

ÁREA DE DEPORTES Y JUVENTUD

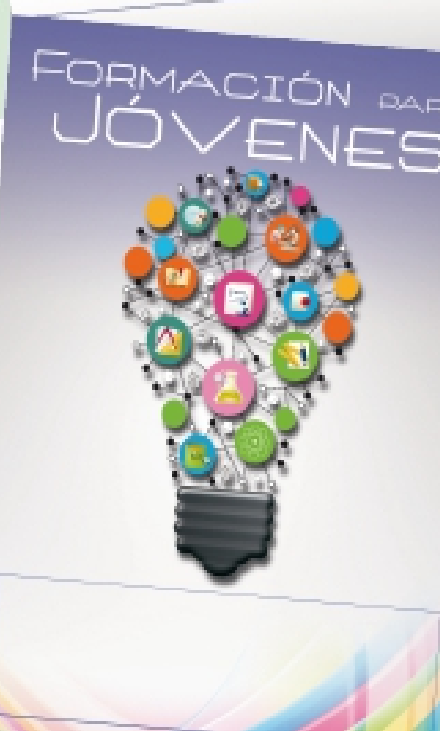
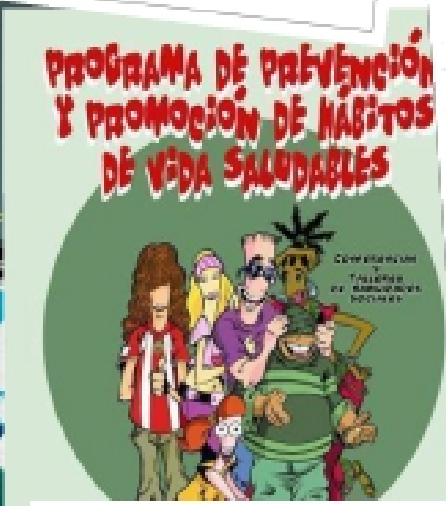
NEGOCIADO DE JUVENTUD

MEMORIA 2017



DIPUTACIÓN
DE ALMERÍA





El Primer Plan Provincial de Juventud, aprobado en febrero del año 2000 significó el compromiso en planificación sectorial que asumió la Diputación Provincial a favor de la juventud almeriense, conforme al marco legislativo de sus competencias, diseñando y desarrollando una política social dirigida a la población juvenil en el medio rural.

Desde esa fecha, se han ido desarrollando paulatinamente los programas de actuación incluidos en los sucesivos Planes Provinciales de Juventud que se han ido aprobando; y es el Negociado de Juventud el Órgano administrativo encargado de su diseño, ejecución, seguimiento y evaluación.

Cada año se ha diseñado, ejecutado y evaluado un Plan de actuación donde se concretaban los programas y proyectos a realizar para alcanzar los objetivos estratégicos propuestos: la promoción personal, social y económica de los jóvenes y la cooperación técnica y/o financiera con ayuntamientos, asociaciones e instituciones públicas y/o privadas para la realización de actividades dirigidas a este sector de población.

Un total de **75 Ayuntamientos** han solicitado la colaboración de la Diputación de Almería para la realización de actuaciones en su municipio.

A continuación se detallan los **Programas que la Diputación de Almería ha realizado en materia de juventud durante el año 2017**. Para la elaboración de estos programas, el Negociado de Juventud de la Diputación de Almería realiza anualmente un diagnóstico de las necesidades de los Ayuntamientos menores 20.000 habitantes de la provincia en materia de juventud, con la finalidad de concretar las actuaciones que se han de llevar a cabo durante cada ejercicio. Por parte del Negociado de Juventud se diseñan varios programas con las actuaciones a realizar en los diferentes municipios, atendiendo a las demandas planteadas por los Ayuntamientos:

1. **PROGRAMA DE FORMACIÓN**
2. **PROGRAMA DE OCIO Y TIEMPO LIBRE:**
 - **EXPERIENCIAS CREATIVAS JÓVENES**
 - **ACTÍVATE JOVEN**
 - **ENCUENTRO OCIO ADAPTADO**
 - **SEMANA DEL MANGA “SAMA 2017”**
3. **PROGRAMA DE PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE**
4. **PROGRAMA DE INCLUSIÓN SOCIAL DE LA DISCAPACIDAD “INCLUYEME EN TU SELFIE”**
5. **PROGRAMA DE JÓVENES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS**
6. **CAMPAMENTO “JUVENTUD Y DISCAPACIDAD”**
7. **FESTIVAL DE LA JUVENTUD FINES JOVEN 2017**

8. COLABORACIONES:

1. JORNADAS EX MUNDIS 2017 EN VÍCAR
2. FESTICÓMIC EN EL EJIDO
3. TORNEO POKEMON “SOL Y LUNA”
4. JORNADAS DE EMPRENDIMIENTO EN HUERCAL OVERA
5. JORNADA OCIO ALTERNATIVO: DEPORTE EN LA NOCHE EN ADRA
6. JORNADA OCIO Y TIEMPO LIBRE COMO ALTERNATIVA AL BOTELLÓN EN TABERNAS
7. JORNADAS “XPOBIT 2017” EN HUÉRCAL DE ALMERÍA

Estos programas se desarrollan a lo largo del año desde el Negociado de Juventud, contando con la colaboración de los/as concejales/as y/o los/as técnicos/as de juventud de los distintos Ayuntamientos.

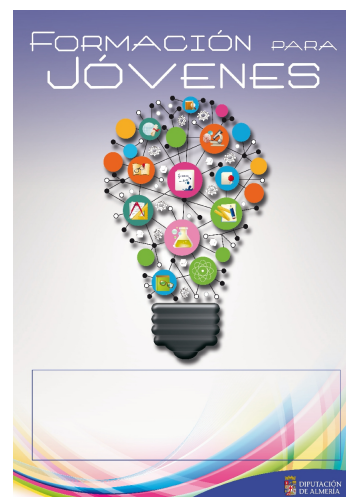
A modo de resumen se recogen a continuación los aspectos más significativos de las actuaciones realizadas, en el año 2017.

1.- PROGRAMA DE FORMACIÓN

El objetivo principal del Programa de Formación es ofrecer recursos a los ayuntamientos de la provincia para atender las necesidades de los jóvenes en materia de formación con el fin de adquirir conocimientos y experiencias que contribuyan a la inserción laboral y/ o promoción personal de la población juvenil, a través de las acciones formativas.

Cursos presenciales de 20 horas, en los que se ha pretendido dar una visión general y de iniciación a las materias que se tratan, de forma que si les interesa puedan seguir ampliando sus conocimientos.

Al finalizar el curso se hace entrega a los asistentes un diploma expedido por la Diputación de Almería.



Los cursos se realizan a demanda de los municipios, desarrollando los **contenidos** solicitados por los mismos:

- Técnicas básicas de atención a personas mayores
- Inglés básico en hostelería y restauración
- Inglés: iniciación a preparación B1

- Edición y publicación de vídeos en redes sociales
- Monitor de escuela de verano
- Monitor de animación infantil
- Monitor de actividades de ocio y tiempo libre en la naturaleza
- Lenguaje de signos
- Expresión corporal
- Informática y aplicaciones en el móvil

Han sido más de 400 los jóvenes que han participado en los diferentes cursos.

2.- PROGRAMA OCIO Y TIEMPO LIBRE

2.1.- EXPERIENCIAS CREATIVAS JOVENES 2017

La finalidad del Programa es ofrecer recursos a los ayuntamientos de la provincia para fomentar la creación, la formación y la producción artística de los jóvenes en su tiempo de ocio.

Se realizan **25 talleres** a demanda de los municipios y desarrollando los **contenidos** solicitados por los mismos:

- Fotografía digital niveles iniciación o avanzado.
- Actividades deportivas y culturales en el ocio y tiempo libre
- Iniciación monitor de actividades en la naturaleza
- Preparación B1 Inglés
- Artes plásticas: manualidades, pintura,...
- Arte urbano: Graffiti
- Taller de radio
- Edición de video y youtube
- Creación video para redes sociales
- Maquillaje para distintas aplicaciones: caracterización, automaquillaje,...
- Técnicas aplicadas a la realización de trajes históricos.
- Guía turístico
- Dinamizador y guía de ocio y tiempo libre
- Cocina creativa



El Programa “**Experiencias Creativas Jóvenes 2017**” se ha realizado este año en su sexta edición para atender la demanda de los municipios, facilitando la participación de los/las jóvenes en actividades de creación, formación y producción artística. La duración de los talleres ha sido de 16 horas de duración.

Siempre que ha sido posible se ha impartido por un monitor/a joven del municipio, al objeto de favorecer el empleo en el municipio; se ha implicado a las Asociaciones Juveniles del municipio en la organización y difusión del Taller; así mismo se ha fomentado la inclusión de jóvenes con discapacidad y/o en riesgo de exclusión social.

Han participado alrededor de 500 jóvenes en los diferentes actividades.

2.2.- ACTÍVATE JOVEN 2017

Este programa se ha realizado con la finalidad de ofrecer recursos a los ayuntamientos de la provincia para fomentar la ocupación del tiempo libre de los jóvenes, con contenidos lúdicos, educativos y/o formativos.

Se realizan diversas actividades: **Talleres, Jornadas ocio**,... a demanda de los municipios, desarrollando los **contenidos** solicitados por los mismos:

- 13 Talleres: Zumba, Aquazumba, Aerobic, Aquagym, Bailes en distintas modalidades.
- 3 Jornadas ocio: Actividades de multiaventura, Jornadas convivencia, Jornada educación vial,...
- 3 Festival/ Concierto: III Copea,...

Participan alrededor de 2.000 jóvenes en las diferentes actividades.

2.3.- ENCUENTRO OCIO ADAPTADO 2017

Este año se ha realizado el **V Encuentro ocio adaptado**, con la finalidad de fomentar en los jóvenes con discapacidad la ocupación del tiempo de ocio con contenidos educativos y formativos.

Consiste en una jornada de ocio en la playa, que se ha realizado en su cuarta edición, en San Juan de los Terreros, playa del municipio de Pulpí, incluida dentro del Plan de Playas Accesibles y con los distintivos Bandera Azul y Q de Calidad Turística, que otorga el Instituto de Calidad Turística Española (ICTE), reuniendo los requisitos para la realización de este tipo de actividades.



Se realizó el **21 de junio**, ofreciendo una gran variedad de actividades lúdico-deportivas adaptadas,

y dirigidas a jóvenes con discapacidad física y/o psíquica en distintos grados, hasta gravemente afectados.

Participan 310 jóvenes y monitores de diez Centros, ubicados en ocho municipios menores de 20.000 habitantes de la provincia:

CENTROS	MUNICIPIOS	PARTICIPANTES	MONITORES
CENTRO EL SALIENTE: CENTRO OCUPACIONAL RESIDENCIA GRAVEMENTE AFECTADOS	ALBOX	42	13
CENTRO OCUPACIONAL "VIRGEN DEL RIO"	HUERCAL OVERA	17	4
CENTRO OCUPACIONAL "LOS CARRILES"	MACAEL	30	6
CENTRO OCUPACIONAL "LA ESPERANZA DE PULPI"	PULPÍ	30	5
RESIDENCIA DE DISCAPACITADOS CORTIJO COLORAO		9	5
RESIDENCIA DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD "VIRGEN DEL SOCORRO"	TIJOLA	25	15
CENTRO OCUPACIONAL APAFA	VELEZ RUBIO	24	7
ASPRODALBA	VERA	20	4
RESIDENCIA DE ADULTOS- ASPAPROS	VIATOR	45	9
TOTALES		242	68

2.4.- SEMANA DEL MANGA

La Semana del Manga y Anime de Almería 2017 "SHUUMATSU SAMA 2017" es un evento relacionado con el mundo del manga, el anime, los videojuegos, el cosplay y la cultura japonesa.

Se realizó los días **29, 30 de septiembre y 1 de octubre** de 2017 en el Pabellón Moisés Ruiz en colaboración con la Asociación Juvenil Oberón.

Entre las actividades más destacadas tenemos:

- Talleres de Hamma, Kirigami, Dorayakisde, Fabricación de juguetes tradicionales japoneses, Papiroflexia, Kusudama, Teru Teru Bozu, Papercraft ...
- Torneos de juegos en consola y ordenador de Torneo FIFA 17 XONE

Hearthstone, de Class Royal, de Pokemon, de Tekken, de Black Blue, de Guilty Gear, de Magic, de Final Fantasy, Monster Hunter...



- Juegos de mesa y rol: Iniciación San Guo Sha / Leyendas de los Tres Reinos, Iniciación Krosmaster, Torneo de Magic y Torneo Hearstone ...
- Exhibiciones y talleres de luchas medievales
- Taller de comics
- Un área comercial destinada a editoriales, comercios, asociaciones, entidades, fanzines... relacionados con el mundo del cómic japonés, donde los y las jóvenes pudieron comprar los objetos más característicos de esta cultura.
- Proyecciones, Exposiciones, Concursos y Exhibiciones de bailes de Cosplayers.

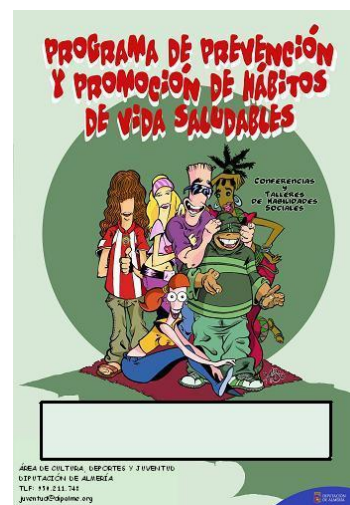
Más de 3.000 jóvenes de la provincia disfrutaron de una oferta de ocio alternativo y saludable.

3.- PROGRAMA DE PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

El objetivo de este programa es promover hábitos de vida saludables entre los y las jóvenes, informándoles y formándoles en cuestiones relacionadas con la salud y la calidad de vida desde una perspectiva integral del concepto de salud.

Las actuaciones realizadas en los Ayuntamientos y Centros Educativos de la provincia, tienen como eje central Talleres sobre los temas que preocupan a los/las jóvenes en su municipio, tratado los **contenidos** que han solicitado:

- Técnicas de Estudio y Estrés ante los Exámenes
- Autoestima.
- Riesgos ante las Nuevas Tecnologías.
- Primeros Auxilios
- Risoterapia
- Inteligencia Emocional
- Acoso Escolar. Cyberbullying



Han participado alrededor de 1.000 jóvenes en los diferentes talleres.

4.- PROGRAMA DE INCLUSIÓN SOCIAL DE LA DISCAPACIDAD “INCLUYEME EN TU SELFIE”

La Diputación de Almería, desde el Negociado de Juventud y en colaboración con la Asociación de personas con discapacidad Verdiblanca, organiza el Programa de inclusión de la discapacidad “**Incluyeme en tu selfie**”, con objeto de dar a conocer la discapacidad entre el alumnado de Secundaria y Bachillerato de la provincia de Almería, y las capacidades de este sector de la población y favorecer la Inclusión y normalización de la vida del alumnado con necesidades especiales.



Integra la realización de actuaciones en materia de sensibilización, información y formación en materia de inclusión social entre los/las jóvenes, de forma que se puedan complementar con los planes y actuaciones que se llevan a cabo en el ámbito municipal y/o en el ámbito educativo.

La finalidad es que la población juvenil conozca de primera mano cuáles son los obstáculos a los que se enfrentan cada día las personas con discapacidad, las diversas e ingeniosas formas que tienen de superarlas, sus inquietudes, lo que les motiva en sus vidas, lo que los demás pueden hacer por ellas para que sus vidas sean más llevaderas y lo que éstas pueden ofrecer a quienes les rodean. Dirigido a jóvenes de los Centros educativos de municipios de menos de 20.000 habitantes de la provincia con edades entre 12 y 18 años, que cursan sus estudios en dichos centros.

El Programa se ha desarrollado a demanda de los Centros que han solicitado las actuaciones y seleccionado los grupos de su Centro, más idóneos para ser beneficiarios, y ha consistido en la realización de talleres de una hora de duración con el siguiente desarrollo:

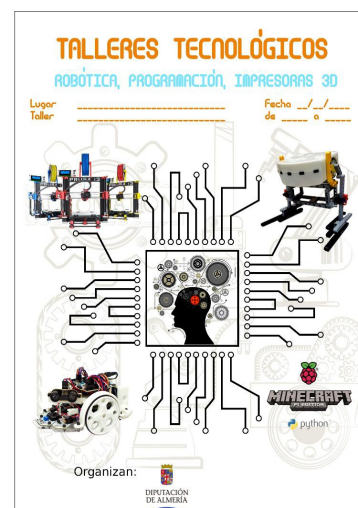
- Presentación del proyecto; ‘**Inclúyeme en tu selfie**’, del asociacionismo en torno a la discapacidad.
- ‘Encuentra la diferencia’: Explicación de las diversas deficiencias: motórica, sensorial e intelectual.
- ‘Mira nuestras capacidades’: Proyección de diferentes vídeos donde jóvenes con diversidad funcional practican actividades vanguardistas como skater, ballet, parkour, arte urbano reivindicativo y rap.
- ‘Encajad2 Game’: Demostración de un video juego, de descarga gratuita, elaborado por Verdiblanca, sobre accesibilidad a espacios públicos.
- ‘Ve a la Universidad’: Explicación de los beneficios de seguir realizando estudios universitarios; así como los apoyos y ayudas existentes en la Universidad de Almería: Presentación de ‘Lazarillo por el Campus’. Es un Programa de Voluntariado activo de la Universidad de Almería, que da apoyo a las personas con diversidad funcional que hacen estudios universitarios.
- ‘Selfie sin diferencias’: Realización de selfies en un photocall troquelado simulando diferentes personajes con diversidad funcional.

Participan **2.068 jóvenes** en los **talleres** realizados en los Centros Educativos.

5.- PROGRAMA DE JÓVENES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

El objetivo principal de este programa es ofrecer a los ayuntamientos de la provincia recursos humanos y materiales para la realización de actuaciones en materia de nuevas tecnologías. De este modo la juventud puede ampliar sus competencias personales, profesionales y sociales mediante la realización de unos talleres en los que se desarrollan contenidos relacionados con:

- Robótica Educativa
- Impresión en 3 D
- Diseño de Videojuegos
- Biotecnología
- Robótica Avanzada: Minecraft + Python



Han participado alrededor de **360 jóvenes** en los diferentes talleres

6.- CAMPAMENTO “JUVENTUD Y DISCAPACIDAD”

El Negociado de Juventud colabora con la **FAAM**, desde hace varios años en la realización de un Campamento de verano dirigido a jóvenes de la provincia con discapacidad, ante la escasez de actividades inclusivas en las que puedan participar los jóvenes con discapacidad. En esta actividad también colabora el Instituto Andaluz de la Juventud

Esta edición ofrece como novedad la inclusión de jóvenes con y sin discapacidad en el campamento, ofreciendo actividades de ocio, que faciliten el desarrollo de relaciones interpersonales, despierten inquietudes culturales y aficiones.

Se ha realizado el XX Campamento “**Juventud y Discapacidad. Una apuesta por la inclusión**”, en las Instalaciones del Albergue Inturjovent de Almería, del **5 al 10 de septiembre**, con la participación de 30 jóvenes con edades comprendidas entre 12 y 30 años.



7.- FESTIVAL DE LA JUVENTUD 2017

El Negociado de Juventud participa en la realización de este evento de carácter provincial, que se realiza en Fines durante los días **23 y 30 de diciembre**, donde se incluyen actividades lúdicas, culturales y recreativas.

El municipio de Fines, como lugar de celebración de la sexta edición del festival, pone a disposición del evento las dependencias municipales donde se realizarán las diferentes actividades: Pabellón de deportes y sus alrededores, así como el personal del ayuntamiento; y hace la selección y coordinación de los monitores y voluntarios para la realización de las actividades.



8.- COLABORACIONES

8.1.- JORNADAS DE ROL “EXMUNDIS 2017”

Las Jornadas de Rol de Almería, organizadas por la Asociación Cultural y Juvenil Ludere Aude, son un lugar de encuentro de jóvenes con un interés común: disfrutar de su tiempo libre de una forma sana, enriquecedora y divertida.

Consisten en la realización de un programa de actividades dirigidas a los jóvenes de la provincia, con el objetivo de ofrecer alternativas de ocio, que ayuden a desarrollar en los jóvenes, habilidades personales y sociales y a una mayor integración en su entorno cultural y social.

Se realizaron los días **28, 29 y 30 de julio** en el Palacio de Deportes de Vícar, con una doble finalidad: de por una parte el acercamiento de los juegos de mesa y los juegos de rol a los jóvenes, y por otra una propuesta de ocio alternativo, como opción para disfrutar de una forma sana su tiempo libre y de ocio, ofreciendo a los/ las jóvenes actividades lúdicas y dinámicas.



8.2.- FESTICÓMIC

III Festicómic de El Ejido 2017, los días **21 y 22 de octubre**, en el antigua Biblioteca y Teatro municipal de El Ejido.



La Asociación Cultural Diablo, en colaboración con el Ayuntamiento de El Ejido y el Negociado de

Juventud de la Diputación de Almería han organizado por tercer año consecutivo la gran fiesta del cómic, con un gran número de actividades para jóvenes de todas las edades, relacionadas con el mundo del cómic, que en este municipio tienen una muy buena acogida.

El Negociado de Juventud **colabora** en la impresión, promoción y difusión de cartel y dípticos del evento.

8.3.- TORNEO POKEMON “SOL Y LUNA”

La Diputación de Almería, desde el Negociado de Juventud y la Asociación Juvenil Oberón organizan el primer Torneo Pokemon en Almería.

El Torneo Sol y Luna (Sun and Moon tournament), se realizó en el Pabellón Moisés Ruiz, el **18 de febrero** durante todo el día, en jornada continuada de 10 a 20 horas.

Es una competición oficial de nintendo, totalmente gratuita para los participantes.

Además de los championship points, los ganadores reciben merchandising de pokemon como premio.

Fue una jornada con bastante participación juvenil, tanto de jugadores como de público interesado en este tipo de actividades de ocio.



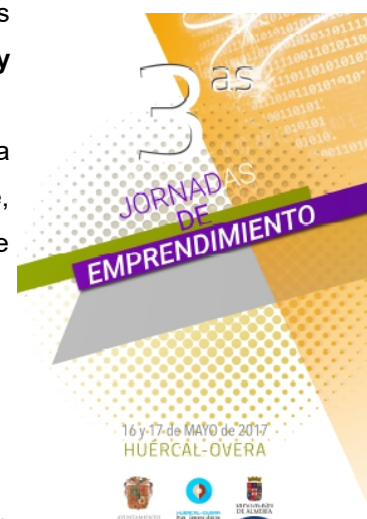
8.4.- JORNADAS EMPRENDIMIENTO

El Negociado de Juventud participa en la organización de las “Terceras Jornadas de Emprendimiento” y Feria de empresas, los días **17 y 18 de mayo** en Huercal Overa.

El objetivo de estas jornadas es la dinamización de la economía y la creación de empleo, sobre todo entre los jóvenes del levante almeriense, desempleados y/o aquellos que quieren mejorar su empleabilidad, a los que se dirigen las actividades:

- Ponencias en actividad empresarial.
- Mesas redondas actualidad del sector.
- NetWorking
- Encuentro de empresas y emprendedores.

Estas actividades se desarrollan en el Teatro Municipal “Villa de Huercal-Overa”, colaborando el Negociado de Juventud con el Ayuntamiento en la impresión de los soportes



publicitarios y stand para el montaje de la feria.

8.5.- JORNADA OCIO ALTERNATIVO “DEPORTE EN LA NOCHE”

Es una jornada de Ocio Alternativo para fomentar estilos de vida saludable entre los jóvenes en Adra, con un amplio programa de actividades como alternativa de ocio y tiempo libre al botellón.

Se realizó el **31 de marzo** en el Estadio Miramar, contando con multitud de propuestas deportivas, videojuegos y entretenimiento juvenil, desde las diez de la noche hasta las dos de la madrugada.

Actividades como zumba, global training, pádel, fútbol 7, pin-pon, aprender o practicar baile de salsa y una amplia variedad de videojuegos de consolas Wii individuales y grupales.

Es un proyecto enmarcado en el Programa “Ciudades ante las drogas”, y el Negociado de Juventud colabora con la aportación de: Consolas Wii, Play 4, pantalla y varios juegos.

8.6.- JORNADAS OCIO Y TIEMPO LIBRE COMO ALTERNATIVA AL BOTELLÓN

Son unas jornadas de ocio para fomentar estilos de vida saludable entre los jóvenes en Tabernas, con un programa de actividades como alternativa de ocio y tiempo libre al botellón.

Se realizaron del **19 al 21 de mayo** en las instalaciones municipales, contando con actividades de entretenimiento juvenil durante todo el fin de semana.

El Negociado de Juventud colabora con la aportación de: Consolas Wii, Play station, pantallas y varios juegos de deporte, bailes, karaoke,...

8.7.- JORNADAS “XPOBIT 2017”

El Negociado de Juventud de la Diputación, ha colaborado con el Ayuntamiento de Huercal de Almería y la Asociación Arcade bits en las Jornadas Xpobit.

Han sido unas jornadas lúdico recreativas, relacionadas con las nuevas tecnologías y los videojuegos, dirigidas a la población joven.

Se realizaron los días **16 y 17 de septiembre** en el Teatro de Huercal de Almería, ofreciendo actividades de ocio para los/ las jóvenes entre las que se incluyen:

Talleres, conferencias, torneos, premios,... que han ocupado todo el fin de semana.

El Negociado de Juventud colabora aportando: Consolas de videojuegos, televisiones, proyectores, equipo de sonido y la impresión de los carteles de difusión del evento.

