

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO en PEDAGOGÍA



**«INSTARGANERS»**

**Proyecto de Inserción  
Social para Jóvenes del  
Barrio de Argana Alta  
(Arrecife)**

Alumna: M<sup>a</sup> Magdalena Eugenio  
García

[alu010100791488@ul.edu.es](mailto:alu010100791488@ul.edu.es)

Tutor: Pedro Perera Méndez

[ppereram@ull.edu.es](mailto:ppereram@ull.edu.es)

Año Académico: 2017- 2018

Convocatoria: JULIO

## **Resumen**

El presente proyecto propone un plan profesionalizante de inserción social titulado "Instarganers", con el objeto de mejorar la integración e inclusión social de los jóvenes de Argana Alta por medio del deporte, como también incrementar la inclusión de las mujeres en los diferentes deportes. A través de la estrategia, se procura que se trabajen valores prosociales, habilidades sociales, autoestima y autonomía de una forma experiencial y divertida por medio de talleres de ocio, dinámicas de grupo, actividades de convivencia (deportivas, lúdicas, festivas,...) tanto juveniles como familiares. La metodología llevada a cabo será participativa y de empoderamiento y se realizará mediante ciclos de aprendizaje. El proyecto durara 3 meses, pero para que los participantes completen el proceso de enseñanza deberán al menos estar en el proyecto durante un mes que sería equivalente a un ciclo completo.

## **Abstract**

This project proposes a professional social insertion plan entitled "Instarganers", with the aim of improving the integration and social inclusion of Argana Alta's youth through sports, as well as increasing the inclusion of women in different sports. Through the strategy, we try to work prosocial values, social skills, self-esteem and autonomy in an experiential and fun way through leisure workshops, group dynamics, coexistence activities (sports, leisure, festivities, ...) so youth as family members. The methodology carried out will be participatory and empowering and will be carried out through learning cycles. The project will last 3 months, but for participants to complete the teaching process they must at least be in the project for a month that would be equivalent to a full cycle.

## **Palabras clave**

Argana Alta, Inserción social, Valores pro-sociales, habilidades sociales, Adolescencia, juventud

## **Key words**

Argana Alta, social insertion, pro-social values, social skills, adolescence, youth

## Índice

<b>1. Datos de identificación del proyecto .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Justificación.....</b>	<b>1</b>
<b>El contexto: el Barrio de Argana Alta .....</b>	<b>1</b>
<b>Los recursos del barrio.....</b>	<b>3</b>
<b>Pobreza y exclusión social: Concepto .....</b>	<b>3</b>
<b>Vulnerabilidad: Concepto.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Objetivos del proyecto .....</b>	<b>5</b>
<b>Objetivos generales.....</b>	<b>6</b>
<b>Objetivos específicos.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Destinatarios .....</b>	<b>6</b>
<b>5. Localización .....</b>	<b>6</b>
<b>6. Estrategia .....</b>	<b>7</b>
<b>Desarrollo de las estrategias .....</b>	<b>7</b>
<b>Justificación de la estrategia.....</b>	<b>12</b>
<b>Metodología .....</b>	<b>13</b>
<b>7. Temporalización .....</b>	<b>17</b>
<b>8. Propuesta de evaluación.....</b>	<b>19</b>
<b>9. Presupuesto .....</b>	<b>23</b>
<b>10. Conclusiones .....</b>	<b>24</b>
<b>11. Referencias bibliográficas .....</b>	<b>27</b>
<b>12. Anexos .....</b>	<b>29</b>

## **1. Datos de identificación del proyecto**

Nos encontramos ante un proyecto profesionalizante de intervención pedagógica dirigido a los adolescentes y jóvenes de entre 11 y 16 años. La población seleccionada pertenece al barrio de Argana Alta, que se encuentra en la periferia de la capital de la isla de Lanzarote, Arrecife. Esta situada en la provincia de Las Palmas, en Canarias, España. El Barrio acoge aproximadamente un total de 9.200 habitantes, de los que 2.400 son jóvenes. Cuenta con dos centros educativos, un CEIP y un CEO. (Lahora, M.J., 2018)

Argana es uno de los barrios emergentes de Arrecife (Lanzarote) con aceleradas tasas de crecimiento en las últimas décadas fruto del proceso de inmigración que sufre.

El modelo de intervención pedagógica que se presentara en este proyecto profesionalizante surge tras conocer el contexto del barrio de Argana Alta y detectar la necesidad de poner en marcha una intervención educativa que trabaje para la mejora de la estabilidad social de los jóvenes que habitan en el barrio de Argana Alta. Se pretende en este sentido crear una intervención pedagógica en la que se ofrezca a los y las jóvenes adolescentes trabajar de manera más específica, global y especializada una actividad deportiva integradora social.

## **2. Justificación**

Se pretende trabajar la educación no formal en el ámbito comunitario como vía de inclusión social. No se trabajará específicamente con los excluidos, ya que el objeto es también la prevención de la marginalidad y de la desintegración comunitaria. Para ello, debemos conocer en primer lugar el contexto del barrio de Argana, para saber la importancia de la integración social de los individuos, familias o grupos, a través de actuaciones complementadas desde los distintos ámbitos y sectores que inciden en las situaciones de exclusión social.

### **El contexto: el Barrio de Argana Alta**

Argana Alta esta situada en el extremo noroeste de la ciudad, siendo el barrio más alejado del centro urbano y del casco histórico. La principal barrera geográfica con el centro es una carretera de circunvalación. (García, 2017)

Se presentan diversas problemáticas, entre ellas Argana Alta es el barrio más poblado de arrecife aproximadamente con el 14% (9.200 hab.) de la población 62.559 para Arrecife, Según el informe del Padrón de habitantes (Arrecife, 2018). Además, conviven hasta 57 nacionalidades distintas y una población empobrecida. El fuerte crecimiento de la zona se debe al proceso de inmigración generalizado que está dado en Canarias y particularmente, por una mayor disponibilidad de suelo urbanizable propio de las zonas periféricas. Muchos de sus habitantes pertenecen a la clase trabajadora con rentas bajas empleada en el sector servicios (Turismo y comercio) o a la construcción, muy vulnerable al paro y a las crisis.

La distancia del barrio con los núcleos urbanos supone un aislamiento geográfico lo que con lleva un sobre esfuerzo personal, pérdida de tiempo con necesidad desplazamiento y una desventaja en cuanto al acceso a otros espacios culturales y educativos fuera del propio barrio. Los jóvenes carecen de alternativas donde desarrollar su creatividad. El barrio no dispone de biblioteca. Sin centro cultural y con las dificultades existentes para desplazarse hasta el centro de Arrecife, los jóvenes están abocados al fracaso escolar y la exclusión social. (Lahora, M.J., 2018)

En antaño contaban con un campo de fútbol, con su teleclub, Centro cultural y cancha de bola canaria. Sin embargo, con la cesión de esos terrenos para uso y disfrute de lo vecinos, se llevó acabo la posterior construcción del Palacio de Deportes. Que ahora presenta una lamentable imagen y que supone un riesgo por el desprendimiento de cristales y otros elementos arquitectónicos, ya que se encuentra en el abandono. En la actualidad, el barrio cuenta con un pequeño centro social, en el que hace poco disponen de Internet. Sin embargo, tampoco pueden acceder cuando quieren porque no se le facilita la llave, lo que impide poder hacer uso de este fuera del horario establecido y menos realizar actividades para los jóvenes del barrio en su tiempo de ocio. Existe un único campo de fútbol. Que se presenta con la dificultad de acceder, Puesto que se encuentra en el patio del colegio. Por ello, se imposibilita su uso en horas no lectivas. Por lo cual Como los jóvenes acaban saltando la valla, y en más de una ocasión esta acaba rota. (Lahora, M.J., 2018)

La elaboración de este proyecto profesionalizante se ha llevado a cabo tras conocer el contexto del barrio y las diferentes dificultades que se presentan para los jóvenes. El reto se encuentra en lograr contribuir a la integración de grupos en riesgo de exclusión, romper con los diferentes estereotipos de género, la prevención de drogodependientes y de conductas delictivas, violentas. Para mejorar la calidad de vida y del bienestar personal y social de la población de Argana Alta, por medio de generar una alternativa positiva en sus vidas.

### **Los recursos del barrio**

Son:

- 1 CEIP, 1 CEO, 1 IES (fuera de su ámbito geográfico)
- 3 AMPAS, 1 Asociación de Vecinos, 1 grupo parroquial
- 1 centro social, en el que se pretende llevar a cabo las acciones de asociación juvenil de este proyecto
- Un área deportiva municipal (pabellón de deportes) en situación de abandono.

### **Pobreza y exclusión social: Concepto**

Conociendo ya la situación en la que se encuentra el barrio, se debe conocer el concepto de pobreza y de exclusión social. El concepto de pobreza suele estar unido al fenómeno que caracteriza a las personas, familias o colectivos que no disponen de recursos materiales suficientes para atender las necesidades básicas de manera mínimamente aceptable. Cuando nos referimos a la exclusión social, estamos considerando no sólo la insuficiencia de recursos financieros, sino también la falta de participación en el mercado de empleo y la incapacidad de acceder a otros bienes básicos como la educación, la sanidad, la cultura, la vivienda, etc. No solo afecta a personas concretas que han sufrido graves reveses, sino a grupos sociales enteros, tanto en zonas urbanas como rurales, que son objeto de discriminación, segregación o víctimas del debilitamiento de las formas tradicionales de relaciones sociales (Gobierno de Canarias , 1999).

La exclusión implica el riesgo de una sociedad dual o fragmentada además de los defectos en la estructura social y la desigualdad social. La relación entre pobreza y exclusión social no es unidireccional, ni de causa de efecto. Debido al concurso

simultaneo de las diferentes situaciones se da una heterogeneidad de las causas de exclusión: la persistencia del desempleo; el impacto del modelo económico; la transformación de las estructuras familiares y la disipación de formas tradicionales de solidaridad; el avance del individualismo y la desaparición de instituciones usuales de representación, y por ultimo, las nuevas formas de emigración ilegal y los desplazamientos de población (Gobierno de Canarias , 1999).

Hay que reconocer el carácter estructural de las situaciones de pobreza y los mecanismos que las provocan. También hay que reconocer el carácter multidimensional de los procesos por los que las personas, grupos e incluso territorios urbanos o rurales son excluidos de la participación en los intercambios, las practicas y los derechos sociales que conforman la integración económica y social. Esta situación se ve reflejada en el recurso creciente a la noción de exclusión social, que tiende a reemplazar, en la mayoría de los Estados miembros y a escala comunitaria, a la noción de pobreza. Hablar de exclusión social es manifestar que el problema ya no es sólo el de las desigualdades entre el extremo más alto y el más bajo de la escala social, sino también el de la distancia, en el seno del cuerpo social, entre los que participan en su dinámica y los que se ven rechazados hacia márgenes; es también hacer resaltar los efectos, a este respecto, de la evolución de la sociedad y los riesgos de ruptura de la cohesión social que son consecuencia natural y es, por ultimo, destacar que se trata de procesos, tanto para las personas que los experimentan como para el cuerpo social, y no de situaciones fijas e inamovibles.

En su gran mayoría, los problemas sociales existentes en la sociedad canaria están vinculados a la pronunciada desigualdad en la distribución personal de renta y los elevados niveles de pobreza. La lucha contra la pobreza pretende asegurar un nivel económico mínimo a aquellas personas y familias en situación de desamparo.

### **Vulnerabilidad: Concepto**

El termino vulnerabilidad se presenta como un concepto difícil de definir, al encontrarse entrelazado con causas contextuales-educativas y genéticas que contribuyen a su presencia en nuestras vidas. El concepto de vulnerabilidad se podría delimitar aproximadamente como una capacidad para percibir y soportar dificultades.

El término vulnerabilidad se concibe como una característica gradual en la que nuestra relación con el entorno o con otras personas desencadena o potencia la posibilidad de sufrir daños. Concretamente el autor Cardona (Cardona, 2001) define la vulnerabilidad como un “factor de riesgo interno de un sujeto o sistema expuesto a una amenaza, correspondiente a su predisposición intrínseca a ser afectado o de ser susceptible a sufrir daños. Es la predisposición o susceptibilidad física, económica, política o social que tiene una comunidad o un individuo, de ser afectada o de sufrir daños en caso de que un fenómeno externo desestabilizador de origen natural o antrópico se manifieste.” Por tanto, nunca estamos exentos de ser sensibles frente a una situación de vulnerabilidad, pero el grado de exposición o de probabilidad que esto suceda depende de un conjunto de características que influyen en el grado de vulnerabilidad que poseemos.

Por ello, se puede entender que la vulnerabilidad siempre esta presente, en unos casos de una manera mas notoria mientras que en otras situaciones, esta vulnerabilidad puede ser casi imperceptible. Existen varios factores que pueden influir en la determinación de la vulnerabilidad de una persona o grupo. Se podría plantear como una escala supuesta o ideal, la cual iría desde un extremo, el punto de “inmunidad”, a “vulnerabilidad” en el extremo opuesto. Nuestro fin u objetivo seria llevar a las personas a un nuevo concepto, que seria el de “seguridad” ya que no podemos garantizar la inmunidad a la vulnerabilidad, al menos intentar garantizar que se den las necesidades humanas en un rango de seguridad.

### **3. Objetivos del proyecto**

Teniendo en cuenta el entorno y las necesidades educativas y sociales de la zona, a través de este proyecto se considera necesario plantear una serie de metas y objetivos, con los que se pretenden desarrollar una serie de actividades deportivas orientadas a la culminación de estos.

integración e inclusión social. Para que los jóvenes del barrio que se encuentran desfavorecidos o en riesgo de exclusión social, tanto por cuestiones de género, procedencia y/o factor socioeconómico se beneficien de este recurso educativo y se mejore la calidad de vida.

## Objetivos generales

- Mejorar la integración e inclusión social.
- Incrementar la inclusión de las mujeres en los diferentes deportes.

## Objetivos específicos

- Potenciar el deporte como un medio educativo
  - Inculcar valores, tales como: la solidaridad, el trabajo en equipo, el compromiso y la empatía.
  - Promover la relación equitativa e igualitaria entre sexos.
  - Disminuir el absentismo y/o abandono escolar en el barrio.
  - Mejorar las relaciones entre los/las iguales.
  - Fomentar acciones de respeto, escucha, colaboración y compañerismo
- Aumentar de relaciones sociales

## 4. Destinatarios

El proyecto va dirigido a la población del barrio de Argana Alta entre las edades de 11 y 16 años, adolescentes de ambos sexos. Se trabajará principalmente con la población escolarizada en el CEO prioritariamente por ser este centro educativo el canal de conexión mas efectivo.

Destinatarios directos	Indirectos	Estimación población total susceptible de ser beneficiarios del proyecto
Población joven y adolescente, principalmente escolarizada en el CEO Argana y sus familias, representantes sociales.	Otros jóvenes y población en general.	9.200 habitantes

## 5. Localización

Las actividades se llevarán a cabo prioritariamente en el barrio de Argana Alta. En el centro social, o en las instalaciones del centro educativo CEO Argana: Aulas, patios,

cancha, etc. Cuando la ocasión lo requiere, se utilizarán otros espacios de la ciudad o el barrio como avenidas, plazas y calles, o espacios naturales.

## **6. Estrategia**

El nombre escogido para el desarrollo del proyecto educativo es “Instarganers”. Con este proyecto se pretende mejorar la integración e inclusión social de los jóvenes de Argana por medio del deporte, como también incrementar la inclusión de las mujeres en los diferentes deportes. Como es lógico no se puede lograr una participación por obligación, por ello es necesario motivar e incentivar a los y las jóvenes de Argana. Se ofrece el incentivo de crear una asociación juvenil ya que como se ha recogido a lo largo del proyecto, conocemos que los jóvenes no tienen lugares de reunión y carecen de alternativas donde desarrollar su creatividad, y como las asociaciones se han extinguido prácticamente del barrio, sería una buena forma de dinamizar a los jóvenes del barrio como a las familias que también quieran participar. Con la creación de esta asociación los jóvenes podrán poner en común conocimientos, medios y actividades destinados a cumplir los fines comunes de los integrantes, participar de manera sana y saludable en la vida social del territorio donde realiza sus actividades y además ser instrumento de intercambio de experiencias entre los participantes.

### **Desarrollo de las estrategias**

A través de la estrategia, se procura que se trabajen valores prosociales, habilidades sociales, autoestima y autonomía de una forma experiencial y divertida por medio de talleres de ocio, dinámicas de grupo, actividades de convivencia (deportivas, lúdicas, festivas,...) tanto juveniles como familiares.

Con el fin de trabajar para conseguir los objetivos propuestos anteriormente se plantea para este proyecto profesionalizador una metodología en la que se desarrollaran sesiones grupales que abarcaran temáticas diferentes pero vinculadas al aprendizaje de habilidades sociales por medio del deporte.

En este sentido, se le da el nombre de *Intsarganers* a este proyecto, utilizando a modo de metáfora la red social *Instagram* para, utilizar conceptos relacionados con la misma, y las diferentes fases que componen el proyecto. Se utilizará la metodología de trabajo colaborativo entre todos/as los/las asistentes buscando promover la participación

y el auto aprendizaje. El trabajo grupal colaborativo promueve, no solo la creación de un conocimiento mutuo veraz, sino también motiva a la cooperación, la igualdad, la importancia de las relaciones sociales y la importancia del papel de todos/as los/as asistentes en la construcción de ese aprendizaje.

El proyecto se propone al CEO Argana como medio difusor. Se hará uso de la red social con el fin de mantener a los adolescentes del barrio informados de todo el desarrollo del proyecto, en el cual ellos podrán publicar comentarios, opiniones, fotos y ver las noticias, como también enviar lo que consideren necesario para ser participe.

Cada una de las (5) fases en las que se divide el proyecto, así como los procesos y contenidos que trabajará cada una de ellas estará ligado a esta red social.

### **Fases:**

El presente proyecto cuenta con una estructura de 5 fases en las cuales se trabajan temáticas vinculantes en el cumplimiento de los objetivos de este proyecto como son la mejora de la integración e inclusión social y el incremento de la inclusión de las mujeres en los diferentes deportes. Cabe destacar que tanto las actividades como las dinámicas que se proponen son elaboradas con la intención de conseguir la participación y la viabilidad de la intervención.

#### Fase: Perfil: Aprende a conocerte y conocer tus necesidades emocionales

##### - Presentación y conocimiento

Es una red social enfocada a la subida y tratamiento de imágenes. Donde la mayoría de la gente quiere tener seguidores. Como en toda red social, el primer paso para poder usarla es crear un perfil personal con el cual podremos participar como un usuario mas de la red. En esta primera fase se trabajará sobre la inteligencia emocional y el autoconocimiento, teniendo en cuenta que la atención esta centrada principalmente en el fomento de la participación de los y las jóvenes. Para ello, en primer lugar, se llevarán a cabo actividades y juegos de presentación que permitirán un primer acercamiento y contacto, las primeras actividades están destinadas fundamentalmente a aprender los nombres y alguna característica mínima de los participantes. (Cascón, 2007)

En este perfil de *instarganers* es donde compartiremos las imágenes e informaciones que consideremos pertinentes, además se podrá ver nuestros seguidores como los perfiles o hashtag que seguimos y/o utilizamos en nuestras publicaciones lo cual indicarían nuestros gustos e intereses entre otros aspectos. Durante las primeras sesiones, el perfil será utilizado para llamar la atención y así conocer a los y las jóvenes del barrio de árgana, conocer sus intereses, gustos, la manera en que se relacionan, los perfiles que siguen.

En la segunda parte de la primera fase, se llevaran a cabo actividades y juegos de conocimiento que están destinados a que los/as participantes se conozcan entre si, logrando mas que en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento mas profundo y vital, además de eso el animador o la animadora debe hacer llegar la idea de que las emociones son fundamentales en nuestra vida diaria e influyen en nuestro desarrollo personal, cultural y laboral mucho mas que el coeficiente de inteligencia. Antes de empezar con el desarrollo de juegos y actividades hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Son juegos muy sencillos y facilitan la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los/as participantes no se conocen. (Cascón, 2007)

Fase: Añadir/Subir: Asume tu responsabilidad, la autonomía en la toma de decisiones: la asertividad/afirmación y la negociación del no

#### - Afirmación

Como sabemos, las redes sociales juegan hoy en día un papel fundamental en el desarrollo de la autoestima e identidad de los jóvenes. Y como no, la dificultad de no caer en el juego de aparentar ser quien no somos. Por ese motivo, utilizando esta metáfora para hacer referencia a la fase en la que trabajaremos la construcción de la propia identidad mediante la toma de decisiones autónoma, por medio de juegos de afirmación.

Las actividades y juegos de esta fase tienen como papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. En este proceso de aprendizaje también es importante poner en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto interno (autoconcepto, capacidades,) como en relación con las pretensiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...), distinguir cuando no importa ceder ante los deseos de los demás u otras pretensiones (ser lo que no somos,

aparentar en las redes) y cuando es importante seguir los propios criterios. Cuidar de tus propias emociones es asumir que tienes el poder de decidir.

Se trata, a veces, de hacer consciente las propias limitaciones. Cuando conoces tus necesidades y límites, puedes ser capaz de tomar decisiones propias y reforzar tu autoestima de forma que no requieras que otros las “acepten” o las aprueben, simplemente decidirás de forma libre. Y en este tipo de decisiones la persona es considerada responsable cuando, además, es consciente de la decisión tomada y acepta sus consecuencias. Otras, se trata de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras, de favorecer la conciencia de grupo.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad. (Cascón, 2007)

Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

#### Fase: Likes: La practica de la empatía

##### - Confianza y comunicación

En esta fase del proyecto se pretende que los alumnos experimenten y reflexionen acerca de los sentimientos que les generan las diferentes situaciones. A través del *like* podemos mostrar cuando aceptamos a la otra persona o lo que esta nos quiere transmitir. Con ello, debemos de tomar conciencia acerca de lo que experimentamos en situaciones de violencia y reflexionar acerca de nuestro papel y actitud hacia la violencia.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, y también, para prepararse para un trabajo en común. Se necesitan una serie de condiciones mínimas para que la confianza adquiera su sentido e interés, entre ellas que el grupo tiene que conocerse. (Cascón, 2007)

Por otro lado, para estimular y favorecer la escucha activa, realizaremos juegos de comunicación, rompiendo la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, ya que en esta normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

En esta fase trabajaremos la practica de la empatía desde actividades como el teatro, roll playing en la que tendremos que ponernos en el lugar del otro, lo cual nos llevara a interpretaciones mas reales de las situaciones, a comprender a los demás y con ello, a comprendernos a nosotros mismos, impulsando el crecimiento personal y el desarrollo de cada uno de nosotros, viéndonos desde los ojos del otro. Estimulando la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada, ...) para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. Además, los juegos rompen los estereotipos de comunicación favoreciendo las relaciones más cercanas y abiertas.

#### Fase: Buscar (y encontrar): Aprendizaje de los errores y búsqueda de soluciones

##### - Cooperación

Esta fase, hace referencia a nuestra participación y comunicación con otros usuarios/as. Cuando hacemos el uso de búsqueda en Instagram, es por la necesidad que existe en las redes de que lo que publiquemos, para que tenga éxito debe ser visto. Es necesario, que amigos y desconocidos reaccionen a las publicaciones, ya sea con un *like* o comentando, de manera que puedan participar en dicha publicación.

Por ello, se alude a esta fase con la necesidad de participar de manera conjunta en la búsqueda de soluciones para el aprendizaje de nuestros errores. Se analizará el papel de las acciones individuales y conjuntas para el logro de algún resultado.

Con ello, se realizarán juegos de cooperación, en los que la colaboración entre los participantes será un elemento esencial. Se pondrá en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en grupo. (Cascón, 2007)

#### Fase: Home: la actitud hacia los demás y resolución de conflictos

##### - Resolución de conflictos

En esta última fase utilizamos la metáfora del home de Instagram, que es donde salen los perfiles de las personas a las que seguimos, como nuestra incidencia y papel a la hora de reaccionar a sus publicaciones. En esta fase se trabajan juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con estas. Con ello, se aprenderá a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como para buscar posibles soluciones.

Haciendo hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, problemas de comunicación en el conflicto, relaciones poder-sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros, etc. Estos juegos no solo sirven como ejercicio, sino que constituyen en sí mismos experiencias, que aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de forma creativa. (Cascón, 2007)

### **Justificación de la estrategia**

Para Cayuela (Cayuela, 1997) el individuo se educa en el deporte, ya que a través de él interioriza una serie de valores básicos para su socialización. Pero, es también mediante sus acciones que el deporte adopta progresivamente sus formas y expresiones (compañerismo, solidaridad o violencia). Es decir, el carácter formativo del deporte se demuestra continuamente en su práctica. Por lo tanto, se puede decir que el deporte es una actividad socializadora, con carácter formativo tanto físico como en valores. Estos factores están interrelacionados entre sí y es clave su entendimiento para la utilización del deporte como un recurso en la inclusión social.

Para ello, lo que se pretende, teniendo en cuenta el entorno y las necesidades educativas y sociales de la zona, es que los jóvenes por medio de actividades deportivas de integración, además tengan información suficiente y acertada sobre valores como el compañerismo, el compromiso, la solidaridad y la empatía, todo ello desde una buena gestión de las emociones y evitar así las diferentes conductas antisociales y el problema que puede llevar a cabo a corto y largo plazo, este factor tiene una importante fuerza preventiva.

Todo ello también, debe contemplar el fomento de la inclusión de la mujer en el deporte. Ya que “la participación de la mujer en el deporte no es diferente a la historia de

ésta en la sociedad. Al ser el deporte un ámbito público, la incorporación de la mujer en él se hace de manera tardía y de forma inequitativa, salvo algunas excepciones...” por tanto se considera que también es un factor relevante a incluir en el desarrollo del proyecto, ya que nos encontramos en una época en la que debe primar el progreso y la inclusión del sexo femenino dentro de cualquier ámbito social, como también del deporte, ya que por ejemplo, este “...es una vía para el desarrollo del cuerpo, coordinación, salud, pero también es excelente para relacionarse con los demás, pues se comparten emociones y sensaciones, es decir, toda una gama de satisfactores que deberían estar al alcance de la mujer por construir parte de sus derechos humanos...” (Basáñez & Torres, 2004).

Por otra parte, al ser la sociedad el marco donde cohabitan los individuos y los grupos se convierten, indirectamente en el sustrato donde los medios de comunicación de masas, las diferencias entre zonas, el desempleo, la pobreza y las variaciones étnicas se convierten en factores que afectan al riesgo de cometer conductas antisociales. Ciertos factores de los individuos y de su ambiente personal modulan la posibilidad de ejercer conductas antisociales. Podrían concluirse que ambos tipos de factores, es decir, ambientales e individuales contribuyen a explicar la génesis y mantenimiento de los comportamientos desviados. Al hablar de factores de riesgo en las conductas antisociales se hace referencia a aquellas características individuales y/o ambientales que aumentan la probabilidad de la aparición de dicho comportamiento o un mantenimiento de este. Por el contrario, un factor de protección será una característica individual que inhibe, reduce o atenúa la probabilidad del ejercicio y mantenimiento de las conductas antisociales. (Martínez Iglesias, 2016)

## **Metodología**

Teniendo en cuenta las necesidades detectadas, muchos padres que trabajan muchas horas lejos de casa, tendrán poco tiempo para enseñarles a sus hijos habilidades sociales. Y, en algunos casos, los padres, simplemente, no están emocionalmente presentes en las vidas de sus hijos por diversos motivos. Por los tanto, con este proyecto educativo se pretende fomentar el desarrollo de las habilidades sociales por medio de la inclusión, y teniendo en cuenta que lo importante no es el “qué” (por ejemplo, si este se refiere a conductas violentas en un menor) sino que se deben dar estrategias para manejar la violencia, lo cual sería lo realmente importante, el “cómo”. Aunque, ambas cosas son

necesarias y se podrían llevar a cabo por medio de actividades deportivas con un trasfondo educativo.

La metodología llevada a cabo se realizará mediante ciclos de aprendizaje, ya que como no se trata de un aprendizaje lineal, para que los participantes completen el proceso de enseñanza deberán al menos estar en el proyecto durante un ciclo, la duración de un ciclo es de un mes. Esto quiere decir, que, si los participantes se mantienen en el proyecto al menos durante un mes, habrán adquirido los aprendizajes necesarios. Seguidamente describiremos las diversas metodologías escogidas para el desarrollo del proceso formativo.

En primer lugar, la metodología que se llevara a cabo durante el desarrollo de todo el proyecto debe favorecer el acceso al desarrollo de competencias y habilidades, teniendo en cuenta que es el pilar básico para que el proyecto en sí sea viable. Asegurando el logro sistemático de los objetivos.

En segundo lugar, la metodología participativa, se basa principalmente en concebir a los participantes no como meros receptores de la información, sino que estos interactúen en los procesos de construcción del conocimiento y del aprendizaje. Esta metodología, por un lado, permite generar un proceso. Por otro lado, sirve como herramienta que ayuda a fortalecer el nivel de participación de los usuarios. Esta metodología es elegida porque nuestro objetivo principal es la integración e inclusión social, la participación por medio de actividades que contemplen e inculquen valores tales como: la solidaridad, el trabajo en equipo, el compromiso y la empatía; es muy adecuada para lograr todo ello.

En tercer lugar, la metodología por empoderamiento posibilita que los sujetos receptores lleguen a ser capaces de asumir la iniciativa de conducir su propio destino con plena autonomía, aunque tenga que realizarse manteniendo relaciones de interdependencia con otros sujetos e instituciones. Esta metodología da a las personas la capacidad de actuar por sí mismas sin delegar su poder a otro. Se podría agregar que en contextos de cooperación, confianza y reciprocidad este propósito tiene mayores oportunidades. El empoderamiento, de manera metodológica, consiste en dar a las personas la capacidad endógena de desarrollarse para tener: la posibilidad de elegir,

decidir y actuar. Este método de trabajo tiene por condición que las personas tengan convicción de que pueden hacer algo para cambiar las cosas, crean en las propias capacidades, estén convencidos de que junto a otros se pueden obtener mejores logros. Se trataría en síntesis de un proceso de creciente autonomía, autoconciencia y autoestima que ocurriría en las redes sociales. El empoderamiento valora y destaca su dimensión colectiva; es un proceso global que progresa en forma de espiral que permite que de un modo creciente más personas, organizaciones, más redes sociales se vayan involucrando. Por ello, en esta metodología surgen dos dimensiones o componentes complementarios para el caso del desarrollo comunitario: la autodeterminación personal, que sería la capacidad de determinar la propia vida (sentido de competencia personal) y la determinación social y refiere la posibilidad de participación democrática (sentido de competencia comunitaria). Se elige esta metodología porque uno de los objetivos es incrementar la inclusión de las mujeres en los diferentes deportes, para el empoderamiento y para el logro individual y a nivel grupal animar la participación de los miembros en una toma de decisiones compartida, con lo cual se contempla el objetivo de mejorar las relaciones entre los/las iguales y fomentar acciones de respeto, escucha, colaboración y compañerismo, aumentando con ello también las relaciones sociales.

## 7. Temporalización

Duración del proyecto: 3 meses

Cada día se realizarán dos sesiones, cada sesión de una hora y media. En total al día se harán 3 horas de sesión. La primera hora de cada una será destinada al desarrollo de la actividad, mientras que la media hora restante se empleará para imprevistos y hacer una breve evaluación de la actividad. Los días que se encuentren marcados del mismo color quiere decir que las dos sesiones se realizaran actividades del mismo tipo, siendo así 3 horas en total.

### Cronograma de ciclos de itinerarios

Julio			Agosto			Septiembre		
<b>Semana 1</b>			<b>Semana 5</b>			<b>Semana 10</b>		
Lunes 2	Miércoles 4	Viernes 6		Miércoles 1	Viernes 3	Lunes 3	Miércoles 5	Viernes 7
<b>Semana 2</b>			<b>Semana 6</b>			<b>Semana 11</b>		
Lunes 9 (1h)	Miércoles 11	Viernes 13	Lunes 6	Miércoles 8	Viernes 10	Lunes 10	Miércoles 12	Viernes 14
<b>Semana 3</b>			<b>Semana 7</b>			<b>Semana 12</b>		
Lunes 16	Miércoles 18	Viernes 20	Lunes 13	Miércoles 15	Viernes 17	Lunes 17	Miércoles 19	Viernes 21
<b>Semana 4</b>			<b>Semana 8</b>			<b>Semana 13</b>		

Lunes 23	Miércoles 25	Viernes 27	Lunes 20	Miércoles 22	Viernes 24	Lunes 24	Miércoles 26	Viernes 28
<b>Semana 5</b>			<b>Semana 9</b>					
Lunes 30			Lunes 27	Miércoles 29	Viernes 31			

Total horas: 117h

Mes de Julio: 39 horas

Mes de Agosto: 42 horas

Mes de Septiembre: 36 horas

**Leyenda:**

Fases					
Perfil 9h	Añadir/Subir 27h	Likes 27h	Buscar (y encontrar) 27h	Home 27h	
Actividades de presentación y conocimiento	de Actividades de afirmación y	Actividades de confianza y comunicación	Actividades de cooperación	de Actividades de resolución de conflictos	

Como el proyecto llevado a cabo no tiene un desarrollo lineal de aprendizaje, para completar todos los aprendizajes de las diferentes fases se debe realizar un ciclo completo, lo que seria equivalente a estar en el proyecto durante al menos 1 mes.

## **8. Propuesta de evaluación**

La evaluación será un proceso riguroso, consistente en la recogida de datos, que permita la obtención de información necesaria para poder conocer la asimilación del contenido, que se impartirá a los usuarios en los contextos en los que se enmarca el programa. Es preciso mencionar los objetivos que tiene este proceso de evaluación:

- Conocer el grado de adecuación de los contenidos a la población a la que va dirigida la acción educativa.
- Conocer la apreciación individual respecto a las actividades recibidas.
- Verificar el funcionamiento del plan de intervención.
- Valorar el impacto generado por la formación planteada.

Ajustándonos a las condiciones formativas del proyecto, la evaluación que se va a llevar a cabo es la evaluación continua y final.

En primer lugar, se llevará a cabo una evaluación continua o intermedia de las acciones a realizar, en la cual se buscará información durante el desarrollo del proyecto con el fin de detectar problemas de funcionamiento y buscarles soluciones adecuadas y oportunas. Por ello, lo más adecuado sería llevar a cabo una evaluación en cada una de las intervenciones. El monitor que lleve a cabo las actividades se debe responsabilizar de que los participantes entiendan perfectamente las habilidades que se pretenden trabajar. Finalmente, se realizará una evaluación final al terminar el proyecto, con la finalidad de establecer si se obtuvieron o no los resultados esperados y los factores que actuaron en una u otra dirección.

Como medida de garantía de calidad se llevará a cabo, un proceso de evaluación en el que esté presente la participación de los sujetos implicados. Por lo que, se utilizará el modelo evaluador defendido por Stufflebean como CIPP (Contexto, Input, Proceso y producto), con la intención de mejorar el propio programa a medida que se desarrolla. Esta evaluación posee tres formas de aplicación, pudiéndose utilizar cualquiera de ellas según se considere. Por un lado, el emisor del conocimiento realizará una observación participante de su propia sesión, lo que favorece la evaluación progresiva; y por otro, los destinatarios y profesionales rellenarán un cuestionario final donde los participantes

tengan opción de valorar dicha actividad. Y, por último, la tercera forma, se hará una puesta en común de las impresiones generadas a lo largo de las actividades, sirviendo como una valoración lo más cercana posible. Esta triple entrada de información ayudará a la triangulación de los datos relevantes, permitiendo una mejora objetiva. De esta manera, la responsabilidad será compartida convirtiendo a los participantes en el testimonio más neutral. Este método de evaluación participativa amplía el campo de visión del desarrollo, permitiendo que sea un proceso cooperativo y colaborativo, y así, se podrá mejorar el desarrollo del programa emitiendo juicios de valor. (Briones, 1991)

### **Criterios e indicadores de evaluación.**

En el siguiente apartado se pretende llevar a cabo una propuesta de evaluación de las sesiones que se han planteado en este proyecto. Se proponen varios criterios e indicadores con el fin de construir líneas de evaluación que nos ayuden a determinar la eficacia de los objetivos planteados y la viabilidad o no del proyecto elaborado, además de aportar una fuente de información que nos ayudará a reconocer fallos o inadaptaciones del proyecto y elaborar a partir de ellos una propuesta no solo de mejora, sino de adaptación a los usuarios.

Participación de los/las adolescentes: se pretende conseguir la participación activa de todos o la mayoría de los/las participantes en las sesiones, su colaboración en las actividades, la exposición de dudas u opiniones... se pretende conseguir que los/las adolescentes formen parte activa y fundamental en las sesiones convirtiéndose en los/las verdaderos/as protagonistas.

Como indicadores de medición de la participación se establecen los siguientes:

1. ¿Los/las adolescentes intervienen regularmente en las sesiones?
2. ¿A los/las adolescentes les gusta lo que se traba en las sesiones?
3. ¿Crean debates relacionados con la temática de la sesión que se está trabajando?
4. ¿Alguno/a se mantiene al margen o en silencio? ¿Son comunes los silencios?
5. ¿Les gusta acudir a las sesiones?
6. ¿Les gusta como se llevan a cabo las sesiones (su estructura, su manera de trabajar, sus dinámicas)?
7. ¿Puntúan de manera positiva cada sesión?

8. ¿Sienten que es un ambiente cómodo para hablar y contar experiencias abiertamente?

Equidad: el concepto de equidad se presenta como algo ambiguo y complicado pues no solo busca una igualdad entre sexos o de acceso equitativo, sino un equilibrio entre las posibles desigualdades contextuales que se puedan desarrollar en las dinámicas grupales que se han construido. En este sentido se pretende medir la equidad como una igualdad entre los/las adolescentes dejando de lado las diferencias de sexo y por supuesto las desigualdades físicas o intelectuales que presentan los/las participantes de este proyecto. Se pretende conseguir lograr un equilibrio en el que ninguna desigualdad sea visible y acceso a las actividades, dinámicas y debates este adaptado a todos/as los/las participantes por igual.

Podemos establecer como indicadores de la equidad los siguientes aspectos:

1. ¿Se observa una comunicación activa entre los/las adolescentes?
2. ¿La relación entre los/las adolescentes es despectiva? ¿Se observa discriminación hacia alguno de los compañeros/as?
3. ¿Se respetan las opiniones de todos los/las participantes por igual? ¿Los/las adolescentes se escuchan respetando todo tipo de opiniones e intervenciones? ¿Se observan burlas entre los/las adolescentes?
4. Cuando se lleva a cabo un juego o actividad, ¿Alguno de los/las participantes excluye a otro/a por condiciones o aspectos raciales o intelectuales?
5. ¿Se observa compañerismo entre los/las adolescentes? ¿Trabajan de manera conjunta?

### **Instrumentos de recogida de información. Metodología de análisis de los datos.**

Para llevar a cabo la recogida de información que necesitamos para evaluar el proyecto a través de los criterios establecidos anteriormente, se han elaborado los indicadores de medición que son medibles por medio de la observación y la puesta en común que se da después de cada actividad, y también a modo de evaluación final se realizan dos cuestionarios de escalas, valoraciones y preguntas abiertas que pretenden recoger la información suficiente para responder a los indicadores establecidos y determinar la viabilidad, efectividad y respuesta social del proyecto elaborado. En este

caso se ha decidido elaborar dos cuestionarios, uno dirigido hacia los/as adolescentes y el restante dirigido a los/as profesionales (animadores) que lo han llevado a cabo (se adjunta en anexo). Estos cuestionarios se rellenarán al finalizar cada ciclo.

Los cuestionarios funcionan como un instrumento más accesible para todos/as que puede completarse sin presión y que no implica la dedicación de un tiempo elevado. Además, se pretende buscar la mayor veracidad posible en las respuestas de los/as mismo/as, por lo que el anonimato y la libre selección de respuestas pueden funcionar como un elemento a favor.

### **Agentes que intervendrían.**

Los evaluadores en este caso serían los/as profesionales (animadores/as o monitores/as) encargados de llevar a cabo las actividades. En este sentido para la evaluación de este proyecto es importante la comunicación adolescentes y profesionales, por lo que es más sencillo y viable conseguir esta visión interna del desarrollo del proyecto de la mano de los profesionales durante el proceso, mediante estrategias evaluativas como la observación o el seguimiento de las sesiones.

## 9. Presupuesto

<b>«Instarganers»</b>							
<b>PERSONAL</b>							
FUNCIÓN	COSTE UNITARIO			Nº DE TRAB.	DURACIÓN CONTRATOS MESES	TIPO DE JORNADA	COSTES LABORALES TOTALES
	SALARIO MÓDULO	COTIZACIÓN SEG. SOC.	TOTAL UNITARIO				
Pedagoga	900€	427,20€	1327,20€	1	3	MEDIA	3.981,60 €
Monitor/a	500€	237,33€	737,33€	1	3	MEDIA	2.211,99 €
	1.400€	664,53€	2.064,53				
<b>SUBTOTAL COSTES DE PERSONAL</b>							<b>6.193,59 €</b>
<b>FUNCIONAMIENTO</b>							
CONCEPTO				COSTE			
FUNCIONAMIENTO							
Materiales deportivo				600,00 €			
Materiales fungibles				600,00 €			
Seguro médico (Aprox. 20€ x persona)				(50 participantes)		1.000,00 €	
Transporte				320,00 €			
Imprevistos (10% Funcionamiento)				250,00 €			
<b>TOTAL</b>				<b>2.770,00 €</b>			
<b>TOTALES</b>							
PARTIDA				COSTE			
PERSONAL				6.193,59 €			
FUNCIONAMIENTO				2.770,00 €			
<b>TOTAL</b>				<b>8.963,59 €</b>			

## 10. Conclusiones

Antes de comenzar con este proyecto de “instarganers”, la primera problemática que me surgió fue la elección del rango de edad dentro del colectivo al que quería dirigir la intervención (jóvenes del barrio de Argana Alta) y lo que pretendía lograr con la puesta en marcha del proyecto. Después de deliberar, decidí que el mejor rango de edad al que me podía dirigir, eran los/las jóvenes adolescentes en las edades comprendidas entre los 11 y 16 años del barrio. La elección de este colectivo en ese rango de edad se debió a que considere que esta edad es la mas propicia para que se integren determinados conceptos de cara al futuro.

Además, de que al investigar en los intereses de los adolescentes y jóvenes se llega a la conclusión de que hacen uso y abuso de las tecnologías de la información. Esto queda evidenciado en datos recogidos por el Instituto Nacional de Estadística (INE, 2017), donde se nos muestra que la proporción de uso de tecnologías de información por los menores (de 10 a 15 años). Que es, en general, muy elevada. Así, el uso de ordenador entre los menores esta muy extendido (92,4%), y más aún el uso de Internet (95,1%). Por sexo, las diferencias son poco significativas. Por su parte, la disposición de teléfono móvil se incrementa significativamente a partir de los 10 años, hasta alcanzar el 94,0% en la población de 15 años.

**Porcentaje de menores usuarios de TIC por sexo y edad. Año 2017**

	Uso de ordenador	Uso de Internet	Disposición de móvil
<b>Total</b>	92,4	95,1	69,1
<b>Sexo</b>			
Hombres	91,1	94,9	68,2
Mujeres	93,9	95,2	70,0
<b>Edad</b>			
10	88,4	88,8	25,0
11	89,3	91,0	45,2
12	95,8	95,8	75,0
13	93,6	96,8	83,2
14	95,1	98,9	92,8
15	92,5	99,2	94,0

(INE. Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares 2017)

Esta influencia es especialmente notable en los adolescentes. La adolescencia es una etapa que merece una atención especial con respecto a sus relaciones con las TIC. Sobre todo, porque es un colectivo muy sensible al momento y al entorno social en el que vive y también porque estas tecnologías están especialmente presentes en su vida. Hoy en día y casi de manera general, las TICs, están presentes en el proceso de socialización y adquisición de la identidad personal. Los jóvenes se relacionan en diferentes contextos, si usan distintas herramientas y entornos preferentemente para diferentes fines y cómo los actores con los que se relacionan en estos contextos tienen una mayor o menor influencia en cada uno de ellos. Los adolescentes, fascinados por Internet, el móvil y los videojuegos, han encontrado en estas tecnologías un medio extraordinario de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión. Poco a poco, esto conlleva que las TIC se conviertan en un elemento importante e imprescindible en sus vidas. (Castellana Rosell, Sánchez-Carbonell, Graner Jordana, & Beranuy Fargues, 2017)

Conociendo estos datos, considere que sería fácil acercarse a ellos por medio de una estrategia que utilizara como metáfora la red social Instagram, ya que este medio sería un modo de llamar la atención de los y las jóvenes adolescentes del barrio de Argana Alta. Como un primer acercamiento, crear un perfil denominado “instarganers” para conocer mejor sus necesidades y preocupaciones por medio de la red social.

Los adolescentes se caracterizan por un mayor nivel de independencia individualiza del ambiente familiar y un mayor compromiso con el grupo de iguales que puede llevar a los adolescentes a nuevas situaciones donde se enfrentan a la toma de decisiones que pueden afectar su futuro. Es entonces cuando los jóvenes pueden incurrir en conductas problemáticas como es el fumar, el beber, el uso y consumo de drogas, el inicio de sus vidas sexuales teniendo relaciones desprotegidas o bajo el influjo de alcohol o drogas, y como también el manejo del exceso de velocidad bajo las influencias del alcohol.

Además, conociendo la situación que presenta el barrio de Argana Alta, su problemática de población empobrecida, la cantidad tan grande y variada de nacionalidades y la barrera geográfica, el desarrollo de este proyecto se considera viable, puesto su posibilidad de ejecución es alta. También se considera viable, sobretodo porque

los objetivos planteados son adecuados al colectivo, además de que puede resultarles atractivo y de interés si se les presenta de la manera adecuada haciendo surgir en ellos la inquietud de formar parte de algo y haciéndoles sentir protagonistas, motivándoles y haciéndoles ver que a pesar de las deficiencias del barrio ellos son los protagonistas de sus vidas y quienes deciden el estilo de vida que quieren llevar. Otro motivo importante para llevar a cabo este proyecto es el impacto que tendrá en los usuarios, que implicará un cambio de perspectiva en sus vidas, tanto a nivel personal como para su comunidad. Lo que atiende también a una mayor masa crítica, ya que no solo hace partícipes a los destinatarios, sino que de manera indirecta afectará a otros jóvenes y a la población del barrio en general.

Por último, expresar mi satisfacción con el trabajo realizado y todos los conocimientos aprendidos en la realización de este proyecto, así como dar las gracias a las personas y fuentes que me han aportado información para este trabajo. Con la realización de este trabajo se considera que se ha logrado el objetivo que se perseguía que era llevar a cabo un proyecto profesionalizante para la identificación de los conceptos que se deben considerar a la hora de elaborar un presupuesto para la puesta en práctica de un proyecto con jóvenes de 11 a 16 años, para que suelten los dispositivos electrónicos y que además el barrio no sea el precursor de su destino, sino que las actividades a realizar contemplen las diferentes áreas en las que se debe trabajar para una correcta inserción social, desde una alternativa sana, que fomente la confianza, la comunicación, la cooperación y que ayude a la autonomía en la toma de decisiones (desde el fomento de la asertividad) y la resolución de conflictos. Cabe destacar que a pesar de haber logrado el objetivo, en un futuro se puede ampliar el trabajo.

## 11. Referencias bibliográficas

- Arrecife, E. A. (2018). Informe del Padrón de Habitantes. Arrecife.
- Basáñez, N. V., & Torres, P. E. (2004). *Mujer y deporte, una visión de género*. . (México. CONADE.) Recuperado el 2018 de Mayo, de [http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos\\_download/100559.pdf](http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100559.pdf)
- Briones, G. (1991). *Evaluación de programas sociales*. México: Trillas S. A.
- Cardona, O. D. (2001). La necesidad de representar de manera holística los conceptos de vulnerabilidad y riesgo. Una crítica y una revisión necesaria para la gestión. (págs. 29-30). International Work- Conference on Vulnerability in Disaster Theory and Practice.
- Cascón, P. (2007). *La alternativa al juego 2; juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: CATARATA.
- Castellana Rosell, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner Jordana, C., & Beranuy Fargues, M. (2017). *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos*. . Recuperado el 20 de Mayo de 2018, de Papeles del Psicólogo: <<http://colpos.redalyc.org/articulo.oa?id=77828306>>
- Cayuela, M. J. (1997). *Los efectos sociales del deporte: ocio, integración, socialización, violencia y educación*. (B. C. UAB., Productor) Recuperado el Mayo de 2018, de [https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/5400/WP060\\_spa.p](https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/5400/WP060_spa.p)
- García, S. (13 de octubre de 2017). *Un estudio revela que Argana Alta es el barrio "más vulnerable" de la capital*. (Diario de Lanzarote) Recuperado el Febrero de 2018, de <https://www.diariodelanzarote.com/noticia/un-estudio-revela-que-argana-alta-es-el-barrio-“más-vulnerable”-de-la-capital>
- Gobierno de Canarias . (1999). Plan de Integración Social Contra la Pobreza y la Exclusión en Canarias. Gobierno de Canarias.
- INE. (2017). *Instituto Nacional de Estadística*. Recuperado el 16 de Mayo de 2018, de Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares.: [http://www.ine.es/prensa/tich\\_2017.pdf](http://www.ine.es/prensa/tich_2017.pdf)
- Lahora, M.J. (12 de Enero de 2018). *Argana Alta, la gran olvidada*. Recuperado el Febrero de 2018, de Diario de Lanzarote: <https://www.diariodelanzarote.com/noticia/argana-alta-la-gran-olvidada>

Martínez Iglesias, A. I. (2016). *Tesis doctoral: Factores de riesgo de la conducta antisocial en menores en situación de exclusión social*. Recuperado el Mayo de 2018, de Madrid. UCM Facultad de Psicología Clínica I.: <http://eprints.ucm.es/38850/1/T37674.pdf>

## 12. Anexos

### Anexo 1: Informe del padrón de habitantes de Arrecife, Febrero 2018

INFORME DEL PADRÓN DE HABITANTES		Fecha: 05-02-2018
Excmo. Ayuntamiento de Arrecife		Página: 1
FECHA DE REFERENCIA 05/02/2018		
TOTAL HOMBRES Y MUJERES		
LISTADO ESTADÍSTICO AGRUPADO POR: ESTUDIOS		
ARQUITECTO O INGENIERO TECNICO	198	
BACHILLER ELEMENTAL. EGB COMPLETA	14796	
BACHILLER SUPERIOR. B.U.P.	7615	
BACHILLER, FP II, O TITU. EQUIVALENTE	915	
DIPLOMADO EN ESCUELAS UNIVERSITARIAS	2001	
DOCTORADO Y ESTUDIOS DE POSTGRADO	432	
E.S.O., GRADUADO ESCOLAR O EQUIVALENT	2654	
FP I. OFICIALIA INDUSTRIAL	2023	
FP II. MAESTRIA INDUSTRIAL	2022	
LICENCIADO UNIVERSITARIO. ARQUITECTO	3206	
MENOR DE 16 AÑOS	12229	
NO SABE LEER NI ESCRIBIR	342	
OTRAS TITULACIONES MEDIAS (AUX. SECRET.	296	
PRIMARIA INCOMPLETA. 5 CURSOS DE EGB	10194	
SIN ESTUDIOS	3434	
TITU. ESTUDIOS SUPERIORES NO UNIVERSITA	125	
TITULO INFERIOR A GRADUADO ESCOLAR	75	
TOTAL HABITANTES		62.559

Informe: GENERICO.QRP



- Se establecen unas normas para el buen funcionamiento del grupo:
  - Respeto a las opiniones de todos los compañeros por igual.
  - La participación, el espacio de aprendizaje pertenece a todos/as por igual.
  - Escuchar, evitar lenguaje ofensivo y discriminatorio
- Finalmente formaremos un círculo con los/las participantes y los/las profesionales y utilizaremos una pelota de goma. Uno de los/as profesionales pasara la pelota a un/a adolescente y preguntara el nombre y el hobby de alguno/a de sus compañeros/as. La pelota ira pasando por todos/as hasta que se hayan identificado los/as asistentes como los/as profesionales.

<b>Actividad 2: Frisbee amistoso</b>
<b>Agentes:</b> - Monitor/a
<b>Definición:</b>
<b>Desarrollo:</b> En esta segunda actividad los jóvenes aprenderán y mejorarán, tácticas y técnicas de lanzamiento de Frisbee. Aunque no es el objetivo principal del proyecto es igualmente necesaria, puesto que a través de esta los jóvenes se están relacionando y estableciendo lazos de amistad y confianza. Se colocarán por parejas para lanzarse el disco: a diferentes alturas y distancias, por debajo de la pierna, de la cintura, etc. Esta actividad sirve para romper el hielo y así dar paso a la siguiente.

<b>Actividad 3: Meditando</b>
<b>Agentes:</b> - Monitor/a
<b>Definición:</b> Esta actividad tiene como objetivo, realizar una iniciación al deporte, pero también crear un vínculo afectivo entre los/as jóvenes; y entre jóvenes y profesionales (o monitor/a).
<b>Desarrollo:</b> Los jóvenes se colocarán en círculo, en un primer momento se llevará a cabo un ejercicio de relajación o meditación en el cual cada uno debe dejar la mente en blanco y relajarse,

esto nos ayudará a limpiar la mente y pensar con mas claridad. Una vez finalizada la meditación, debemos de hacer una reflexión personal. Seguido, se tendrá que ir pasando una pelota o disco volador en la cual cada participante debe de compartir un deseo o una motivación personal que desea alcanzar a corto o largo plazo, y también deberá compartir alguna meta u objetivo que haya logrado, reconociendo ahí deficiencias y potencialidades propias.

**Notas:**

Para ello es necesario que el educador se acerque a los jóvenes para conocer las circunstancias de cada uno, intentando que estos se abran a conocer así sus principales problemas.

**Actividad 4: Taller de Roll playing ¿Porqué es importante conocernos y conocer nuestras necesidades emocionales?**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Para trabajar las diferentes emociones existentes, así como aprender a ser conscientes de las mismas.

**Desarrollo:**

En esta actividad, se trabajará por grupos; un grupo tendrá que escenificar las diferentes emociones que se mencionen y el otro tendrá que identificarlo, una vez acabada esta sesión el grupo que haya interpretado explicara lo que sintió con la actuación y viceversa. También se explicará como cómo afectan estas emociones a uno mismo.

**Actividad 5: Taller de Meditación en espacios naturales**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Se trabajarán las emociones primarias como la ira, el miedo, la felicidad, el amor o la sorpresa con el fin de reconocerlas en uno mismo y saber reconocerlas en los demás.

**Desarrollo:**

La actividad debe de llevarse acabo en entornos naturales (playa, campo, etc) ya que estar en contacto con la naturaleza ayuda a la relajación. Se pretende, que al finalizar la meditación los participante hayan sido capaces de reconocer las emociones que sienten día a día, se haga una puesta en común y finalmente comprobar si han sabido detectarlas.

### **Actividad 6: Sherlock Holmes**

#### **Agentes:**

- Monitor/a

#### **Definición:**

Se trata de intentar detectar personas que cumplan una característica, a través de algunas preguntas. Con el objetivo de desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a las/os demás del grupo.

#### **Desarrollo:**

Todas/os de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (por ejemplo, voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes,...). Se acerca a alguien y puede hacerle cuatro preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que está en lo cierto, se dice: “eres un/a buen/a dibujante” o “mal/a dibujante”, según se crea. El/la otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.

#### **Evaluación:**

¿Cómo nos hemos sentido?, ...



- Afirmación

### **Actividad 7: El ovillo**

#### **Agentes:**

- Monitor/a

#### **Definición:**

Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo una telaraña. Con el objetivo de favorecer la afirmación de los demás y cohesionar al grupo.

#### **Desarrollo:**

Todo el grupo sentado en círculo. El/la animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que valore o le guste. Así sucesivamente, siempre sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.

**Materiales:**

Un ovillo de hilo grueso o lana.

**Evaluación:**

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?

**Actividad 8: Edredón/ disco rayado**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Se trata de saber resistir a un intento de manipulación verbal. Con el objetivo de favorecer la afirmación en uno/a mismo/a. Resistir a la manipulación. Desarrollar una resistencia asertiva de cansancio del manipulador para desembocar en el diálogo.

**Desarrollo:**

Se juega por parejas, intercambiando los roles después de un tiempo. Se da un minuto de silencio, antes de empezar, para meterse en situación. Un miembro de la pareja interpela a la otra sobre una actitud, un defecto, ... La otra intenta responderla de una de las dos formas siguientes:

- *Edredón:*
  - Frente a un hecho indiscutible, responder “es cierto”.
  - Frente a una opinión, responder “es posible”.
  - Frente a un argumento de razón, responder “es lógico”.
- *Disco rayado:* (Cuando la presión manipuladora es muy fuerte)
  - Repetir todo el tiempo la primera respuesta que se haya dado, por ejemplo: “¿Por qué no quieres ordenar tu despacho? Porque no tengo ganas. ¿No sería más agradable tener en orden tu despacho? Sí, pero no tengo ganas”.

**Evaluación:**

Valorar en gran grupo las actitudes que se han dado, las que es preciso evitar, ... ¿Se han sentido cada vez más reforzados, incitados al diálogo, enfrentados, ...?

**Notas:**

Algunas parejas pueden hacer la técnica del edredón y otras la del disco rayado. Dentro de la pareja después de un rato (por ejemplo, 5 minutos) el /la animador/a da una palmada, propone mantener un rato de silencio e invita a cambiar los roles y comenzar de nuevo.

**Actividad 9: Soy libre**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Una persona intenta liberarse de otra que la apresa. Con el objetivo de autoafirmarse físicamente, tomar contacto, energizarse y prepararse para un juego de rol.

**Desarrollo:**

Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que le mantiene los brazos cruzados. Tira con fuerza, mientras que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles.

**Evaluación:**

¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física?  
¿Y el estar aprisionados?



- Confianza y comunicación

Notifi-

**Actividad 10: Equilibrio colectivo: la estrella**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Es un juego de confianza, que consiste en que todo el grupo en círculo, dados de la mano, intentan alcanzar el equilibrio dejándose caer unos/as hacia atrás y otros/as hacia

adelante. Con el objetivo de favorecer la confianza, la cooperación y la cohesión grupal, estimulando también el sentido del equilibrio.

**Desarrollo:**

Todo el grupo en círculo, dados de la mano, con las piernas un poco abiertas y separadas hasta tener los brazos casi estirados. El grupo se numera del 1 al 2. Las personas que tienen el número 1 irán hacia adelante y las del 2 hacia atrás. Hay que dejarse caer hacia atrás o hacia adelante muy despacio hasta conseguir el punto de equilibrio. Una vez conseguido se puede cambiar, los 1 irán hacia atrás y los 2 hacia adelante. E incluso, se puede finalizar intentando pasar de una posición a otra de forma ininterrumpida.

**Nota:**

Hay que dejarse caer muy despacio para conseguir el equilibrio del grupo.

**Evaluación:**

¿Qué dificultades se produjeron? ¿Qué problemas hay en la vida real para confiar en un grupo y lograr cooperar cada cual desde sus potencialidades?...

**Actividad 11: Paseo en la jungla**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Es un juego de comunicación que consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria. Con el objetivo de potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles y desarrollar la toma de decisiones.

**Desarrollo:**

Todo el mundo imagina que esta en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o ultima posición. Luego, el/la animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los/as que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

**Evaluación:**

¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

**Notas:**

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación, se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.



- Cooperación

Search

**Actividad 13: Torneo deportivo****Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Se establecerá un torneo en el cual se practiquen aquellos deportes más demandados por los/as participantes. Este torneo puede ser de fútbol, baloncesto, vóley, ... El deporte sobre el cual se realice no es lo más relevante, puesto que lo más importante serán las normas fundamentales que se pondrán para empezar con esta actividad en cuestión.

**Desarrollo:**

En primer lugar, se deben evitar que remarquen las creencias de los diferentes estereotipos hacia los deportes, remarcando por ejemplo una menor habilidad en las chicas.

Con esto, establecemos las normas para el torneo:

- Se elijen los capitanes/as a sorteo.
- Los equipos deben tener aproximadamente la misma cantidad de chicos y chicas.
- Para que el punto/gol/canasta sea válido, todas las personas del equipo deben tocar el balón previamente.
- Todos los jugadores/as deben pasar por todas las posiciones.

**Materiales:****Actividad 14: Construir una máquina****Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Se trata de un juego de cooperación que tiene como objetivo lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común, como también desarrollar la imaginación.

**Desarrollo:**

El/la animador/a propone: “vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella”. Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, maquina de escribir, una imaginaria, ... Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina.

**Evaluación:**

¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la maquina?



- Resolución de conflictos

Home

**Actividad 15: El partido**

**Agentes:**

- Monitor/a

**Definición:**

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte. Este juego tiene el objetivo de estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar la discriminación por razones de sexo.

**Consignas de partida:**

Dependen de los objetivos, de dónde se ponga énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar tomárselo a broma y hay que tener cuidado de no caer en el sicodrama.

El/la animador/a puede congelar el juego mediante un ¡Alto! Y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse solo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

Dividir el grupo en tríos: uno/a hará de observador/a, otro/a de niño y otro/a de niña. Irán invirtiendo sus papeles a una señal del animador/a.

**Desarrollo:**

El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de fútbol de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:

- Capitán: sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual que el de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿Qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?
- Chica: llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene que seguir habiendo equipos de chicas o de chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estas dispuesta a permitir que no te dejen entrar en el equipo por el hecho de que seas chica, en lugar de por tu capacidad o incapacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. Así otra vez más hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

**Evaluación:**

¿cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el/la otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho de ser mujer, hombre, blanco, negro, ...? ¿Conoces situaciones en la vida real en que ocurra esto? ...

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿Qué haríais? ¿Qué posturas tomaríais como clase? ...

**Anexo 4: Seguimiento de cada actividad**

Dentro del seguimiento de cada sesión, nos encontramos por un lado la puesta en común de los participantes y por otro lado la observación llevada a cabo por los monitores/as o animadores/as.

### **Anexo 5: Instrumentos de evaluación**

Para evaluar tanto la viabilidad, como el impacto así como el cumplimiento de los objetivos planteados en este proyecto se han elaborado los siguientes cuestionarios. El primero de ellos está dirigido a los/as participantes que han participado en las sesiones diseñadas, y el segundo está diseñado para los/as profesionales que se han encargado de llevar el proyecto a la práctica.

#### Cuestionario para los/las participantes

El siguiente cuestionario ha sido elaborado para conocer tu valoración sobre las habilidades sociales que has trabajado, además de tu autoestima y la importancia que tiene para ti el contenido que hemos trabajado y la utilidad de las actividades. Para rellenarlo solo necesitarás unos minutos de tu tiempo y es totalmente anónimo. El fin de este cuestionario y sus resultados se utilizarán únicamente para ayudar a completar un proyecto universitario por lo que no se destinarán sus resultados a otros contextos. Completarlo es muy sencillo, solo tendrás que seguir las instrucciones que se presentan en cada caso. Gracias por tu colaboración.

Marca con una cruz la puntuación que elegirías en cada caso, donde 1 es la menor y 3 la más alta:

	1 POCO	2 ALGO	3 MUCHO
Me gusta asistir a todas las sesiones del proyecto			
Me gustan los temas que se trabajan en las diferentes dinámicas			
La actividad deportiva me ayuda a comunicarme mejor con los demás			
El proyecto me ayuda a mejorar mis relaciones con los/as demás y a comunicarme mejor			

El proyecto me ayuda a sentirme mejor conmigo mismo/a			
Participo en todas las fases del proyecto			
A veces no me interesa algún contenido del proyecto			
Me gusta trabajar en grupo			
Me gusta relacionarme con mis compañeros/as del proyecto			
Me gusta compartir experiencias con mis compañeros/as y escuchar las suyas			
Me siento bien en las dinámicas (relajado/a, libre para contar lo que pienso...)			
Entiendo los temas que abarca el proyecto			
Los temas que se trabajan pueden ayudarme a mejorar problemas o situaciones en mi vida			

Fijándonos en los/las profesionales que imparten las diferentes actividades del proyecto, señala una respuesta:

- Explican con claridad las actividades a realizar y el fin con el que son llevadas a cabo (los/las entiendo cuando explican lo que hay que hacer y el porque):

No	<input type="checkbox"/>	Sí	<input type="checkbox"/>
----	--------------------------	----	--------------------------

- Los/las profesionales que se encargan de llevar a cabo las actividades me escuchan:

No	<input type="checkbox"/>	Sí	<input type="checkbox"/>
----	--------------------------	----	--------------------------

- Los/las profesionales que se encargan de las actividades resuelven mis dudas:

No	<input type="checkbox"/>	Sí	<input type="checkbox"/>
----	--------------------------	----	--------------------------

Valoración de las fases:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Perfil										

Añadir/subir										
Likes										
Buscar										
Home										

- ¿Qué es lo que mas te gusta?

- ¿Cambiarías o mejorarías algo?

#### Cuestionario para profesionales

El siguiente cuestionario ha sido elaborado con la intención de evaluar la visión profesional sobre la aceptación e influencia de la propuesta de intervención en los/las adolescentes del barrio de Argana Alta que han sido participantes de la misma. El cuestionario es sencillo y rápido, no le llevará más de cinco minutos y consiste en marcar con una cruz la valoración que considere correcta a cada uno de los ítems propuestos, donde 1 será la menor puntuación y 3 la más alta. El cuestionario se desarrollará de manera totalmente anónima y sus fines son exclusivamente académicos. Gracias por su colaboración.

	1 POCO	2 ALGO	3 MUCHO
El trabajo de las habilidades sociales es clave para la mejora de la calidad de vida de los/las adolescentes			
La actividad deportiva beneficia el buen desarrollo de los/las adolescentes			
La actividad deportiva beneficia la adquisición de valores de convivencia			

El trabajo de la autoestima beneficia al desarrollo de los menores			
Se observa una mejora en el/la menor a nivel social y personal (autoestima y habilidades sociales trabajadas)			
Las actividades de las diferentes fases han ayudado a los menores a perder miedos, inseguridades y compartir opiniones			
Se observa participación durante las dinámicas			
Los/las adolescentes se mantienen cómodos y relajados durante el desarrollo de las diferentes actividades			
Se observan actitudes discriminatorias entre los/las participantes (sexo, etnia, raza, religión...)			
Se observa trabajo en equipo			
Considera cumplidos los objetivos propuestos para el proyecto			
Esta satisfecho/a con el progreso de los ciclos			
Esta satisfecho/a con lo trabajado en los ciclos			

Valoración de las fases:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Perfil										
Añadir/subir										
Likes										
Buscar										
Home										

Valoración general del proyecto:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----