

LA CULTURA Y EL DEPORTE COMO ESTRATEGIAS EFECTIVAS DE PREVENCIÓN COMUNITARIA

OBJETIVO

Capacitar a las y los servidores públicos en materia de la cultura y el deporte como estrategias efectivas de prevención comunitaria, al finalizar los asistentes serán capaces de diseñar y ejecutar programas enfocados en prevenir las violencias, el delito y la delincuencia en sus comunidades.

Índice

- I. PRESENTACIÓN
- II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL
- III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA.
- IV. ¿POR QUÉ DEPORTE, PORQUE ARTE Y PORQUE RECREACIÓN PARA PREVENIR LA VIOLENCIA?
- V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?
- VI. TALLERES DE INTERVENCIÓN
- VII. EFICACIA Y MEDICIÓN DE LAS ACCIONES QUE SE IMPLEMENTEN

sectores que atendemos



SUGERENCIAS PARA ESTA SESIÓN

- ① Celulares modo vibración.
- ② Reflexiona, piensa, concluye.
- ③ Comparte tus experiencias, toma un momento para ti y aprende de los demás.
- ④ Involúcrate, a todos nos gusta que nos pongan atención.



I. Marco Institucional



NACIONAL

PLAN NACIONAL DE DESARROLLO

- Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018
- Programa Nacional de Prevención Social de la Violencia y la Delincuencia
- Ley General para la Prevención Social de la Violencia y la Delincuencia.
- Secretaría de Desarrollo Agrario Territorial y Urbano
- Ciudades seguras para la Mujeres y Derecho a la Ciudad



INTERNACIONALES

- Ciudades Seguras ONU-HABITAD
- Seguridad Ciudadana-PNUD
- Ciudades Amigas de la Infancia. UNICEF
- Ciudad Resiliente

II. Marco Conceptual

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Es posible identificar cuatro problemas que presentan una mayor tendencia a afectar a la juventud con algún grado de exclusividad, y que ocasionan un efecto negativo en el bienestar integral de los jóvenes:

- ① Participación y toma de decisiones: Se ha institucionalizado una tradición adultocéntrica que ha excluido a la juventud de los procesos que directamente la involucra. Los jóvenes son actores estratégicos del desarrollo, la participación es la clave del proceso de empoderamiento juvenil y de la inserción de los mismos en las comunidades. Es importante capacitar en liderazgo, comunicación, autoestima.
- ② Discriminación por género: La paridad de género debe ser tratada como un eje transversal en todos los programas que se ejecuten en materia de juventud, ya que sin ella, cualquier esfuerzo quedará anulado dentro del esquema de los derechos humanos y la participación.

II. Marco Conceptual

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

- ① Uso y abuso de ATOD: Durante los últimos años ha existido un incremento sin precedentes en el abuso de drogas y la adicción por parte de los jóvenes alrededor del mundo. Esto genera, como ya se ha dicho, consecuencias que afectan todos los ámbitos de la vida de los jóvenes, y van desde la violencia, hasta la deserción estudiantil, la falta de empleo, la propensión a los accidentes, el suicidio y la delincuencia.

- ② Cultura de la Paz: Los programas orientados a la juventud deben alcanzar un relevo generacional, que logre revertir los vicios de generaciones pasadas, a través del arraigo e institucionalización de valores como igualdad, tolerancia, respeto y honestidad, y con base en los derechos humanos universales.

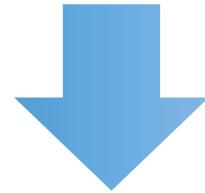
II. Situación de las juventudes mexicanas

- En 2014, residen 29.9 millones de jóvenes de 15 a 29 años, monto que representa 24.9% de la población total.
- En el primer trimestre de 2015, la tasa de desempleo de los adolescentes de 15 a 19 años y de los jóvenes de 20 a 24 años son de 8.6 y 8.3%, respectivamente.
- En 2013, fallecieron 34 509 jóvenes lo que en términos porcentuales representa 5.6% de las defunciones totales.
- En 2014, 63.5% de los jóvenes son solteros, 33.1% están unidos y 3.4% se encuentran divorciados, separados o viudos.
- Datos de la ENADID 2014 indican que 44.9% de las adolescentes de 15 a 19 años, sexualmente activas, declaró no haber usado un método anticonceptivo durante su primera relación sexual.
- Para 2013, 83.9% del total de egresos hospitalarios en mujeres de 15 a 19 años, se relacionan con causas obstétricas (embarazo, parto y/o puerperio).
- Durante 2014, de las mujeres embarazadas de 19 años de edad, 30.6% no recibieron consultas prenatales.
- Durante 2013, del total de mujeres en edad fértil (15 a 49 años) que presentaron un aborto, 18.7% son adolescentes.

II. Situación de las juventudes mexicanas

El principal problema de la juventud es su incorporación al desarrollo del país en condiciones desfavorables debido a:

- ① Dificultades para la inserción en el mercado laboral,
- ② La desvinculación entre los jóvenes y el entorno que los rodea,
- ③ La deficiente formación y desarrollo de habilidades que permitan el desarrollo personal y
- ④ La escasa educación sexual y reproductiva que conduce a una mayor incidencia de embarazos en adolescentes



Los efectos más importantes de esta situación son:

- ① Alta incidencia de pobreza entre la población joven,
- ② Desaprovechamiento del bono demográfico que actualmente goza el país y
- ③ Elevada victimización de los jóvenes.

II. Importancia del deporte, la cultura y la recreación

- ① Estudios realizados han demostrado que el deporte, la recreación y la cultura no solo contribuyen al buen estado físico, sino también al bienestar mental y a la interacción social de los niños, niñas y adolescentes.
- ② Por su parte, el deporte promueve la igualdad entre las personas, aumenta la autoestima, mejora el aprendizaje y el rendimiento académico, reduce el stress y la depresión, previenen el tabaquismo y el consumo de drogas ilícitas.
- ③ Las actividades socioculturales permiten el enriquecimiento del individuo en el seno de la sociedad y potencia la amistad entre los seres humanos contribuyendo a mejorar la relación, el conocimiento y las expresiones personales.

Árbol del Problema

- ① Se utiliza en la preparación de proyectos o programas.
- ② Ayuda a estructurar el programa o proyecto de modo de que exista la “lógica vertical”.
- ③ Facilita la elaboración del resumen narrativo.
- ④ Ayuda a la definición de indicadores.
- ⑤ En programas existentes es útil para un análisis crítico de su estructura.

Pasos del método

- ① Identificar el problema
- ② Examinar los efectos que provoca el problema
- ③ Identificar las causas del problema
- ④ Establecer la situación deseada (objetivo)
- ⑤ Identificar medios para la solución del problema
- ⑥ Definir acciones y configurar alternativas

Identificación del problema

1. Identificar los problemas de la situación analizada
2. Centrar el análisis en el problema principal
3. Formular el problema como un estado negativo
4. No confundir el problema con la falta de una solución

Hay que entregar casas a los pobres



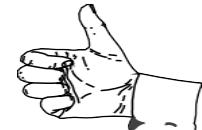
Existe población pobre carente de un lugar digno donde habitar



Hace falta un semáforo en la intersección



Hay una alta tasa de accidentes en la intersección



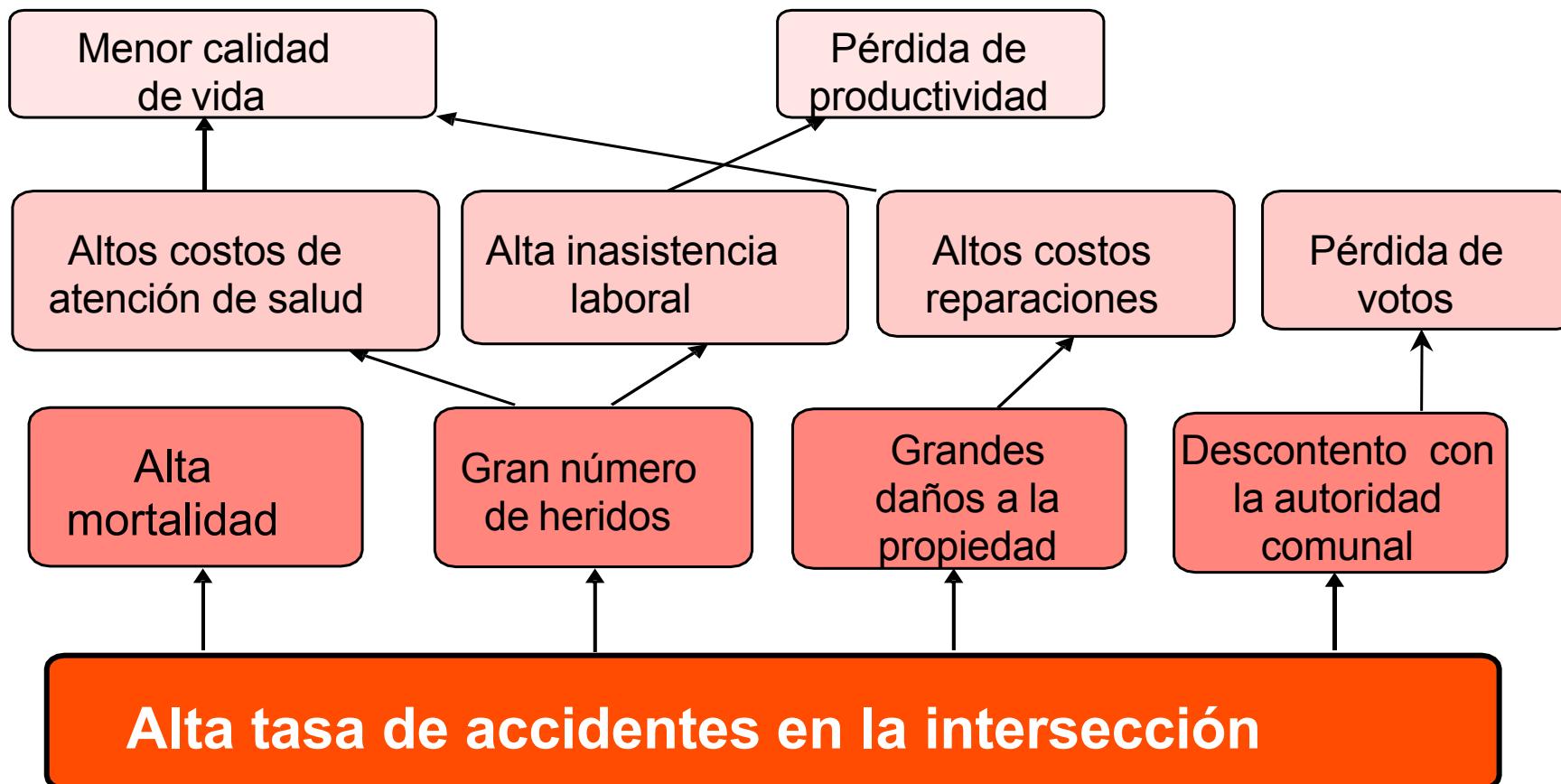
Examen de los efectos del problema

Arbol de Efectos:

- ① Es un instrumento sencillo pero muy eficaz para identificar las repercusiones del problema.
- ② Representa gráficamente el problema y sobre éste los efectos encadenados.

Construcción del Árbol de Efectos:

Continuar así hasta llegar a un nivel que se considere superior dentro de la órbita de competencia.



Arbol de Efectos

Si aparecen efectos importantes

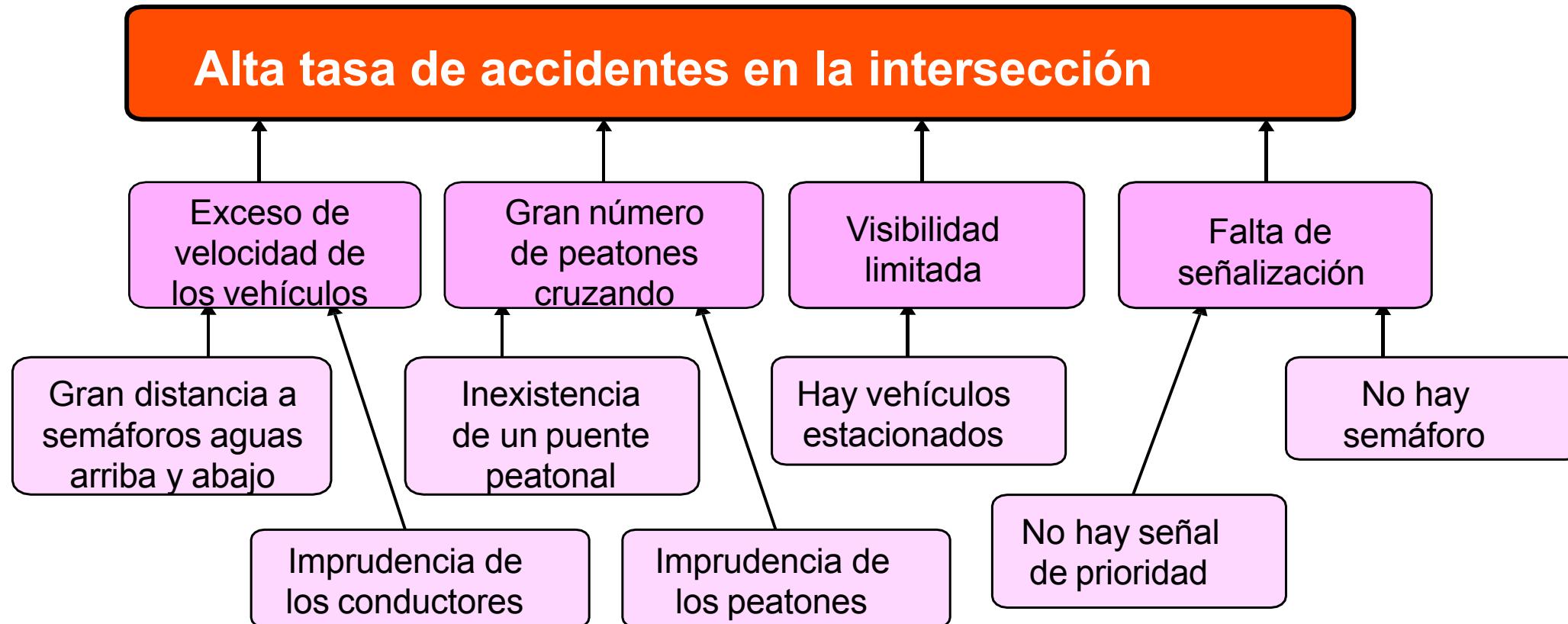
el problema amerita solución

=>

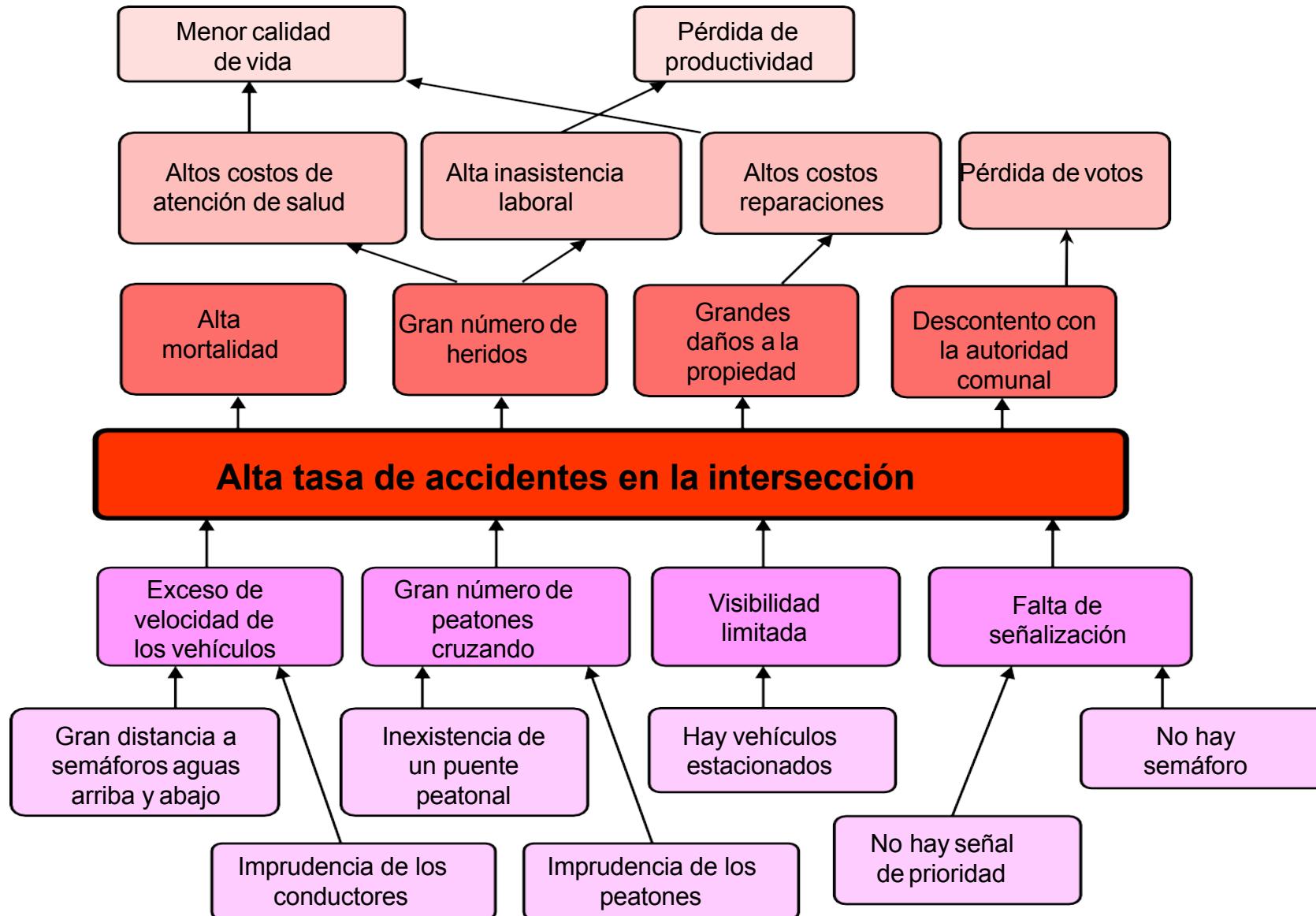
Proceder al análisis de las causas

Construcción del Árbol de Causas:

- a. Se identifican las causas posibles del problema y se representan bajo éste.
- b. Luego se buscan las causas de las causas, construyendo las raíces encadenadas del árbol.



Arbol del Problema



Ejercicio

Instrucciones: Hacer equipos de cinco integrantes y analizar un caso relacionado a deporte, cultura y recreación a partir de la herramienta árbol de problemas

1.- A partir de un caso particular definir los tipos de actores, problemas y soluciones sobre la problemática juvenil

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

CONCEPTOS CLAVE

Se propone la articulación y ejecución de un conjunto de acciones de naturaleza preventiva dirigidas a atender el problema de la violencia de manera multisectorial y multicausal.

La prevención supone el desarrollo de un conjunto de actividades tendientes a evitar que se cometa un acto violento, excluyendo medidas de intervención como el efecto intimidante de la acción policial y sanción penal que tienen que ver con las dimensiones de control y sanción del delito.

Es importante fortalecer los programas de seguridad municipal y los programas de acción comunitaria, articulando comunidades, ONG's empresa privada, iglesia y otros actores sociales para la prevención del delito y la violencia.

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

TIPOLOGÍAS PREVENTIVAS

- ① Situacional: **Modificar el entorno para propiciar la convivencia y la cohesión social**, así como disminuir los factores de riesgo que faciliten fenómenos de violencia y de incidencia delictiva.
- ② Comunitaria: **Atender los factores que generan violencia y delincuencia** mediante la participación ciudadana y comunitaria.
- ③ Social: **Programas integrales de desarrollo social, cultural y económico** que no produzcan estigmatización, incluidos los de salud, educación, vivienda empleo, deporte y desarrollo urbano.
- ④ Psicosocial: **Incidir en las motivaciones individuales** hacia la violencia o las condiciones criminógenas en referencia a los individuos, la familia, la escuela y la comunidad.

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

DIMENSIONES DE LA PREVENCIÓN

- ① **Estrategias Primarias:** Está enfocada para toda la población, por ejemplo, en la comunidad , la escuela, o a nivel de barrio con los programas, iniciativas y mensajes dirigidos a prevenir la violencia y/o retrasar el consumo de drogas ilícitas y legales.
- ② **Estrategias Secundarias:** Estas estrategias se destinan a subgrupos de la población total que se consideran pueden estar en mayor riesgo.
- ③ **Estrategias Terciarias:** Estas están diseñadas para prevenir la aparición de problemas en personas que ya están experimentando los primeros signos de la violencia, abuso de sustancias y otros problemas de comportamiento.

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

Seguridad comunitaria:

De manera tradicional existen dos modelos de atención para prevenir la violencia:

- ① Modelo social, que alude a la necesidad de la prevención social del delito mediante el mejoramiento de las condiciones de vida de la población, y particularmente de los sectores en riesgo social
- ② Modelo penal, es decir, la alternativa de intervención mediante la represión y sanción de las infracciones y los delitos en una sociedad.
- ③ El modelo comunitario no descarta ni excluye los modelos señalados anteriormente, sino que los complementa a través de una mayor integración de la ciudadanía en las tareas de prevención y una mayor colaboración entre autoridades y sociedad para la resolución de situaciones predelictivas y delictivas.

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

Características del modelo comunitario

Las variables sobre las que actúa el modelo comunitario son fundamentalmente tres:

- a) la criminalidad;
- b) la sensación de inseguridad, que en sí misma se ha vuelto un problema importante en nuestras sociedades, y
- c) la calidad de vida de la población.

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

Los objetivos del modelo comunitario son:

- ① Identificar problemas en la comunidad y propiciar soluciones sostenibles, particularmente sobre aquel tipo de problemas que se considere pueden incidir sobre la proliferación de hechos delictivos o de problemas de orden público.
- ② Mejorar la sensación de inseguridad en la comunidad.
- ③ Incrementar el nivel de satisfacción de la comunidad con la intervención policial.
- ④ Incorporar a la comunidad activamente en la producción de seguridad, sin sustituir a la policía, sino movilizarla en una serie de programas que permitan prevenir más efectivamente la comisión de delitos.
- ⑤ Mejorar el control social sobre la actuación policial.

III. IMPORTANCIA DE LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

Los componentes fundamentales de este modelo se podrían agrupar en cuatro:

- ① La intervención que se solicita a la policía es más proactiva que reactiva: no hay que esperar a que las cosas sucedan, sino tratar de evitarlas, observando qué las produce y el tipo de situaciones delictivas, procurando que se intervenga sobre las causas que pueden conducir a la comisión del delito.
- ② El servicio al cliente, el ciudadano, es la base. Es decir, a diferencia del modelo tradicional, en el modelo comunitario la institución policial no es una institución cerrada que se protege a sí misma, sino que es una institución abierta y permeable, que está donde el ciudadano la necesita.
- ③ La redefinición geográfica de las responsabilidades: ya no son los grandes cantones, las grandes porciones geográficas sino que la unidad fundamental para la prevención del delito se convierte en la unidad pequeña del vecindario.
- ④ La intervención de la comunidad en prácticamente todas las tareas, desde la tarea de diagnóstico y planeación de las opciones que se implementarán, hasta la ejecución de esas opciones y control y evaluación de los planes de trabajo.

IV. ¿POR QUÉ DEPORTE, PORQUÉ ARTE Y PORQUÉ RECREACIÓN PARA PREVENIR LA VIOLENCIA?

- ① El desarrollo humano, en sus dimensiones generales, se produce a partir de su relación con los diferentes componentes del entorno.
- ② El movimiento humano, la actividad físico deportiva, la recreación y la misma cultura como actividades humanas, no son una excepción. Se habla entonces de la ecología del desarrollo humano como una interacción o intercambio entre un ser activo en crecimiento y las propiedades cambiantes de los diferentes contextos en los que éste vive (Brofenbrenner, 1977; en Jornada, 2009).
- ③ La actividad físico deportiva, la recreación y la cultura pueden definir parámetros de actuación, ideas, visiones de mundo, así como impulsar o limitar el accionar de sus integrantes para modificar o prolongar los sistemas de creencias de los diferentes colectivos sociales que conviven en estos.
- ④ Se busca integrar los aportes del movimiento humano, la actividad físico deportiva, la recreación y la cultura como reproductores de los fenómenos sociales y como capital cultural o sistema de valores y aprendizajes que caracteriza a un grupo o individuo (Maza, 2006). Para ello el principal activo es el CAPITAL HUMANO.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

El Movimiento Humano

- ① Desde una visión pedagógico-deportiva, el movimiento humano es entendido como el contacto con un ser humano en movimiento que hace frente a su ambiente natural y social de una manera activa.
- ② Se concibe, por ende, a la motricidad como su unidad básica, como un instrumento que podría funcionar como apoyo para formar y educar al ser humano integralmente si se lleva a cabo un discernimiento sobre la utilidad y efectividad de los diferentes ejercicios motores en cuanto a su adaptabilidad y capacidad de respuesta a las necesidades de la sociedad.
- ③ Históricamente, la motricidad ha sido fundamentalmente importante para el propio desarrollo psíquico, intelectual, moral y estético-cultural de la humanidad (Meinel y Schnabel, 2004).

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

El Movimiento Humano

- ① Aquí se hace énfasis en los aportes del movimiento/motricidad a la realidad del ser humano en sociedad, el cual dentro de sus actividades laborales, intelectuales, de expresión artística, de investigación, desarrollo y convivencia, precisa del mantenimiento de la salud y sus capacidades funcionales.
- ② En este sentido, el movimiento humano ofrece la posibilidad de promoverlos. Por ejemplo, la educación física y el deporte se han convertido en una necesidad para los ciudadanos, de manera que la salud, fuerza y vigor físicos (en alguna medida y dependiendo de la tarea o actividad), pueden resultar indispensables para el funcionamiento humano.
- ③ La propuesta del modelo se encuadra en las características pedagógicas de la educación para la no violencia en contextos de actividad física y deporte (Mosquera y col, 2001), integrando desde los principios del movimiento humano, a la recreación y el deporte, y la cultura, como expresión artística y capital social.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

EL DEPORTE

- ① Se debe de trabajar el deporte como una experiencia de aprendizaje integral más que desde una perspectiva de rendimiento.
- ② El ideal que rige al modelo: es el respeto al medio ecológico, la educación para la paz y la no violencia y la educación para la salud.
- ③ No se trata de trabajar desde una perspectiva de actividad físico deportiva, sino desde una perspectiva de actividad física y movimiento humano más integral, que contempla la motricidad como una herramienta para el aprendizaje, como medio de recreo, como actividad que forma parte de la cultura y puede ser un motor que genera o redimensione el capital social de las comunidades.
- ④ Actividades físico deportivas que permitan incrementar el razonamiento moral, las habilidades sociales, el autoconcepto, la autopercepción, la comprensión de mundo y de los demás y la responsabilidad personal y social (Escartí, 2003; en Dosil, 2008).

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

LA RECREACIÓN

- ① Es entendida como sinónimos del ocio, pero no de cualquier tipo de ocio, sino ocio activo (Kent, 2003). Se debe asumir la recreación como un proceso activo, vinculado al fomento del desarrollo y aprendizaje a través de la motricidad, y por lo tanto, en estrecha relación con el movimiento humano y a las posibilidades que este ofrece.
- ② Como por ejemplo recrearse al aire libre, misma que incluye igualmente al movimiento humano; o mediante recreación física, la cual conlleva la práctica de actividades físico- deportivas; así como también de “hobbies”, intereses culturales, sociales, matemáticos, científicos y exploratorios (Kraus, 1978; en Meneses, 1999). Desde un punto de vista integral, la recreación puede referirse a deportes, juegos y actividades físicas; pasatiempos, música, recreación al aire libre, recreación mental y literaria, recreación social, artes y manualidades, danza y drama (Meneses, 1999).
- ③ En este sentido, se concibe la recreación como una herramienta que puede brindar espacios de crecimiento y expresión sociales o comunitarios

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

LA CULTURA

- Elemento que caracteriza y prologa los valores de la puede aportar bases para caracterizar y conocer a las comunidades. Además de funcionar como medio de expresión artística, puede fungir como una herramienta para el conocimiento y aproximación a las realidades tanto, nacionales como comunales.
- Si se habla de que el deporte puede cumplir un papel importante en la socialización de los adolescentes porque transmite pautas culturales vigentes (Díaz, 2006).
- Ahora, para transmitir los valores, aptitudes y habilidades detonados por el deporte, la cultura y la recreación, es necesario utilizar modelos teóricos apropiados y programas específicos de intervención.
- El pilar básico de la propuesta se basa en la resolución constructiva de los conflictos, entendiendo estos como procesos naturales, necesarios, inevitables y positivos, de los cuales los individuos, grupos y/o comunidades no pueden sustraerse

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

DEPORTE, CULTURA, RECREACIÓN, NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

El deporte, la cultura y la recreación son fenómenos históricos, practicados desde los inicios de la humanidad tanto para el bienestar físico y emocional como para la diversión y la educación.

Salud, progreso físico, bienestar emocional y conocimientos trascendentales para la vida, son algunos de los beneficios que brindan el deporte, la cultura y la recreación

Ejemplo:

En Rumania, UNICEF está utilizando el deporte para aumentar la presencia en la escuela de la comunidad rumana, buscando motivar a los niños para que acudan regularmente a la escuela y también para mejorar la paridad de géneros, permitiendo tanto a niñas como a niños participar en los equipos de deporte, pero condicionando su participación a la asistencia a la escuela y al rendimiento académico.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

EL JUEGO EN LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Las actividades son dirigidas por los motivos que impulsan a los seres humanos a realizarlas. Estas causas tienen origen social, ya que han surgido en el proceso de desarrollo histórico del ser humano.

Un tipo de actividad que realiza el ser humano es el juego. Este tiene gran valor instructivo y educativo en la vida de los seres humanos. El jugar no tiene una edad establecida, sin embargo, es durante la infancia cuando cobra mayor importancia. Según Craig (1988), “El juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño: la necesidad de ser estimulado y de divertirse, de satisfacer su curiosidad, de explorar y de experimentar en condiciones exentas de riesgo... Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas, brindando muchísimas oportunidades de ejercitarse y ampliar las capacidades intelectuales recién descubiertas.” (Craig, 1988:287)

Según Rudik (1980), los juegos enseñan a los niños diversas pautas valiosas ya que en estos tienen la oportunidad de observar críticamente las acciones de los demás, lo que conlleva a que se acepten algunas conductas y que se censuren otras.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

EL DEPORTE EN LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

- ① Durante los primeros años de vida del ser humano la práctica deportiva es esencial para un adecuado desarrollo integral de los mismos. Pues aprende el autocontrol, socializar e identificar códigos y reglas
- ② Así, el deporte y la recreación se pueden convertir en reproductores de conductas violentas y anti-valores sociales. Es por esto que no es suficiente exponer a niños y jóvenes a una simple práctica deportiva y lúdica y a las interacciones propias derivadas del juego. Así la intervención educativa con una finalidad ética y moral, que logre fortalecer, a través de la práctica deportiva y las actividades culturales y artísticas, habilidades y valores.

Ejemplo:

En Brasil, UNICEF presta apoyo en un centro de internamiento para jóvenes en conflicto con la ley, donde se dan clases teóricas, y además juegan fútbol, aprenden judo y practican gimnasia, lo que les ayuda a canalizar sus frustraciones y a aprender nuevas maneras de enfrentarse a su propia ira.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

CARACTERÍSTICAS DE VALORES Y DEPORTE

En el deporte, la cultura y la recreación, surgen una serie de valores y actitudes. Algunos son deseables como la iniciativa, la superación, la habilidad motriz y otros, pero, también pueden surgir actitudes que no lo son como la exclusión o la agresividad. En cuanto a los valores y actitudes deseables, María Prat (2000), las organizó de la siguiente manera:

- Actitudes y valores en relación con uno mismo: Higiénicas, iniciativa, superación, autocontrol, desinhibición, reflexión.
- Actitudes y valores en relación con los demás: Cooperación, competición, agresividad, diálogo, aceptación, participación, contacto físico.
- Actitudes y valores en relación con las normas: Uso de las instalaciones y respeto a las mismas, al material, a las normas de seguridad y a las normas de juego.
- Actitudes y valores en relación con la materia: Interés, preferencias, motivación.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

HABILIDADES PARA LA CONVIVENCIA PACÍFICA

Las Habilidades para la Vida son un enfoque educativo centrado en la enseñanza de diez destrezas que ayudan a afrontar las exigencias y desafíos de la vida diaria (solución de problemas; manejo del estrés y la ansiedad, conocimiento de sí mismo, manejo de sentimientos y emociones; toma de decisiones; habilidades interpersonales; pensamiento creativo; empatía; pensamiento crítico; comunicación efectiva).

Son de naturaleza psicosocial. Pueden aplicarse en el área de las acciones personales, las relaciones sociales o las acciones para transformar el entorno a favor de la salud y el bienestar. Su esencia incluye tanto el empoderamiento y la realización individual, como la lucha por objetivos comunes.

El concepto de Habilidades para la Vida tiene su origen en la Carta de Ottawa. Persigue mejorar la capacidad de las personas para vivir una vida más sana y con mayor control sobre los determinantes de la salud y el bienestar, participando en la construcción de sociedades más justas, solidarias y equitativas.

IV. MOVIMIENTO HUMANO, DEPORTE, RECREACIÓN Y CULTURA.

El enfoque de Habilidades para la Vida tiene mucho que aportar en ámbitos como la promoción de la salud, la prevención de problemas psicosociales específicos, la inclusión social, la calidad de la educación y la promoción del desarrollo humano sostenible.

Los Beneficios son:

- Adquisición de hábitos saludables
- Valoración y Autoestima
- Autonomía y responsabilidad
- Ética y Socialización
- Comunicación e Inteligencia Emocional
- Trabajo en Equipo

EJERCICIO

1.- Hacer equipos

2.- Definir una estrategia a partir de:

- **Grupo uno: diseñar una dinámica para trabajar con grupos conflictivos**
- **Grupo dos: diseñar una dinámica para romper el hielo en el grupo**
- **Grupo tres: diseñar una dinámica para energizar la sesión**
- **Grupo cuatro: diseñar una dinámica para trabajar reflexión final en un taller**

Todos deben a la par diseñar una estrategia de sistematización

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

I. RECOLECCIÓN DE INSUMOS

II. HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA LA RECOLECCIÓN DE INSUMOS

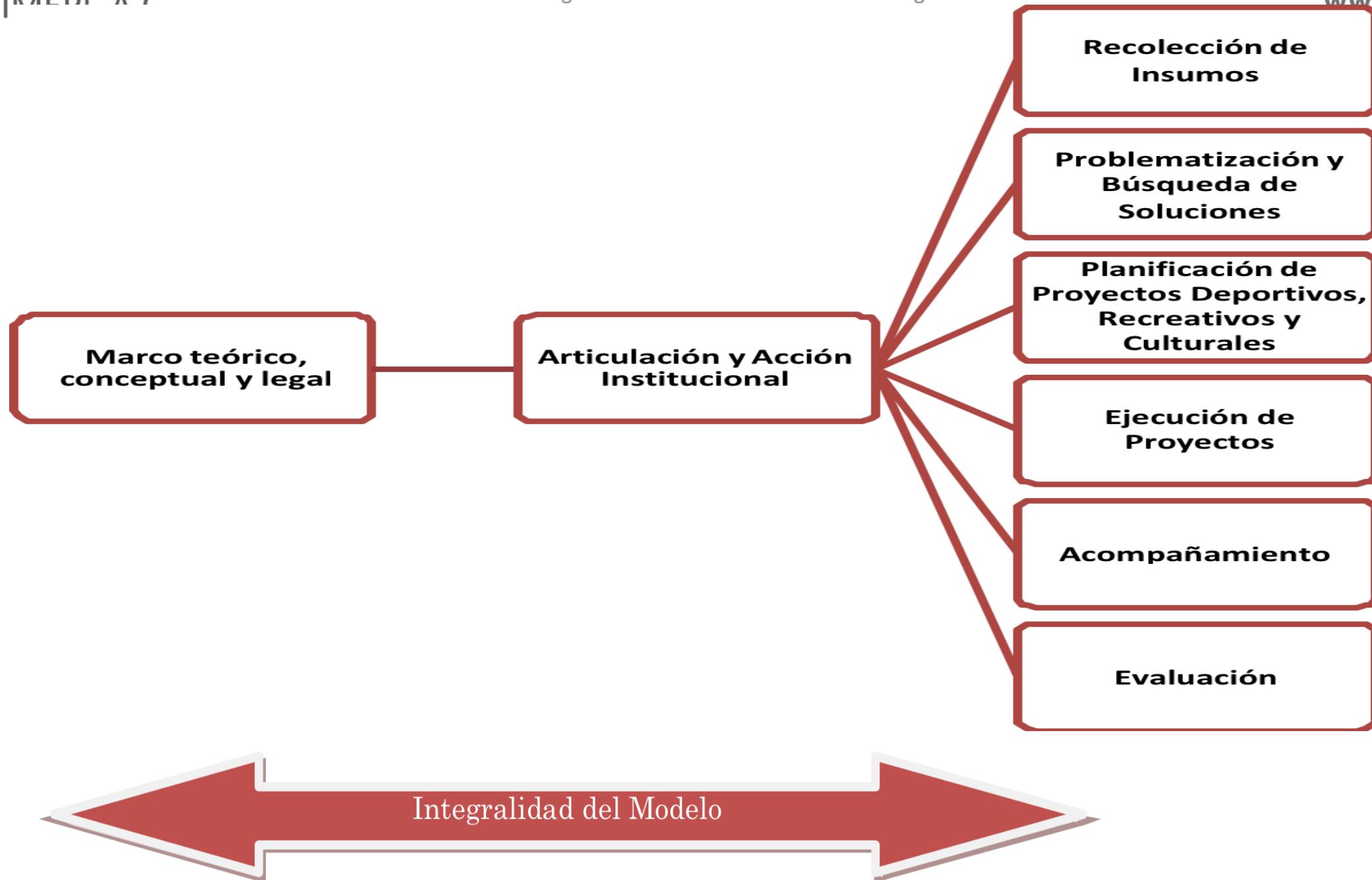
III. PROBLEMATIZACIÓN Y BÚSQUEDA DE SOLUCIONES EN MATERIA E VIOLENCIA, ENFOCADAS EN LA PREVENCIÓN A TRAVÉS DEL DEPORTE Y LA CULTURA

IV. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DEPORTIVOS Y CULTURALES

V. ACOMPÑAMIENTO

VI. EVALUACIÓN

VII. PROPUESTA DE VIABILIDAD POLÍTICA



V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

I. RECOLECCIÓN DE INSUMOS

Esta fase busca abrir espacios para que los jóvenes se puedan expresar, plantear inquietudes, contar anécdotas y reflexionar sobre su entorno, conocer y discutir sobre las implicaciones de la violencia en su comunidad. Se necesita de un proceso de consulta para que los planes de acción surtan los efectos deseados. Acciones:

- Contextualización “violencia-mi comunidad”
- Visualización de los jóvenes en la comunidad.
- Perspectiva del significado de la violencia desde los jóvenes.
- Orígenes y manifestaciones de la violencia en la comunidad

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

II. HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA LA RECOLECCIÓN DE INSUMOS

Contextualización “violencia-mi comunidad”: salir a caminar a través del barrio, calle o comunidad del cantón en el que se encuentren. La actividad será fotografiar el escenario o escena que mejor describa a su comunidad. Si no se cuenta con cámara fotográfica, se pedirá a los participantes que realicen una “fotografía mental” que luego será ilustrada por ellos. También se pueden recolectar en el camino objetos que describan a la comunidad.

Posteriormente, se visualizarán las fotografías, dibujos u objetos, y cada uno expondrá los motivos por los cuales escogió eso. Se tratará de identificar coincidencias entre los aportes de cada joven.

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

II. HERRAMIENTA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA LA RECOLECCIÓN DE INSUMOS

Visualización de los jóvenes en la comunidad: A través de un “collage”, los participantes deberán contestar a las siguientes preguntas motivadoras: “¿Qué entiendo por violencia?” “¿Cuáles son las causas y consecuencias de la violencia?”

A través de un proceso de discusión, se construye colectivamente el concepto de violencia, sus causas y consecuencias, desde la perspectiva de los jóvenes. Se transversaliza el tema del deporte, la cultura y la recreación como posibles contenedores de la violencia. Una vez hecho esto, se enfatiza en que estos conceptos y percepciones serán los que se utilizarán para todas las actividades y discusiones a lo largo del taller. Todo lo que se lleve a cabo en el taller, tendrá como objeto de intervención, esos conceptos que el grupo construyó

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

III. PROBLEMATIZACIÓN Y BÚSQUEDA DE SOLUCIONES EN MATERIA E VIOLENCIA, ENFOCADAS EN LA PREVENCIÓN A TRAVÉS DEL DEL PORTE Y LA CULTURA

Esta fase parte por identificar los principales problemas que enfrenta la juventud en el tema de violencia, sus causas y sus consecuencias.

Una fase de problematización pretende que los jóvenes analicen el contexto nacional y local dentro del cual están inmersos, e identifiquen los principales problemas que se presentan específicamente en su comunidad, y a partir de estos, implementen acciones, que son a fin de cuentas, las iniciativas que pretende el modelo a través de la acción institucional.

Dentro de esta fase, es muy necesario sensibilizar al joven acerca de la importancia de la participación ciudadana en la construcción de propuestas que directamente los afectan, y su posicionamiento como sujetos de derecho con “voz y voto”.

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

IV. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DEPORTIVOS Y CULTURALES

Planificación Estratégica el procedimiento mediante el cual se desarrollan e implementan planes para alcanzar propósitos y objetivos. Si a través del proceso de consulta, recolección de insumos y problematización, se coincide en que hay una situación que se desea transformar, es porque existen

Para que este cambio se dé, es importante encaminar acciones de intervención premeditadas y organizadas. La forma más efectiva para formalizar esta intervención, es la planificación estratégica.

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

IV. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DEPORTIVOS Y CULTURALES

- ① Definición de objetivos: identifican la finalidad hacia la cual deben dirigirse los recursos y esfuerzos para dar cumplimiento a los propósitos.
- ② Definición de metas: son los objetivos globales hacia los cuales se prevé que contribuya una intervención. Se dirigen hacia una población específica, y evidencian una situación específica con respecto a la situación anterior. Deben ser lo más específicas posibles, y deben poder cuantificarse.
- ③ Definición de acciones, con responsables y tiempo estimado para la ejecución: las acciones son todas las actividades que se van a llevar a cabo para alcanzar las metas. Se debe establecer desde el principio quiénes serán los responsables de llevar a cabo esa acción, y los tiempos en los que se cree que se va a alcanzar.
- ④ Análisis de actores: entender la manera en la que se estructura el poder, cómo se toman las decisiones políticas, en qué instancias, y finalmente, quien o quienes son los que deciden; se trata siempre de personas concretas. Se debe identificar a los actores que son favorables a la intervención (con el fin de generar alianzas), a los que son contrarios (con el fin de neutralizarlos) y los que son neutros.

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

V. ACOMÑAMIENTO

Para lograr el óptimo aprovechamiento de los recursos, y efectivamente constituir el modelo como una herramienta efectiva de transformación estructural más allá de un episodio aislado con poco impacto, es indispensable implementar un mecanismo de acompañamiento a los jóvenes en su aplicación de los conocimientos adquiridos en el beneficio generacional, independientemente del ámbito en el que lo desempeñen y las estrategias que utilicen. Esto es lo que garantizará un cambio en la calidad de vida de los jóvenes.

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

VI. EVALUACIÓN

La evaluación en este modelo pretende recopilar información acerca de la eficacia, pertinencia e impacto a través del tiempo, que funcione como insumo para retroalimentar la implementación de experiencias semejantes, la calidad y desempeño de las actividades y el debate teórico y académico.

- ① la evaluación pretende medir el impacto real del modelo según sus objetivos, la cantidad de recursos invertidos, y la situación comparativa entre el estado manifestado por los jóvenes antes y después de la intervención.
- ② La estrategia consiste en sistematizar los resultados arrojados por las diferentes experiencias del modelo, y evidenciar bajo qué variables tienden a ser exitosas o no, con el fin de redefinir metas y objetivos de acuerdo a las necesidades y a las nuevas tendencias de la juventud.

V. ¿CÓMO IMPLEMENTAR UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA A TRÁVES DEL DEPORTE, LA RECREACIÓN Y LA CULTURA EN LA COMUNIDAD?

VII. PROPUESTA DE VIABILIDAD POLÍTICA

Lo primero que se debe tomar en cuenta para la viabilidad del Modelo, es que la convivencia pacífica, así como el deporte, la cultura y la recreación, deben de ser asumidas como un derecho de los jóvenes, y por consiguiente, como un deber de las instituciones.

Se debe empezar argumentando que un modelo de este tipo debe basarse en principios orientadores a partir de los cuales se busca transformar la realidad. En este caso, una propuesta que garantice el mejoramiento de la calidad de vida de la población a través de la prevención de la violencia, el deporte, la cultura y la recreación, se basa en una concepción universalista de protección de los derechos humanos y promoción del desarrollo humano.

EJERCICIO

1.- Hacer equipos

2.- Por equipos llenar la matriz de fases y actores

Fases	Nivel Político	Nivel Técnico	Nivel Operativo
Recolección de Insumos			
Problematización			
Planificación de proyectos deportivos, recreativos y culturales			
Ejecución de proyectos (o aplicación de talleres lúdico-pedagógico)			
Acompañamiento			
Seguimiento y Evaluación			