAL ESPACIO VIDA	Contenidos	Mediante el uso del lenguaje, trabajaremos con los/as jóvenes estrategias de buenos tratos consigo mismo y con los demás, comprendiendo qué sucede en situaciones de tensión intra e interpersonal, y desarrollando estrategias para una gestión óptima de ello.
	Objetivos	• Detectar necesidades interpersonales e intrapersonales. • Conocer el uso del lenguaje verbal y no verbal para la mejora de las relaciones • Aprender estrategias de comunicación para relacionarse de manera positiva. • Conocer estrategias de autoconocimiento y desarrollo personal.
	Características	<u>Duración:</u> una hora y media <u>Edad mínima:</u> A partir de 14 años. Grupos de 3º y 4º de la ESO <u>Necesidades técnicas:</u> Aula amplia

LUCHA LIBRITO		
LUCHA LIBRO CANARIAS	Contenidos	Juego de creatividad literaria en el que el alumnado se convierte en Escritores luchadores que se retan improvisando historias en directo delante del público.
	Objetivos	• Extender el gusto por la palabra de una manera dinámica, gamberra y sugerente. • Fomentar la imaginación y jugar con el atrevimiento trabajando la valentía, la seguridad en sí mismos/as, la empatía y el respeto. • Estimular desde la escritura a ser mejores personas. • Trabajar la fantasía explorando sus capacidades literarias para que el alumnado pierda los miedos.
	Características	<u>Duración:</u> dos sesiones de 1 hora (fase de búsqueda de escritores/as luchadores/as y fase de campeonato) <u>Edad mínima:</u> A partir de 15 años y hasta 17. <u>Necesidades técnicas:</u> PC Portátil con entrada USB y proyector. Aula amplia para poder realizar la fase de campeonato (biblioteca, salón de actos...)

JÓVENES VIDEOCREADOR@S		
DANIEL RAMOS	Contenidos	Talleres formativos para orientar y enseñar a los/as jóvenes a realizar un guión, a utilizar la iluminación, captación de sonido y montaje; y de esta manera animarles/as a participar en el concurso de cortometrajes JÓVENES VIDEOCREADOR@S.
	Objetivos	• Acercar la cultura de nuestra ciudad a través de la realización de cortometrajes con las herramientas que la juventud de hoy en día maneja de forma habitual, y que utilizan en su gran mayoría: el móvil, la tablet y la cámara de acción. • Orientar a los/as jóvenes para la creación de cualquier formato audiovisual, en el que se integre la creatividad, las nuevas tecnologías y sobre todo la cultura, produciendo cortometrajes.
	Características	<u>Duración:</u> una hora <u>Edad mínima:</u> A partir de 14años <u>Necesidades técnicas:</u> PC Portátil con entrada USB y proyector.

Si están interesados/as en alguna/s de nuestras acciones, tiene que trasladar la demanda a nuestra Concejalía Delegada de Juventud, cumplimentando el formulario de nuestra web. Cualquier duda o consulta puede dirigirla a:

Begoña Perera Cruz. / Aurora Parrilla Arroyo
Educadoras Sociales de la Concejalía de Juventud
Telf: 928 446 058 / 32
juventudysalud@laspalmasgc.es