

**HABILIDADES CALLEJERAS: UN DIÁLOGO ENTRE HABILIDADES PARA LA
VIDA QUE PRETENDEN SER UNIVERSALES Y LAS HABILIDADES PROPIAS DE
LOS JÓVENES HABITANTES DE CALLE DE IDIPRON-LA FLORIDA POR
MEDIO DEL ULTIMATE**

CARLOS EFRÉN AMORTEGUI RAMÍREZ

EDWIN ROJAS GUASCA

HERNÁN STIVEN RUIZ RUIZ

LUIS CARLOS GONZÁLEZ HERNÁNDEZ

DAVID ESTEBAN BUITRAGO RADA

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN DEPORTE

BOGOTÁ, COLOMBIA

2023

HABILIDADES CALLEJERAS: UN DIÁLOGO ENTRE HABILIDADES PARA LA VIDA
QUE PRETENDEN SER UNIVERSALES Y LAS HABILIDADES PROPIAS DE LOS
JÓVENES HABITANTES DE CALLE DE IDIPRON-LA FLORIDA POR MEDIO DEL
ULTIMATE

CARLOS EFRÉN AMORTEGUI RAMÍREZ

EDWIN ROJAS GUASCA

HERNÁN STIVEN RUIZ RUIZ

LUIS CARLOS GONZÁLEZ HERNÁNDEZ

DAVID ESTEBAN BUITRAGO RADA

ASESOR

MG. KEVIN DANIEL ROZO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN DEPORTE

BOGOTÁ, COLOMBIA

2023

Tabla de contenido

1.	Introducción.....	5
1.1	Justificación.....	7
1.2	Metodología.....	10
2.	Capítulo I. Habitando la ciudadela	15
2.1	Contextualización	16
2.2	Caracterización	18
2.3	Habilidades para la Vida	20
2.4	El “Rebusque”	23
2.5	“De Panas”	29
2.6	“Caracterizarse”	31
2.7	Conclusiones.....	33
3.	Capítulo II. Un compartir alrededor del disco.....	35
3.1	Propuesta de intervención	36
3.2	Aprendiendo a lanzar	39
3.3	Ultimateando la Florida	42
3.3.1	El paisita, rebuscador por naturaleza	44
3.3.2	Del bazuco al disco	45
3.3.3	Una familia numerosa y un momento de calma	46
3.3.4	El rebusque, un estilo de vida	48

3.3.5 De la florida a la realidad	50
3.4 Conclusiones. Habilidades callejeras.....	51
4. Conclusiones finales	53
5. Referencias	58

1. Introducción

Las habilidades para la vida suelen ser vistas como un manual de comportamiento en la sociedad. Pero: ¿son estas universales? ¿Es posible que existan otro tipo de habilidades indispensables para el diario vivir? A partir de estas incógnitas surge este proyecto investigativo con los jóvenes de la UPI LA FLORIDA-IDIPRON, institución que trabaja con jóvenes en situación de vulnerabilidad que han sido habitantes de calle. El objetivo de esta investigación es establecer un diálogo entre las habilidades para la vida de la OMS, que pretenden ser universales y están en un horizonte deontológico, y las habilidades callejeras propias de la población investigada que están en un horizonte ontológico. Esta investigación se realizó a partir de diversas sesiones por medio del último con un enfoque social entre el mes de Octubre de 2022 y Abril de 2023 con un método mixto entre investigación acción y etnografía. La investigación se estructuró en dos capítulos, el primero llamado *Habitando la ciudadela*, donde se realiza la caracterización de la institución, se hace una apertura ontológica a las habilidades callejeras de las personas que habitan la unidad y cómo estas intervienen en su realidad; además, se hace un diálogo entre estas y las habilidades para la vida que plantea la OMS. El segundo capítulo, *Un compartir alrededor del disco*, donde se da cuenta del plan de intervención y cómo se llevó a cabo la práctica, además de los momentos determinantes al compartir con los jóvenes, dejando ver qué personas participaron y bajo qué condiciones, además de mostrar cómo un deporte no convencional se vuelve atractivo para una población vulnerable.

En la historia de Colombia es común encontrar problemáticas que han transformado la forma de concebir la realidad del país, ya sea el conflicto armado, el factor económico o la sustancias ilícitas y su tráfico, entre muchas otras; una de ellas surge a mitad del siglo XX con el aumento de población en la ciudad de Bogotá, donde no se tenía una casa o lugar de residencia y era repetitivo ver gente durmiendo o haciendo de la calle su hogar; todo esto llevó a que por diversas

situaciones los niños y jóvenes fueran llamados “gamines”, puesto que muchos de ellos buscaban salir adelante y sobrevivir, encontrando en robar, comer basura y más tarde, la drogadicción, una forma de supervivencia.

El crecimiento paulatino de la población habitante de calle, es una preocupación constante para la población en general y para los gobiernos de turno, ya que con ello, la inseguridad se hace más habitual en el diario vivir; situaciones de robos, peleas, salubridad y drogas se propagan por los lugares donde estén ubicados estos habitantes, haciendo que para la población joven se normalice pasar por alguna de estas situaciones para sobrevivir en la calle; debido a esto se crea IDIPRON, la institución encargada de trabajar y ayudar a la población que habita la calle, y en mayor medida a los jóvenes para la reintegración a la sociedad, teniendo varias sedes donde hacer un acompañamiento al proceso de cada uno ofreciendo cama, talleres, seguimiento, comida, y demás cosas necesarias. Allí aparece La Florida, siendo esta un “internado” en donde pasan por un proceso de tres etapas llamado “semáforo”, donde con el acompañamiento de varios docentes, psicólogos, médicos y coordinadores, experimentan el cambio de hábitos para en un futuro cercano poder estudiar, trabajar o volver con su familia y dejar atrás la habitabilidad de calle; aunque, como ellos lo expresan, es difícil no querer volver a su cambuche, pensar en cómo sería probar el bazuco de nuevo o rebuscarse la plata para el consumo.

Luego de conocer las apuestas sociales de IDIPRON y su intencionalidad en cada uno de los espacios que ofrece, en los cuales se busca llevar a cabo procesos de recuperación de hábitos, se puede evidenciar cómo en los espacios dedicados a las prácticas deportivas que se le proponen a la comunidad se desdibuja el enfoque transformador que caracteriza a la institución, puesto que estos espacios se le presentan a los jóvenes como momentos de recreación, esparcimiento, o un mero espacio en el que se está solo por cumplir una indicación, al punto de que no logran trascender en la formación y el desarrollo de jóvenes ciudadanos, ya que ellos

ven sus prácticas deportivas como un pasatiempo y no como un escenario que les brinde herramientas educativas que puedan llevar a otros espacios en su comunidad.

De esta manera, al no direccionar sus prácticas deportivas como escenarios potencializadores de formación se siguen reproduciendo dinámicas y comportamientos de rivalidad, competencia, individualismo, entre otros, dejando de lado la oportunidad de que estos sean espacios donde se dé la participación, la comunicación, el pensamiento colectivo, el goce y el disfrute a partir del compartir sensaciones y percepciones de las situaciones presentes en el juego y del compartir con el otro.

Uno de los principales cuestionamientos frente al acercamiento a esta población era la pertinencia de si estos jóvenes deberían aprender unas habilidades que se consideran necesarias para el desarrollo individual y la participación en la sociedad, esto visto desde la perspectiva institucional de la OMS, la cual plantea que hay unas habilidades para la vida que son aplicables y útiles en los diversos contextos del mundo, pero, ¿esa mirada no es totalizadora y por lo mismo niega o imposibilita la existencia de otras habilidades que son dependientes de ciertas situaciones o características de cada comunidad? A partir de esta postura un tanto crítica surge el interés por conocer otras realidades y el tipo de aptitudes que se requiere para sobrevivir en estas, llegando al contexto de calle de donde se tiene la idea que no se puede aprender o rescatar algo valioso.

1.1 Justificación

El desarrollo de la presente propuesta se centra en la importancia de los procesos de formación ciudadana que se están llevando a cabo en la institución de IDIPRON, quienes realizan un proceso educativo y de reincorporación que se centra en atender personas habitantes de calle como sujetos de protección. Ello se fundamenta en una política social de desarrollo e

inclusión, por medio de un modelo pedagógico basado en una formación mediada y participativa, donde los jóvenes puedan ser capaces de construir proyectos de vida significativos, productivos, donde sean ellos quienes se reconozcan conscientemente como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje en espacios de confianza y tranquilidad, procurando el ejercicio de su autonomía como medio y fin a la vez, basándose en los tres principios históricos del instituto, Afecto, Libertad y Alegría. IDIPRON es una institución donde, a través de programas de desarrollo integral, se promueve la generación de oportunidades para estas poblaciones que se han visto afectadas directa o indirectamente por diferentes escenarios o circunstancias que han impulsado a algunos jóvenes a independizarse de las dinámicas de la sociedad, llevándolos a sobrevivir por medio de lo que los escenarios como la calle ofrece.

Es desde el deporte social, que esta propuesta investigativa se pretende articular a estos procesos de reparación integral utilizando el Ultimate como medio, ya que este puede ser una herramienta ideal, debido a que sus características permiten que en la práctica no solo se logre un desarrollo personal sino por el contrario, colectivo; al permitir que se generen espacios de encuentro fundamentados en la comunicación asertiva, empatía, reconocimiento de sí mismo, del otro, de su comunidad, gracias a que es un juego auto arbitrado y de no contacto, ofrece una posibilidad diferente de interactuar con el otro .

Esta investigación es de gran importancia en el marco institucional de la Universidad Pedagógica Nacional, porque propone la reflexión sobre las prácticas pedagógico-deportivas en cuanto al reconocimiento de necesidades sociales en los distintos ámbitos de intervención, permitiendo ampliar en mayor medida el conocimiento con respecto a la utilización de prácticas como el Ultimate frisbee y su sentido, base de resolver problemas y fomento del diálogo. La razón fundamental a lo anterior, es el alcance de estrategias que se recojan en el marco del

deporte social y que sea utilizado en comunidades donde la práctica sea el eje de construcción, crecimiento y aprendizaje constante, así convirtiéndose en un medio necesario y adaptable a todas las disciplinas deportivas en las que participan los sujetos, educando en la manera con la cual se gestionan los conflictos y llevando a que esta cultura trascienda más allá de lo deportivo y se consolide en la cotidianidad de la comunidad.

A medida que la licenciatura en deporte contribuye al conocimiento a través de diversas estrategias pedagógicas, como se mencionó anteriormente, también en el marco del deporte social se hace relevante proyectar a los estudiantes hacia el interés de las problemáticas presentes en todo lo relacionado con la comunidad y la sociedad, y, en cómo utilizar el deporte en beneficio de las personas. Lo anterior da razón al licenciado del deporte en investigar los comportamientos sociales-reales de las comunidades de grupos vulnerables como: habitantes de calle, personas en extrema pobreza, personas en condición de discapacidad, personas de la tercera edad, entre otros y que sean estimulados a través de una práctica transformadora y con aportes a un cambio social. Así, se pretende que a través de este tipo de estrategias se pueda fomentar una educación basada en valores, los cuales puedan ser transmitidos a todas las personas que se vuelven parte de las comunidades, y, que, de cierta manera, ayuda a una adaptación más agradable a esos vínculos sociales que se pretenden desde un inicio. Las relaciones interpersonales se vuelven importantes para generar impacto en una comunidad, tal como lo permite el deporte y más una práctica como el Ultimate.

Los lazos institucionales forjados entre la UPN y el IDIPRON, vistos en el espacio de Praxis social, dan la posibilidad de vincularse a la Institución y los procesos desarrollados por esta; es así que se tiene un primer acercamiento a estas poblaciones, siendo partícipes del espacio académico de praxis social, el cual pretende ampliar el espectro de posibilidades en que puede intervenir un licenciado en deporte; el ver las diversas problemáticas de una población

contemporánea a nuestra edad, nos llevó a querer profundizar más allá de un espacio académico, viendo como desde el deporte social se puede ahondar en la diferentes realidades, observar, aprender de ellas y en este camino, darle visibilidad a problemáticas que generalmente no resultan de importancia en el marco de la academia.

1.2 Metodología

La selección de un tema de investigación es algo complejo y que requiere un proceso de conversar, plasmar ideas y debatir la viabilidad de cada una de estas; uno de los integrantes es partícipe de proyectos realizados con el Ultimate en zonas azotadas por el conflicto armado y plantea el realizar algo similar en un contexto más cercano, fue la idea más llamativa y por la cual empezamos a hacer una revisión de investigaciones realizadas con este deporte, dándonos cuenta de la falta que existe de tesis o documentos que hablen sobre la potencialidad del Ultimate con un enfoque social, y más aún en el contexto colombiano; es allí donde acogimos un elemento como punto de partida, aun haciendo falta la población y más importante, la problemática, y es que para identificarla se debe entablar una aproximación con la población para lograr determinar si existe, o por el contrario lo que para nosotros sería una, para ellos es algo normal y no lo ven de esta manera.

Entablamos conversaciones con IDIPRON y su equipo de investigación con quienes nos reunimos para mostrar el interés de llevar a cabo el proceso investigativo con ellos y su población, así se continuó con la búsqueda de una UPI (unidad de protección integral) adecuada para practicar Ultimate, dando con La Florida, la cual cuenta con varios espacios deportivos y la posibilidad de acercarnos a estos jóvenes que provienen de la habitabilidad de calle a través del deporte; una de las problemáticas iniciales fue el planteamiento de querer llevar unas habilidades para la vida, que, según la OMS, son primordiales para la vida en comunidad y la

vida personal, y en el contexto de los jóvenes que están en proceso de reintegración y recuperación de hábitos, se veía como algo perfecto y acorde, además de practicar Ultimate que es un deporte de no contacto y que facilita la resolución de conflictos, el entendimiento del otro y otros aspectos que parecían idóneos a desarrollar, sin embargo, teniendo las primeras sesiones nos dimos cuenta que ellos no ven como prioridad aprender unas habilidades que no sirven en sus contextos diarios, puesto que venían con unas que les han ayudado a sobrevivir la calle y diversas problemáticas, además de chocar con el hecho de que no era una práctica llamativa para ellos, solo para unos pocos que participaban en las sesiones.

Fue allí donde nos replanteamos toda la investigación, llegando al tema de ahondar en aquellas cosas que ellos nos comentaban que les ayudó a sobrevivir y que aún les sirve dentro de la institución, las habilidades callejeras, en lugar de imponer algo que consideramos apropiado, entender aquellas que son importantes en su vida, así teniendo el espacio de Ultimate reformulamos el enfoque para poder compartir con ellos más allá del disco, interactuar y conversar con ellos sobre sus vidas, su opinión y visión de La Florida, sus proyectos y la práctica misma, además de participar en talleres y salidas que ellos tenían, con el ánimo de acercarnos a su mundo y comprender aquello que nos fue esquivo en un inicio, las múltiples realidades dentro de una sociedad.

El trabajo de campo de esta investigación se llevó a cabo entre el mes de octubre del 2022 y el mes de mayo del 2023. El primer momento se planteó con una propuesta de fundamentación realizando un acercamiento al deporte, pretendiendo tener unas fases progresivas en donde se enfocaron las actividades en una habilidad para la vida de la OMS, siendo seleccionadas las que, según nuestro punto de vista, eran idóneas para la población; este primer momento se desarrolló en 12 sesiones iniciando el 1 octubre y finalizando el 12 de noviembre, en una intensidad horaria de dos horas por día, tres días a la semana, teniendo un grupo entre 8 a 20

personas en cada sesión, donde en varias ocasiones se priorizaron las actividades de la institución, salidas y eventos dentro de esta, por sobre el espacio deportivo haciendo que los jóvenes no quisieran participar por cansancio o acumulación de tareas, ya no era un espacio en el que debían estar, sino uno de distracción.

Como nuestra orientación en este primer momento era de transformación, queríamos inculcar en ellos una cultura de paz que iba relacionada con las habilidades para la vida y por ese motivo, los instrumentos utilizados fueron la ficha de observación y una entrevista, siendo esta última direccionada hacia una información delimitada a nuestro interés, dejando de lado aquellos relatos que no veíamos importantes, pero que después fueron nuestro centro de atención. Se plantearon actividades basadas en juegos colectivos, haciendo un acercamiento al Ultimate, donde en las primeras sesiones se pudo ver cómo los chicos se aburrían fácilmente de las actividades, lo que nos invitó a pensarnos en otro tipo de dinámicas, es allí donde se implementó el estilo de enseñanza basado en la tarea y juegos del Ultimate a partir de variantes como el doble disco y zona tres, donde se pudieran relacionar de manera directa todos los participantes, usando la competencia como medio y no como fin; fue esa primera dificultad la que nos hizo entender que el espacio se debía orientar de otra manera, pues el desinterés de ellos en unas habilidades que no tenían nada que ver con su realidad nos llevó a querer entender cuáles habilidades entonces los habían traído hasta La Florida, cómo habían sobrevivido a la calle, hicimos una apertura a comprender sus habilidades callejeras. Es importante mencionar que se firmó un consentimiento informado sobre el uso y divulgación de la información suministrada por cada una de las personas que fueron partícipes del proceso investigativo, donde, además, se cambiaron los nombres de estas personas en los relatos que aparecen en este documento.

Una vez se cambió la perspectiva de investigación, el segundo momento se realizó en las últimas sesiones del mes de noviembre y las sesiones iniciadas en el mes de abril del 2023; si bien el espacio fue denominado como “deporte Ultimate” ya no era jugar para que aprendieran sobre cómo convivir con el otro y resolver problemas, sino charlar y conversar en el juego o en las caminatas sobre esas habilidades callejeras que se lograron identificar anteriormente, estas que les permitieron sobrevivir la calle, y que, aún hoy en día les son de utilidad en su diario vivir, siendo un tipo de capacidades propias que no se pueden perder. Fue en diferentes espacios de encuentro, entre ellos juegos de mesa como rumi'q, o compartir un sancocho, una piñata con el grupo, entre otros, que la comunicación se fue haciendo más amena, dada desde un lugar de confianza, de igual a igual entre personas en un mismo momento y lugar, esto permitió escuchar de manera sincera y espontánea algunos relatos de los jóvenes de la institución sobre ciertas habilidades, que en diferentes situaciones les permite desenvolverse según su necesidad. En el capítulo II (*un compartir alrededor del disco*) se menciona el proceso etnográfico desarrollado, donde mostramos aquellos momentos cruciales para la investigación y que denotan la aparición de las habilidades callejeras.

Imagen 1



Nota. Fotografía del grupo de IDIPRON UPI – La florida, piñata por el cumpleaños del padre Nicolo. *Elaboración propia*, fotografía por Hernán Ruiz, 2023.

A continuación, a través de dos capítulos se profundizará sobre lo que denominamos “habilidades callejeras” por medio de relatos en donde se evidencia el uso práctico de cada una de estas; es necesario aclarar que son pocas en las que nos enfocamos, pero sabemos que existen un gran número de habilidades que se ven en su diario vivir en la calle, tomando así las que más utilizaban y las que se pudieron reflejar en los espacios de encuentro deportivo. Además, se realiza una comparación entre las habilidades para la vida de la OMS y las habilidades callejeras donde, si bien hay similitudes entre sus diversos usos, también se aclara que no deben verse como aplicables en todos los contextos de la sociedad. Si bien en el primer capítulo se realiza el acercamiento a la “habilidades callejeras”, en el segundo se especifica la manera en cómo se llevaron a cabo las actividades, y cómo por medio de los diálogos con los jóvenes se puede ver los momentos, durante la práctica, que se daba uso de estas habilidades en el desarrollo de la misma.

2. Capítulo I. Habitando la ciudadela

Imagen 2



Nota. Fotografía del grupo de IDIPRON UPI– La florida, juego de obstáculos. *Elaboración propia*, fotografía por Carlos Amórtegui, 2022.

En el presente capítulo se realizará un acercamiento a la institución en la cual se llevó a cabo el proceso investigativo, donde se podrá conocer cómo surgió y cómo se fue consolidando en los procesos de apoyo integral a personas en situación de vulnerabilidad, además de conocer sus características, las personas que atienden y todos los elementos que conforman la comunidad que habita esta unidad; a su vez, en este capítulo se hará un acercamiento a la habilidades nativas percibidas en los encuentros con esta población, como lo son: “el rebusque”, “caracterizarse” y “de panas”, mostrando que existen alternativas de habilidades para la vida y cómo son aplicadas en la interacción dentro de la unidad, además establecer un diálogo, el cual busca encontrar una relación entre las habilidades para la vida propuestas desde la teoría, que pretenden ser universales, y ver en qué medida logran aportar a sus vidas y contextos donde habitan; por último, en las conclusiones se refleja en qué medida hay continuidad entre unas habilidades y otras, además de reflexionar acerca de la importancia de reconocer los contextos

de los habitantes de calle en Colombia, dejando ver cómo las habilidades universales propuestas por autores, y las habilidad callejeras tienen diferentes grados de relevancia en las vidas de estas personas.

2.1 Contextualización

Para poder hablar de la historia de IDIPRON se debe retroceder a aquellos sucesos culturales e históricos que fueron determinantes para que diera inicio el fenómeno conocido como “gaminismo” en los chicos y jóvenes habitantes de la ciudad de Bogotá, empezando por los años sesenta, década en la que se generaron grandes cambios a nivel estructural, tales como El Bogotazo, la violencia generada por ideologías políticas, la migración interna hacia Bogotá y la renovación urbana distrital, fueron los detonantes de este fenómeno a lo largo del territorio nacional .

En el texto *Musarañas III*, realizado por el IDIPRON (2019), expresan que: “las transformaciones sociales y urbanísticas permitieron un crecimiento particularmente acelerado que destacó en los años cincuenta y sesenta del siglo XX, cuando el fenómeno fue llamado gaminismo.” (p.23), y de allí surge este término denominador de un sector de la población más vulnerable, y es que engloba a hombres y mujeres, niños y jóvenes que por diversas razones han llegado a habitar la calle.

Para complementar, según se expresa en el documento hay circunstancias que han impulsado a los niños a buscar cierta independencia del mundo adulto, las cuales los llevan a sobrevivir por medio de prácticas como la mendicidad, hurto o trabajo informal delictivo, donde se ven expuestos a diversos tipos de violencia en su contra. Lo comúnmente aceptado es que los adultos ejerzan el control y el poder sobre los niños, sin importar si su huida se deba a

condiciones sociales extremas, tales como: maltrato, pobreza, exclusión, abandono, explotación, entre otras.

Esto brinda una idea de que los jóvenes y niños son condicionados, maltratados y abandonados por familiares o cercanos, llevándolos a querer huir y adentrarse a un mundo en donde sobrevivir, les obliga a hacer cosas que afectarán en su vida drásticamente, encontrando refugio en la calle fría y creando grupos con sus pares teniendo como objetivo vivir a toda costa. Pueden existir diversas razones por las cuales los niños, niñas, jóvenes y adolescentes (NNAJ) lleguen a ser habitantes de la calle, como la mencionada anteriormente, y muchas de estas denotan el papel tan trascendental que la familia cumple en los procesos formativos y de desarrollo de estos individuos; el abandono, el uso de sustancias, violencia, factores económicos, derechos sociales vulnerados, etc; muchos son los factores que pueden ser causantes de la habitabilidad de calle pero uno de los más recurrentes en el territorio colombiano es el conflicto armado, que obliga a la población a abandonar sus hogares sin tener a dónde ir, encontrando refugio en la calle.

Allí es donde aparece IDIPRON a través de la proyección del padre Javier de Nicolo, quien propuso metodologías de trabajo basadas en el afecto y la libertad, que iban en dirección opuesta al modelo tradicional basado en el castigo y el encierro y que fueron determinantes para la creación del Instituto Distrital para la Protección de la Niñez y la Juventud (IDIPRON) marcando una fuerte ruptura en la intervención con niños de la calle. (p.48)

El Instituto Distrital para la Protección de la Niñez y la Juventud (IDIPRON) es una entidad pública creada mediante el Acuerdo No. 80 de 1967 del Concejo de Bogotá, la cual funciona desde 1970 con la expedición del Acuerdo 257 de 2006, esta institución tiene como fundamento el formar ciudadanos desde la integralidad, a partir de un modelo pedagógico basado en sus tres

pilares principales; afecto, alegría y libertad, apostándole al servicio y la vocación desde lo institucional, materializado por los profesionales que lideran cada uno de los espacios brindando la posibilidad a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en habitabilidad en calle, en riesgo de habitarla o en condiciones de fragilidad social de la ciudad y poder construir su proyecto de vida.

Esta institución cuenta con 4 sedes administrativas, 15 Unidades de Protección Integral (UPI) en la ciudad de Bogotá y 7 UPIS en ruralidad, donde adelantan cada una de sus propuestas pedagógicas, entre ellas se encuentra la UPI La Florida, que es la unidad donde se lleva a cabo el este proceso investigativo. La Florida se funda y entra en operación en el año de 1974 albergando para ese entonces a 550 niños habitantes de calle, generando con esto una gran expectativa debido a la gran cantidad de usuarios que podría formar, trayendo consigo de la mano un modelo pedagógico innovador fundado en el autogobierno contribuyendo al crecimiento social del IDIPRON y con esto sus apuestas en la transformación social que buscaba el padre Nicolo.

2.2 Caracterización

Actualmente la unidad está habitada por 160 usuarios, los cuales hacen parte del programa semáforo en la sede la Florida, que se divide en tres (3) niveles, rojo, amarillo y verde; donde en cada uno de estos se clasifican a los jóvenes dependiendo de su progreso en los programas de IDIPRON, siendo los de color rojo, la personas que recién vienen de la sede de Oasis, el cual es la primera fase del proceso, en el color amarillo se sitúan los jóvenes que llevan alrededor de 2 meses en el programa y en el verde los jóvenes que llevan 3 meses o más, siendo parte de los procesos que ofrece la institución, ya con posibilidades de pasar a la sede de UPI Bosa, a

continuar con su proceso formativo, en busca de integrarse de nuevo a la dinámicas sociales de la ciudad.

Cabe mencionar que estos procesos formativos que se adelantan en la institución ayudan a que muchos de los jóvenes, niños y niñas que habitaban la calle encuentren herramientas y oportunidades que les permita estudiar y trabajar, permitiendo resignificar la visión que se tiene de “gamín” o “habitante de calle”, apostando a cambiar la imagen que se tiene de que un estilo de vida como este no se puede transformar, dando un giro a esta visión, demostrando con hechos que al implementar prácticas pedagógicas innovadoras se puede permitir el desarrollo de capacidades, talentos y oportunidades productivas para los jóvenes en condiciones de vulnerabilidad.

La población con la cual se trabajó en la presente investigación se compone de los jóvenes que hacen parte de la UPI la Florida, donde habitan alrededor de 160 personas, entre los 19 y 28 años, provenientes de diferentes lugares del territorio nacional, en su mayoría de la ciudad de Bogotá, contando también con algunos migrantes del vecino país Venezuela, algunos de ellos pacientes psiquiátricos, con cuadros de depresión y ansiedad, siendo medicados y con seguimiento por parte de los directores de la institución; todos ellos residen esta unidad al compartir su condición social, generada por diferentes situaciones de fragilidad social como, desplazamiento, violencia intrafamiliar, consumo de drogas, entre otras. Partiendo del principio de autonomía y autogobierno trabajado en la institución, tienen la potestad de decidir si quieren ser o no parte de los espacios formativos que giran en torno al disco volador, es así que en cada una de las sesiones se cuenta con un grupo focal que gira entre 12 a 24 personas para llevar a cabo el trabajo investigativo, siendo recurrente que salgan y reingresen a las actividades, ya sea por aburrimiento, distracción o desinterés.

2.3 Habilidades para la Vida

Reconociendo que cada persona tiene rasgos únicos, que estos se definen por sus acciones, por la manera de ver el mundo, las experiencias previas que ha tenido en diferentes escenarios y toda una serie de elementos que enmarcan la manera como se relacionan con el medio y con los demás agentes que hacen parte de este. Es importante resaltar que estas relaciones interpersonales están mediadas por ciertas habilidades que se van adquiriendo conforme se comparte con los demás, algunas de estas sirven como pauta para que la interacción con el otro sea un espacio de crecimiento personal y grupal. Por esto resulta valioso conocer cómo se fundamentan estas habilidades, un referente importante es la estrategia creada por la OMS (1999), la cual define las habilidades para la vida como, “la habilidad de una persona para enfrentarse exitosamente a las exigencias y desafíos de la vida diaria” (p. 3), por lo tanto las habilidades son diferentes en cada sujeto debido a su trayecto en la vida, en consecuencia se adquieren por una interacción con entornos; familiares, de amistad, laborales entre otros, los cuales podrían influir en unas habilidades para la vida que se manifiestan en esa interacción.

La suma de estas diferentes habilidades que se van adquiriendo a lo largo de la vida, permiten configurar la manera con que se percibe la realidad inmediata de cada persona y cómo a partir de la lectura que cada uno hace de está, se condiciona de cierta manera la forma en que se dan las relaciones no solo con el entorno, sino con quien hace parte de él. La OMS implementó esta propuesta con el fin de que en las escuelas se empezarán a ver dichas habilidades como un componente central, tanto en la calidad de la educación como en el aprendizaje del individuo a lo largo de la vida, clasificándolas en 10, tales como (*Ver figura 3*):

Figura 3

Habilidades para la vida



Nota: Adaptado de las diez principales habilidades para la vida, de Leonardo Mantilla Castellanos, 2006, <http://www.codajic.org/>.

En concordancia con ello, es posible inferir las múltiples posibilidades en donde es pertinente implementar procesos que involucren y trabajen explícitamente las habilidades para la vida en función del contexto, las necesidades y las posibilidades que se presenten. Asimismo, se evidencian autores los cuales relacionan estas habilidades con competencias psicosociales, como es el caso de Mantilla (2006), quien amplía el espectro frente a las múltiples propuestas

que se pueden trabajar en los diferentes campos sociales. El autor en mención habla de competencia psicosocial “como destrezas que permiten a las personas transformar actitudes, valores y conocimientos en habilidades, en función de saber qué hacer y cómo hacerlo” (p.7), es partiendo de esta premisa y luego de compartir espacio con los chicos de la florida, que se encontraron habilidades nativas, las cuales, si bien no están en ningún escrito o manual, son fundamentales y propias de ellos.

Como lo han mencionado en diferentes investigaciones como “parchando la calle, haciendo una vida más allá del habitante de calle” la cual fue realizada en Bogotá, se puede ver cómo las personas asumen y construyen otro modo de entender la vida, otro modo de percibir el tiempo y ubicarse en el espacio social, dicha investigación trata de entender el fenómeno callejero en sus propias lógicas, en donde es importante resaltar:

“La invitación que hace la gente de la calle es a ser escuchados en su propia voz, a ser observados y reconocidos desde lo que hacen, y a abrirnos a la posibilidad de comprender estas situaciones y comprender nuestra obligación con ellos. No se trata de buscar cambiar alteridades o cambiar a los sujetos, se trata de cambiar nuestra comprensión sobre estos y sobre el mundo en el que todos habitamos” (Rincón Henao, L. E. 2018, p 82).

En este sentido, esta investigación quiso indagar acerca de las habilidades propias de estas personas que habitan la calle, en dirección a comprender mejor el mundo que habitamos. Para complementar, Ruiz (1999) menciona como “Este grupo humano desarrolla otro modo de asumir y entender la vida, otro modo de construir el mundo, de percibir el tiempo y de ubicarse en el espacio físico y social, otra racionalidad, otra lógica” (p, 174), en donde la vida tiene otra dinámica, otro lenguaje que ha construido tradiciones y habilidades para la vida.

Es importante mencionar algunas de las perspectivas que se tienen con respecto a habilidades para la vida aportadas por los jóvenes. Como es el caso de Jaimito quien nos comenta. “es verse a uno mismo en la vida, cuáles son sus errores, que ha hecho mal, y que puede comenzar a cambiar”. Lo cual muestra un proceso de reflexión acerca de las acciones y la toma de decisiones que se ejecutan a diario, esclareciendo las falencias y debilidades presentes en busca del mejoramiento personal. En contraste Mario nos comenta que “es algo que uno sabe hacer, que le gusta y que le sirve para más adelante”, mostrando que el reconocer las habilidades, puede ayudar a proyectarlas para mejorar las condiciones de vida.

De ahí la importancia de aquellas habilidades nativas que se presentarán a continuación, habilidades callejeras que son fundamentales para subsistir, entenderse y defenderse en la calle y en los diferentes contextos donde se han habitado estos jóvenes de La Florida.

2.4 El “Rebusque”

En relación a esta categoría nativa que mencionaron los chicos de IDIPRON, el *rebusque* es un proceso de enorme complejidad que incorpora diferentes ámbitos de la vida no solo el económico sino también la sobrevivencia en condiciones extremas, y es que, el rebusque, permite pensarse como un sujeto social y político, que actúa de diferentes maneras y transforma la realidad de la calle. (Rincón Henao, L. E. 2018, p 80). De entrada, se pueden reconocer algunas características del *rebusque* como, por ejemplo: actividades económicas, obtención de materiales u objetos, asentamiento en lugares públicos o privados entre otros. Para entender mejor estos procesos se utilizaron los relatos de varios de los jóvenes que participaron en el proyecto.

Cristian, menciona: “venimos de unos mundos hardcore, si me entiende, el que más poquito le tocó ya tiene una puñalada en la mano o le toco robar o le toco hasta dar cola, si me entiende,

porque eso es así, si quería fumar y no sabía robar, no sabía pedir, no sabía revolucionar, vaya y de su cuerpo pa' que le den traba” este como ejemplo de muchas otras conversaciones y entrevistas que hacen parte de esta investigación, en donde sale a flote la necesidad de rebuscarse para sobrevivir u obtener algo, bien sea para comer, para sus vicios o para adquirir algo deseado, tal como lo comenta Zabala en uno de sus relatos “en mi caso es importante el rebusque porque si no lo hiciera pasaría muchas necesidades y así más que sea me motivó a seguir adelante, ya que he visto gente que es exitosa y emprendedora gracias a esto”. Es una muestra de lo fundamental que se ha convertido estas actividades en los habitantes de calle.

Ahora bien, el *rebusque* agrupa una serie de prácticas que deben entenderse con relación al conjunto de limitaciones económicas, sociales, familiares, afectivas, etc. que determinan las posibilidades de realización de las personas habitantes de calle. Como lo señala también Mario: “En la calle se usan las 3 RRR. Robar, retacar y reciclar, mi madre me las enseñó para vivir en la calle, se usan una o las tres”. Este comentario deja claro que en la calle la vida no es fácil y de tal manera existen estas tres actividades para adquirir dinero o diferentes cosas que necesitaban; el retaque es una manifestación del rebusque, en donde, como nos comentaron, para algunos se les hace fácil y a otros no tanto, además mencionan que requiere buena comunicación y habilidad para generar en las personas sentimientos de empatía y colaboración.

Por ejemplo, Pablo dice “Yo nunca recicle, pero si robaba, era más breve”, los sujetos que habitan en la calle mencionan la importancia de robar, retacar o reciclar, ya que son actividades que logran dar resultado en poco tiempo. Entonces se vuelve una realidad el hecho de que sobrevivir en la calle tiene un riesgo alto en el sentido de que pueden incurrir en actos delictivos al no saber un oficio y no querer aprender otras formas más sanas y seguras de *rebusque*. Como Mario menciona: “es difícil rebuscarse cuando no se sabe hacer algo”. Este

punto es importante, ya que muestra una realidad en Colombia y es el abandono de esta población por parte del estado.

Como señalan algunos de los miembros de la comunidad de la UPI – LA FLORIDA, generalmente al estar inmersos en este contexto de habitabilidad de calle, muchas de estas actividades que realizan con el fin de *rebusque* ya sean hurtos, indigencia, mendigar, entre otros, no son bien vistas por la sociedad “cultura” pero son comunes en su diario vivir. Ahora bien, al ser partícipes del proceso de IDIPRON, suelen cambiar este tipo de actividades por otras aprendidas aquí, que les permiten un *rebusque* ya de una manera más “adecuada” y bien vista por la sociedad. En su gran mayoría, los participantes de esta investigación coinciden en que la forma de rebuscarse la han aprendido debido a situaciones de necesidad, y que son adquiridas gracias a familiares, amigos o conocidos, Zabala, por ejemplo, cuenta cómo empezó eso del llamado rebusque

Me lo enseñó una chica que distinguí, trabajaba haciendo malabares en un semáforo, luego aprendí solo, a dejar la pena y a hablar con la gente, eso me tocó a las malas por falta de oportunidades, he trabajado lavando buses; vendiendo manillas, ropa, llaveros; reciclando; armando tarimas; a lo que sea se le hace.

En charla con Cristian y algunos de los miembros de la parte administrativa y educativa de la UPI-LA FLORIDA, surge la importancia de entender cómo el Cigarrillo se ha vuelto en esta comunidad la moneda de cambio puesto que en la mayoría de negociaciones, tratos o favores, aparece este, como la recompensa a recibir por dicho trato; a su vez, si bien no tiene la misma relevancia en cuanto a el valor allí dentro, la actividad de tejer con hilos también se ha vuelto parte fundamental del llamado *rebusque*, actividad que les es enseñada allí, les permite fabricar manillas, bolsos, porta-esferos y todo tipo de objetos que su imaginación les permita, buscando obtener a favor dinero, comida u otro tipo de cambio que deseen.

Entonces, al utilizar esas enseñanzas mencionadas anteriormente, les brinda herramientas para construir algo importante en sus propias vidas y buscar honestamente la manera de salir adelante y conseguir las cosas a través de un intercambio o vendiendo algo que construyen con sus propias manos. Pablo nos detalla:

Un día un cucho me vio con unos alambres de esos de cobre que de hecho me acababa de robar y me dijo: no lo venda por chatarra, venga y yo le enseño a hacer figuritas y las vende y verá que gana más. Y así fue, aprendí hacer resto de figuritas y por cada una me daban 10 Lukas y me iba re bien, entonces gracias al cucho aprendí a ganarme la honestamente con mi arte sin hacerle daño a nadie

Todas estas son situaciones comunes de las personas que habitan la unidad, y de cierta forma, se recogen en el sentir de que de esta manera pueden conseguir lo que necesitan, así como lo expresa Zabala: “el rebusque se da cuando no hay una oportunidad laboral seria así que si o si toca salir a conseguir los alimentos”. Entonces, el individuo al verse rodeado en una comunidad que hace trueques también busca su habilidad y la va perfeccionando, en estos casos por lo general son artesanías, que a su vez son aprendidas por los mismos talleres que fomenta el IDIPRON en su etapa de aprendizaje y vocacional; con las intenciones de que ellos mismos sean capaces de emprender y con esto incluirse poco a poco al mercado laboral, así como opina González J. (2018) “la tarea de conseguir dinero mediante la informalidad del *rebusque* el habitante de calle es recurrente y establece prácticas rápidas y fáciles para conseguir su sustento diario, de forma que no implique responsabilidades económicas más que consigo mismo” (p. 19), siendo esta la manera de tener que buscar medios y herramientas de trabajo que sean funcionales y a las vez se adapten con facilidad a la experiencia de cada arte que han conseguido en la calle o en la institución; esto a su vez motivándolos a tener un negocio que les dé el sustento diario.

En IDIPRON la bisutería es una práctica común por la capacidad que tienen los habitantes de calles de manejar sus manos en forma de construir sus “cigarros”, dirigiendo esta práctica a la similitud que se tiene de este hábito dándoles más capacidad de concentración y así mismo suplir esa ansiedad de consumo. Gracias a estas actividades mismas de la institución permite que los jóvenes habitantes de calle despierten esas habilidades artísticas y que ellos mismos mencionan que han sido un medio para aliviar el estrés que cargan a diario de las situaciones de su propia familia o del mismo “encierro” del instituto y la ansiedad de querer consumir sustancias, igualmente la idea “no solo radica en que brinda recursos para la subsistencia personal, sino que otorga elementos subjetivos de auto reconocimiento y dignidad que amplían los márgenes de interacción social positiva” (González J. 2018, p. 86), tales como las habilidades sociales que posibilita crear oportunidades para relacionarse y ser capaz de transmitir a la sociedad elementos valiosos para la resolución de problemas y la reconstrucción del tejido social que gire en torno al buen desempeño individual y colectivo.

De acuerdo con las habilidades para la vida que menciona Mantilla, que se pueden encontrar en la figura 1(pag.20), podemos hacer una relación entre este llamado *rebusque*, con la habilidad de pensamiento creativo, la cual consiste en desarrollar estrategias en busca de suplir una necesidad en la comunidad. Es aquí, donde se le da valor a la concepción de trueque que manejan los chicos de La Florida, quienes buscan por medio del intercambio de objetos o quizá de su mera participación en la diferentes actividades ofertadas para ellos en la UPI, cubrir alguna necesidad, obtener artículos de aseo básico, ropa, y demás, o tener un beneficio personal, como obtener alimento, cigarrillos o cubrir fallas en los demás espacios. Por otro lado Waisburd (2009) afirma que:

Las diferentes habilidades de pensamiento que llevan a la innovación, aquí se aplica la capacidad para implementar y generar nuevas ideas, métodos y soluciones que logran incrementar la calidad de vida del sujeto tanto personal y social como profesional (p. 4)

Finalmente es lo que aspiran ellos al momento de salir del instituto, buscar un empleo y adaptarse a la sociedad mostrando sus habilidades ya sea en un trabajo o como argumenta Pablo “tener lo mío, un emprendimiento para ayudar a las personas que lo necesiten con empleo”, así, colaborando con sus pares y ayudar a los que necesiten ya sean conocidos, amigos y/o familia brindando esa oportunidad de salir adelante.

Hay algo muy importante que se debe resaltar y es el hecho de que este término no es nuevo en la sociedad colombiana; el *rebusque* es algo muy común en la realidad cotidiana, ya que, según como lo indica el DANE en su informe de diciembre de 2022 a febrero de 2023, la proporción de la población que trabaja en la informalidad equivale al 58%, además el porcentaje de tasa de desempleo para el año 2023 es de 13,7%, datos muy valiosos para entender que en un país en donde hay un gran sector que no tiene la posibilidad de un trabajo o un ingreso estable para subsistir, deben encontrar la manera de salir adelante, de conseguir el diario para vivir y encuentra en esos trabajos informales la forma de *rebusque*, pues la necesidad obliga en muchos casos en realizar prácticas que son vistas de forma negativa en la sociedad, dejando claro que Colombia es en su naturaleza el país de los rebuscadores, de la gente que ingenia diversas formas para sobrevivir.

2.5 “De Panas”

La amistad también está presente en estos escenarios, donde los chicos mencionan que no es fácil encontrar a amigos pero que sí existen, como lo menciona Pedro: “digamos con el que yo tengo confianza, el socio, el pana, si los hay, pues dicen que no hay amigos, pero si, los hay, hay personas que se convierten en eso”. En los encuentros se logró observar cómo varios chicos dejaban claro que les gustaba pasar tiempo con ciertas personas, y es que varios por el proceso que han llevado en la institución son ejemplo, compañía y motivación para seguir adelante.

Esta expresión, que se ha vuelto común entre este tipo de poblaciones suele ser usada en diferentes contextos y situaciones, conversando con Jonathan él menciona:

Yo trato de escuchar esos pelados y muchas veces se dejan ganar de esa ansiedad, del consumo, ósea del mundo y son pelados buenos y uno dice, pero como no van a poder cambiar el pensamiento y uno dice cuántos años tiene, 22, 24. Y yo les pregunto, oiga ¿a usted de panas le gusta verse, así como cuando se ve en la calle?

Se podría deducir, que, si bien puede variar en algunos casos, tienden a buscar otras maneras de expresar “le voy a decir algo de amigos” o “yo estoy con usted firme” etc; o como también menciona Mafe: “es una expresión de amor que se utiliza previamente a un comentario que debes tomar con la mejor actitud porque no se dirá con mala intención... si no pa que escuche”

También este compañerismo *de panas* podría estar relacionado con el reconocer y respetar las diversas formas de pensar y actuar de las personas, evitando problemas o discusiones innecesarias que se puedan desarrollar por tener puntos de vista diferentes. En IDIPRON también llegan jóvenes que son transgéneros, homosexuales y bisexuales que mencionan “que a pesar de que no son respetados, muchos de la comunidad los han aceptado como son y que finalmente demuestran respeto al momento de comunicarse”. Esto señala que al vivir en un

lugar donde todos vienen de diferentes situaciones y problemáticas, también puede existir ese lazo de convivencia y buen afecto que es considerado como “panas” sin importar su orientación sexual o cualquiera de las situaciones de vulnerabilidad los haya llevado a ese lugar, y que muchas veces en la calle es un motivo para señalar y estigmatizar.

De igual manera, esta expresión *de panas* se puede atribuir al actuar en comunidad buscando un beneficio colectivo o individual de alguno de los miembros, a partir de estrategias en las que se ven implicados varios de los integrantes, tales como rifas, recolectas, bazares, entre otros; estrategias que generalmente son usadas en las clases populares. Situándonos directamente en la comunidad de IDIPRON, los coordinadores suelen organizar bazares, como menciona Zabala:

Para que se mejore la convivencia en el grupo las salidas, los bazares, porque como que nos unimos más en cada salida, que vamos, que juguemos y así, el Ultimate también es algo que nos une, porque todos jugamos, recochamos y la pasamos bien, las artes también.

En donde la finalidad es recolectar prendas de ropa, utensilios de aseo, materiales para los talleres de manualidades, entre otras cosas que permitan a los miembros un mejor diario vivir y una mejor convivencia al mismo tiempo que se van construyendo lazos de amistad. Al realizar un acercamiento a las habilidades para la vida que menciona Mantilla, se puede hacer una aproximación con las relaciones interpersonales que habla el autor, en el cual se generan vínculos con las personas de alrededor a partir de las emociones y que, como bien se muestra, muchos de los jóvenes ven en esta expresión una forma de sincerarse con sus pares para mostrar un tema de importancia personal, que si bien no solo se transmiten preocupaciones u opiniones, también es una manera de abrirse frente a aquellos con los que se tiene confianza.

Esto fomenta el fortalecimiento de esas habilidades que en una comunidad donde se pretende salir de estas problemáticas de calle y que aún son difícil de dejar son necesarias, asimismo es imprescindible que el grupo colabore entendiendo la importancia de crear colectividad y empatía, y así poder entender la y aplicarla para su estilo de vida, además, como lo menciona Correa A (2007) “ayudan también a construir un cierto nivel de pertenencia e identidad de grupo” (p.189), de esta manera, encontrando entre ellos similitudes y rasgos que le permitan juntarse e intercambiar con seguridad sus sentimientos sin miedo a ser juzgados y a su vez mostrar a los demás miembros de la comunidad que es posible construir nuevas amistades.

2.6 “Caracterizarse”

Otra de esta habilidades que se identificó luego del compartir con los chicos que habitan La Florida, es la de *caracterizarse*, como nos lo deja ver Ronald: “que días me tocó pararme re duro con orejas ahí en el dormitorio, me estaba bañando y dejo mis interiores con la toalla ahí, y ¿cómo van a aparecer mis interiores y mi toalla en su cómoda? Entonces paila si me entiende eso es mal hecho”. Esto haciendo referencia a la manera en cómo se establecen límites y dejándole ver al otro hasta qué punto pueden llegar sus comentarios y acciones a la hora de interactuar, es importante hacer mención que el *caracterizarse* viene en forma de palabras, lenguaje corporal o algún contacto o sometimiento del otro; teniendo en cuenta que el uso de esta palabra depende del contexto que cada uno plantee, puesto que, como lo menciona Pirata:

Uno se autoanaliza, trabajando el amor propio que es quererse uno mismo para querer a otra persona, si usted no se quiere usted mismo no puede querer a otra persona; bañarse, peinarse, perfumarse, salir bien arreglaito, su ropa limpia, cambio de hábitos y la mentalidad también cambia, yo nunca pensé que sería así, yo en la calle era una re chanda.

Este comentario permite ampliar la noción de *caracterizarse* ya que no solo se manifiesta como expresiones del lenguaje y el cuerpo, en donde los chicos manifiestan que es una manera de transformación en buscar de una apropiación de conductas y hábitos del cuidado personal y del cuidado de los compañeros. Entonces no solo sería una forma de interactuar con el otro sino también, en cómo se percibe y evidencia, la necesidad de cambiar algún aspecto de su vida que no está en sintonía con su realidad.

Esta concepción de *caracterizarse* va muy de la mano con lo que los chicos llaman “pararse duro”, vista como un sinónimo. En este sentido, Efraín nos comenta:

Eso es lo que se ve acá webon, por un papel higiénico, porque me cogió el jabón, porque hoy amanecí paila y me piso la cobija entonces puños, pero pues uno ya sabe que si hace eso va pa fuera entonces uno trata de caracterizarse.

Se entiende el *caracterizarse* como sentar una postura y defenderla, en la primera parte menciona una situación de malestar en donde no está dispuesto a tolerar ninguna ofensa ni juego, en un segundo momento aparece un estado de reflexión y análisis de las posibilidades en donde se puede recurrir al diálogo y en varios casos abandonar el lugar de tensión, teniendo en cuenta que el resolver el problema con golpes puede recurrir en una sanción, viendo así necesario un control interno.

La intencionalidad en algunos casos es mostrar una postura dominante y de control de la situación, sin embargo, *caracterizarse* también se presenta de una manera y oportunidad de entablar una relación a través del diálogo y finalmente, como lo menciona Daza (2010) “poder contar con alguien que lo escuche sobre lo que le asusta o le preocupa y controlarse cuando tiene deseos de hacer algo que no está bien” Así, *caracterizarse* pueden ser conductas asumidas

dependiendo del contexto y la situación, siendo una respuesta al análisis de su entorno y rápida toma de decisiones frente a él. (pág. 15)

Relacionando esta habilidad callejera con las habilidades para la vida planteadas por la OMS, el autoconocimiento se vería más próximo a ese ejercicio de autoanálisis que es el *caracterizarse*, el reconocerse como sujeto individual, identificando debilidades, fortalezas, ideales, aspiraciones, miedos y motivaciones, dentro de cada momento y contexto que lleva a la decisión de buscar un cambio ya sea momentáneo o permanente para la vida, de esta manera, también el *caracterizarse* desde ese reconocimiento actúa como un motivante para asumir una postura en la cual se establecen límites, ya sea en el compartir con alguien más o en el propio diálogo que se tiene consigo mismo.

2.7 Conclusiones

En este capítulo se muestra un breve repaso a lo que es IDIPRON y el surgimiento de La Florida, la caracterización de los jóvenes que habitan esta UPI, y sobre todo, los que participaron del espacio de Ultimate a través de sus relatos, comentarios y charlas realizadas en diferentes momentos durante todo el proceso, todo con la intención de ampliar la visión sobre cada habilidad callejera que ellos mencionan como importantes para sobrevivir tanto en la calle como en la Florida, además de encontrar que el contexto determina el uso de cada una de estas; mientras que rebuscarse en la calle era ver el robo como una posibilidad, dentro de la UPI el trueque se ve más acorde con las necesidades personales, dando prioridad a un alimento o un cigarro para sobrellevar la estadía en momentos de dificultad. Por otro lado, ver que hay diversas situaciones por las cuales ellos están en La Florida, nos hace entender que si bien la mayoría comprende el significado de cada habilidad, algunos ven como algo innecesario el

convivir o salir adelante, se centran más en su proceso personal y cambiar la visión que tienen de ellos mismos, priorizando así el caracterizarse sobre las otras habilidades.

Para complementar lo anterior, podemos hacer un diálogo entre las habilidades callejeras y las habilidades para la vida que dictamina la OMS, entendiendo que las primeras se configuran y adaptan no solo al contexto, sino también a las necesidades de cada persona, a su vez se logró identificar ciertas relaciones entre estas habilidades, como por ejemplo entre rebusque y pensamiento creativo, de panas y relaciones interpersonales siendo estas una manera de buscar estrategias para suplir una necesidad. Por otra parte la manera en que caracterizarse puede ser flexible de acuerdo a la situación, en algunos casos vista como una manera de solucionar problemas y conflictos, desde la prevención de estos al establecer límites con los demás, o también vista como una manera de autoconocimiento, en la medida que se puede reconocer la situación actual en que se está, sus posibilidades y encontrando en el caracterizarse el impulso a querer cambiar el lugar y los hábitos que se tienen para poder estar mejor.

3. Capítulo II. Un compartir alrededor del disco

Imagen 4



Nota. Fotografía del grupo de IDIPRON UPI – La Florida, juego de lanzamiento del disco al travesaño de un arco de fútbol. *Elaboración propia*, fotografía por Carlos Amórtegui, 2023.

En este segundo capítulo detallaremos cómo por medio del Ultimate se logra el acercamiento con los jóvenes de La Florida, al proceso de identificación de las habilidades callejeras. Cuáles fueron las apuestas pedagógicas que permitieron la interacción con los jóvenes en cada uno de los espacios de encuentro. Además, se mostrará los sucesos detonantes para la investigación realizada con los jóvenes de la UPI La Florida de IDIPRON, tales como, el acercamiento a una práctica desconocida para ellos, como lo es el Ultimate, lo que causó interés para participar en el juego y la identificación de las habilidades que les permiten habitar la ciudadela; este capítulo se desarrolla por medio de los siguientes apartados, *Aprendiendo a lanzar*, donde se muestra esos primeros momentos donde los jóvenes se aproximan al espacio; *Ultimateando la Florida*, apartado que se centra en dejar ver como un deporte no convencional se vuelve atractivo para

una población vulnerable, además de mostrar casos de habilidades asociadas con algunos jóvenes.

3.1 Propuesta de intervención

Imagen 5



Nota. Fotografía del grupo de IDIPRON UPI– La florida, partido de Ultimate 3x3.
Elaboración propia, fotografía por Edwin Rojas, 2022.

La presente investigación apoyó su propuesta de intervención en dos elementos principales, el juego triádico y el estilo de enseñanza basado en la tarea, apostando a que estos elementos permitieran un desarrollo idóneo de las actividades planteadas, buscando atender no solo las necesidades de los sujetos, sino también los objetivos planteados en esta propuesta de investigación.

De esta manera, lo triádico se puede ver bajo la mirada de De Gregori, W. (1984), afirmando que:

El juego imita la vida y no lo contrario. El planeta es un campo de juego triádico, que se puede descomponer en muchos otros juegos menores todos triádicos, dentro del mismo campo.

Hay tres lados o tendencias que reciben el siguiente nombre: lado oficial (que rige, dirige o manda el conjunto); lado natural (que repele, hace oposición “agrede” al lado oficial, manteniéndolo, de esa forma despierto, actuante y renovado); y el lado oscilante (que es neutro, mantiene el equilibrio y es la base de alimento de los lados oficial y natural). Pág. 3.

Partiendo de esto, se puede ver cómo la relación entre estos elementos, donde el disco y el propio juego hacen la veces del lado oscilante, puede llegar a posibilitar interacciones dentro del campo de juego, favoreciendo la cooperación entre los participantes de éste, la generación de estrategias, establecer rutas de comunicación y la toma de decisiones, dándole valor a estas, desde las posibilidades que ofrece todo el escenario alrededor de los espacios de Ultimate. En este sentido dándole un mayor valor a este enfoque pedagógico con que se presenta el juego y a su vez “dotar de sentido toda relación afectiva que propicia el juego en sí, ya que este muestra que los roles pueden generar prácticas afectivas en donde se manifiesta la confianza, la cual hace que los individuos sean cercanos” (Díaz. H, 2011, p.42), pretendiendo transformar la manera de percibir cómo se han venido generando algunas relaciones en diferentes situaciones encontrando en ellas, un conflicto dual que no permitía observar a un tercero como otro integrante, en este caso el juego a través del disco volador.

Siguiendo esta apuesta pedagógica se consideró pertinente trabajar los encuentros en los espacios de Ultimate por medio del estilo de enseñanza basado en la tarea, ya que este es el más acorde a lo planteado en cada sesión, permitiendo desde sus dinámicas acercarse a lo que se busca trabajar en cada encuentro. De esta manera se hizo hincapié en los elementos principales de este estilo de enseñanza que permitieron el desarrollo de las actividades.

El estilo basado en la tarea, como mencionan Mosston y Ashworth(2001) permite ofrecer nuevas condiciones de aprendizaje desde la toma de decisiones de los participantes respecto a

las actividades planteadas, resalta las diferencias particulares e individuales de los participantes partiendo del ritmo de aprendizaje de cada uno, el participante aprende a tomar decisiones involucrándose en la tarea, no solo por realizarla, sino por atenderla de manera satisfactoria, además invitar al alumno a participar en la comprensión y ejecución de la tarea.(pág. 48-49)

Tomando estos como los elementos más relevantes de este modelo de enseñanza, encaminados a la realización de esta propuesta investigativa, afirmando que este modelo es el más idóneo de acuerdo al contexto, la población y la dinámica propia de las actividades, buscando no solo promover la participación de los habitantes de la UPI La Florida, sino también cómo desde el interactuar a partir de las actividades ellos mismos puedan dar cuenta del proceso que están llevando a cabo.

En esta propuesta, se le dio participación y relevancia a ese tercer elemento (el disco volador) como eje central dentro del juego, ya que fue el encargado de ocasionar instantes de diálogo y reflexión, generando identidad a la diferencia y a la realidad del otro, logrando que los dos equipos no sólo se fijen entre ellos sino que observen toda la zona como un territorio de conflicto, que los va a llevar a jugar de manera honesta para posteriormente solucionar las diferencias que se fueron presentando en el desarrollo del mismo.

La intervención fue estructurada en su fase inicial para realizar un acercamiento con los jóvenes en torno al deporte en este caso el disco volador o Ultimate frisbee y las habilidades para la vida, con la intención de revelar cuáles son sus percepciones acerca del deporte, y en concreto sobre el Ultimate, asimismo conocer qué entienden ellos acerca de habilidades para la vida y cuáles son esas habilidades que ellos identifican que les permiten vivir en el contexto de habitantes de calle.

En las primeras sesiones se realizaron juegos y actividades relacionadas con el reconocimiento del disco volador, de las reglas básicas para jugar y de elementos como el espíritu de juego que es un eje fundamental en procesos de deporte social, ya que fomenta el respeto, el diálogo y la resolución de conflictos, elementos valiosos que se quisieron resaltar. De hecho, el espíritu de juego lo define Rojas (2013):

La capacidad de aceptar y reconocer todas las situaciones que se presentan en el juego, por lo tanto, todos los jugadores son responsables de respetar y cumplir las reglas, además de hacer pública una acción o falta cometida con el fin de solucionarla de una manera respetuosa dándole la posibilidad a los oponentes de hablar y discutir razonablemente sobre el evento ocurrido (p.6).

Por consiguiente, el Ultimate al ser un deporte de conjunto el cual es auto arbitrado lo hace una práctica muy singular, pues por medio de la comunicación los jugadores pueden desarrollar esa capacidad de aceptar y reconocer las situaciones que se presentan en el juego, pensando en los demás, y emergiendo una conciencia colectiva. Aquí los participantes son libres para discutir y crear consensos.

3.2 Aprendiendo a lanzar

Imagen 6



Nota. Fotografía del grupo de IDIPRON UPI– La florida, lanzamiento del disco a los ángulos del arco de fútbol. *Elaboración propia*, fotografía por Luis González, 2022.

Esta intervención fue realizada entre Octubre del 2022 y Abril del 2023, haciendo una pausa a finales de Diciembre y durante el mes de Enero. Las sesiones fueron realizadas los días martes, sábados y domingos cada una con una duración de 2 horas, en las cuales la cantidad de participantes solía ser entre 8 a 20 chicos teniendo en cuenta que la cantidad variaba a partir de las demás actividades que realizaban en la institución antes del espacio de Ultimate, (tales como caminatas, talleres, brigadas de aseo entre otras), las edades solían variar entre los 18 y los 30 años, entre estos Mujeres (35%), Hombres (55%) y transgéneros (5%).

El primer acercamiento por parte de los investigadores se dio en una reunión con la Directora de la unidad, con el fin de organizar los horarios y demás cosas necesarias para iniciar el proceso, en donde se hizo un recorrido por toda la unidad hasta llegar al espacio designado, en donde se iba a desarrollar la práctica de Ultimate, la cancha de fútbol, un espacio con pastizal alto, gradas al costado oriental, detrás de estas una cancha múltiple (de vóley, básquet, micro) donde tenían sus clases de educación física; se logró observar que dicho lugar era usado para recostarse, alejarse o simplemente para caminar, no era visto como un escenario deportivo sino un lugar para “parchar”. Para reunir a los chicos en esta institución se suele utilizar la canción

“la marcha del Coronel Bogeyy”, una estrategia muy condicionante y conductual para los chicos de la unidad, puesto que la relacionan con avisos importantes o actividades a realizar y cada vez que suena, deben llegar todos al comedor a recibir instrucciones, en este caso no fue la excepción y siempre que se llegaba a realizar las sesiones de Ultimate, solía ser puesta para que los chicos llegaran al espacio.

En la primera sesión, se reunieron todos los habitantes de La Florida en la cancha, en donde se dieron a conocer los profesores que venían a enseñar Ultimate; luego de la presentación se dio inicio, las primeras sensaciones fueron de curiosidad e interés por participar en estos espacios; se llevaron a cabo actividades como: fútbol indio, vaciar el campo, ponchados y finalmente un partido de balonmano, buscando hacer un acercamiento a las dinámicas del ultimate de manera progresiva. Durante el espacio y el desarrollo de distintos juegos, se pudo identificar como prevalecía el competir, el querer ganar y demostrar ser mejor que el otro, demostraron ser muy corporales a la hora de interactuar entre ellos, se golpean, se empujan y demás, siendo una manera muy particular de expresar la confianza que tienen hacia el otro, también como una muestra de cariño o reconocimiento, esto a través de golpes, de sometimiento, de pulseadas de fuerza, de chistes o bullying; a su vez, se encuentra un dialecto bastante marcado a la hora de comunicarse entre ellos, con palabras creadas por ellos mismos que se asocian con determinados comportamientos o cualidades del otro. Para finalizar, se hace una retroalimentación en donde se les pregunta cómo se sintieron con la actividad, si bien en la mayoría el sentir es de agradecimiento por generar este tipo de espacios y de curiosidad respecto al deporte que se va a practicar, el número de personas que se reúnen al finalizar el encuentro disminuyó considerablemente respecto a la cantidad que inicio, ya que los chicos no estaban acostumbrado a intercambiar sensaciones o manifestarlas por medio del diálogo.

Durante el resto de las sesiones se fue de menos a más, es decir, desde lo más básico del Ultimate hasta lo más complejo con el fin de que el aprendizaje de este se diera de manera sencilla e interesante para los participantes, estas sesiones se realizaron mediante juegos y actividades que permitieran primero conocer el objeto en este caso el disco y luego el modo de juego del deporte. A su vez, ir encontrando por parte de los investigadores características importantes de esta población, las cuales salieron a flote a partir de distintas situaciones y momentos generados en las prácticas y en otro tipo de compartires con los jóvenes, como en medio de un sancocho, una piñata, diferentes charlas fuera de los espacios deportivos, aceptando la invitación de ellos a participar en juegos de mesa y acompañándolos otras varias actividades realizadas en la unidad, las que permitieron a esta investigación encontrar datos valiosos, mediante el diálogo, muchos de ellos nutriendo el proceso investigativo. Algunos de estos mencionados en el siguiente apartado.

3.3 Ultimateando la Florida

Imagen 7



Nota. Fotografía del grupo de IDIPRON UPI– La florida, practica del lanzamiento de backhand a larga distancia. *Elaboración propia*, fotografía por David Buitrago, 2022.

En este apartado se hace énfasis en cómo fue esa relación entre las personas que compartieron el espacio deportivo, y el compartir alrededor del disco, como poco a poco luego de los días esta relación pasó a dejar de tener un condicionante jerárquico, pasando a ser visto como un espacio de aprendizaje recíproco, donde a partir de los cuestionamientos, los intercambios y la retroalimentaciones, se fueron afianzando conceptos, en la apuesta por ver el deporte desde otra mirada, ya que el deporte puede ser una forma única de romper barreras geográficas y sociales, ya que permite la participación de diferentes actores en un espacio donde no haya sesgos de género e ideológicos, evidenciando cómo el deporte utilizado de una forma organizada y con unos objetivos dirigidos al abordaje de problemáticas sociales trascienden del campo, transformando a cada persona por medio del juego y la interacción, lo que puede contribuir en las relaciones dentro y fuera del campo.

Uno de los primeros cuestionamientos a los investigados, fue el entender la razón por la cual deciden practicar deporte y acercarse al espacio propuesto, entre muchas de las respuestas, una que llama la atención y que coincide en la gran mayoría de los participantes es que practican el deporte para relajarse y liberar la mente, en palabras propias de ellos, “es un relajante para la mente y el cuerpo, y le quita a uno las ansias de estar en cosas que no son”.

En cuanto al Ultimate las primeras impresiones que dan los chicos, es que si bien han visto un Frisbee como lo llaman en su contexto, muchos nunca tuvieron la posibilidad de conocerlo y los pocos que se relacionaron alguna vez con este objeto, fue en paseos o salidas familiares de cuando eran “chinchos” como mencionaba Mafe al preguntarle por esto; es interesante el ver como un elemento que para muchos es muy común, para estos chicos esta práctica no

convencionales es desconocida, ya que no tuvieron la posibilidad de practicarla o siquiera verla en algún otro espacio, al no tener las posibilidades de hacerlo a lo largo de su vida o quizá, es algo que se les privó en su infancia como mencionaba Cristian en una de las retroalimentaciones de un espacio de encuentro: “Gracias, gracias porque son momentos que uno en la calle por años perdió, por estar metido en la delincuencia en la droga uno perdió si pillas, por años, hasta esto vea uno jugar con la familia paila, yo ya perdí dos hermanos, no tuve el privilegio de jugar con ellos” Actividades que por determinadas situaciones bien sea de consumo, familiares u otras razones, muchos de estos chicos pudieron evidenciar por primera vez gracias a este proceso investigativo y al Ultimate.

A continuación, se relatan algunos casos de los chicos que estuvieron participando en la investigación, sus primeras percepciones, algunos momentos en que resaltan bien sea en la práctica o en charlas las habilidades para la vida propias de ellos, y si hubo o no algún cambio en ellos y sus percepciones a partir del Ultimate:

3.3.1 El paisita, rebuscador por naturaleza

De estas primeras percepciones que daban los chicos al preguntarles por qué deciden estar en el espacio brindado, salían comentarios como el de Paisa,: *“Pues primero el desparche y segundo porque pues la verdad la casa es muy grande entonces a veces no hay nada que hacer entonces los educadores llegan y nos ponen a hacer deporte entonces también ayuda mucho a despejar la mente y como que la mente esté ocupada también”* este como otros tantos comentarios, solían ser escuchados al principio de la investigación, lo cual dejaba ver que si bien los chicos tenían la actitud de participar en las actividades, su principal razón era el matar el tiempo y ocupar la mente, ya que solían tener mucho tiempo libre, sobre todo los fines de semana, en donde no habían actividades académicas por parte de la institución. Durante las

distintas prácticas, fue interesante ver como el “Paisa” cambiaba de llegar al espacio por desparche a llegar porque le motivaba según sus propias palabras “Lanzar el disco así de chimba como ustedes”, Al paisita como le reconocían sus compañeros, lo caracterizaba era el “rebuscarse”, bien fuera desde sus cualidades artísticas, en este caso manualidades ofreciendo manillas a los investigadores; sus habilidades de persuasión haciendo tratos con sus compañeros a partir de intercambio de favores, o como en muchas ocasiones, habilidades deportivas siendo participe de las actividades y buscando ganar recompensas, en sus propias palabras “me gusta ganar estos juegos por el cigarro o el dulcecito que dan los cuchos de Ultimate”.

3.3.2 Del bazuco al disco

Una de las personas más implicadas en este proceso fue Mafe de 19 años de edad, quien relataba en un principio ser consumidora de bazuco desde los 16 años, a partir de situaciones familiares, en cuanto a sus primeras impresiones respecto al Ultimate ella mencionaba “Me gusta hacer deporte porque ayuda a distraer la mente, por ejemplo me agrada cuando ustedes vienen porque los espero y porque sé que la pasó diferente a todos los días, en que juego algo que me está gustando, en que aprendo”, en este caso era notable el interés, el trabajo en equipo por parte de ella en cuanto a la organización de los espacios, al llamar la atención a sus compañeros para que fueran partícipes y pusieron cuidado a las actividades. En este caso, solía tener una relación bastante cercana a otro de los integrantes del grupo, con el cual estuvieron en todas las sesiones realizadas y que si bien llevaban una amistad fuerte, solían haber momentos en que surgía el “de panas”, esa palabra o momento previo al decir lo que se piensa al respecto sin ánimo de ofender, sino al contrario, dar un consejo o un comentario para que el otro mejore en cierto aspecto o actitud, como por ejemplo en una de las sesiones en las que la actividad era doble disco, en la cual su compañero estaba molesto por perder el juego, a lo que mafe le decía “de panas, deje esa actitud y disfrute que no todo es ganar” a lo cual su compañero reaccionó con

un abrazo y el decir “si tiene razón”, en las retroalimentaciones finales de las distintas sesiones solía ser muy participativa con el “de panas, hagan silencio y escuchen a los cuchos”.

Al finalizar el proceso, fue muy significativo ver como comentaba su felicidad de haber sido parte de la investigación ya que como lo mencionaba con sus propias palabras *“Yo no soy de hacer procesos. Estuve muchas veces en oasis y en otras cosas, pero no pasaba más de dos semanas y puerta que me voy o recaía en el bazuco”*, al preguntarle cuál fue la influencia del Ultimate en su vida *“Me ha servido para distraerme y aprender, además para estar tranquila aquí en Idipron y es que si hago esto bien sé que de pronto me pueda brindar la oportunidad de irme para allá, si quisiera irme del país.”*

3.3.3 Una familia numerosa y un momento de calma

Este es el caso de Jefri, boxeador de 26 años de edad, padre de 4 niños y consumidor de bazuco desde los 11 años y buscando una salida del mismo hace 5 años según sus propias palabras. La historia de Jefri es particular, ya que como comentaba en alguna de las charlas no sólo lidia con su lucha interna de dejar el consumo sino con el pensar en su familia y las necesidades que pueden estar pasando al estar solos, así mismo la intención de querer salir de allí para ser un ejemplo para sus hijos y poderles enseñar a partir de su ejemplo el entender el lado bueno y malo de las cosas y situaciones que se presentan en la vida y especialmente en las clases bajas de la sociedad.

Jefri, es el claro ejemplo del “Caracterizarse” tanto en lo personal como en su contexto, y es que como comentaba en su relato “desde pequeño no tuve quien me dijera esto es malo, vea no haga esto y sin palabras, sino me tapaban los ojos”, esto y otras tantas situaciones le hicieron el adaptarse a su contexto, y de una u otra forma caracterizarse a la vida. En sus relatos, por mencionar algunos casos Jefri decía “ya estoy aburrido de la vida que me toco si me entiende,

no me echo la culpa que, porque soy pobre, que no tengo lujos eso es mentira, sin palabras. Pero igual se siente feo estar así arreado y no poder uno comprarse sus cosas y uno quererlas, pero para eso primero pues que dejar las drogas. Y no son solo drogas, a raíz de eso también comportamientos, actitudes que cogí a través de la droga, de la calle, ser grosero, ser gamín con las personas, entonces ya es mejor si me entiende ser decente y todo bien.” esto entendiendo el caracterizarse como una retrospectiva de sí mismo, entender la situación propia y querer generar un cambio a partir de determinadas actividades o actitudes. En cuanto al caracterizarse frente a las situaciones y generar cambios a partir de las prácticas, el mencionaba: “he aprendido cosas porque antes yo no sabía tejer, ahora se tejer un poquito, solo sabía dar puños jejeje, también aprendí a lanzar un disco de Ultimate”, el querer a partir de enseñanzas de otros y del contexto tomar una visión distinta a las cosas, y darle un rumbo diferente a la vida. Por último pero no menos importante mencionaba la importancia de caracterizarse como barón, Jefri decía “venimos de unos mundos hardcore, si me entiende, el que más poquito le tocó ya tiene una puñalada en la mano o le toco robar”, en otro de sus relatos sobre situaciones en que él creía la gente solía caracterizarse él apuntaba: “es re común, digamos jugando fútbol yo he visto casos que hasta dientes le han tumbado a uno, una caída así se para el otro y un puño en la cara, y botan el diente así , solo por juego webon y usted ish delicado no. Pero eso se ve también en oasis, y en todo lado, eso es normal para los que somos de calle” y es que para nadie es un secreto que en este tipo de contextos de calle, de las clases populares muchas veces los problemas se arreglan a los “bailados” como ellos le llaman a pelear, esta conducta muchas veces se aprende a partir de familia, del barrio, del sobrevivir y demostrar ser superior al otro, en este caso con golpes.

En la práctica, muchas veces se pudo evidenciar como Jefri se “caracterizaba” con sus compañeros, como por ejemplo en aquellas sesiones en donde surgía desorden, él era de los

primeros en tomar el liderazgo y dar orden a la actividad, o en los juegos de competencia pedirle a sus compañeros tomar la actividad en serio y el rol adecuado para ganar, en sus palabras “caracterícese ñero y coja bien el disco”.

En cuanto al impacto que ha tenido la práctica en Jefri, sus palabras fueron: “mi problemática es la droga si me entiende, estoy acá por un proceso y pues acá es hostigan te a veces el encierro, las peleas con los manes y cuando llegan los muchachos de Ultimate pues de momento me gusta porque me des estreso se me olvida que estoy acá y así sea lanzar un disquito me des estresa. Y es bacano aprender del deporte, me he sentido bien con esta actividad de los muchachos.” y es que al tener una experiencia deportiva previa como lo es el boxeo, para él este tipo de prácticas deportivas le permita fortalecer una habilidad para la vida que dictamina la OMS como lo es el manejo de tensiones y estrés, la cual es identificar situaciones de estrés y contrarrestarlas de forma saludable, en palabras de Jefri “Yo fui boxeador, estuve casi para la liga, entonces sé que el deporte es bacano, y yo sudo y perro pareciera que me renovara, es bueno el deporte y en este caso, que es todo lo contrario a golpearse, se aprende uno a controlar y a solucionar las vueltas de otra manera”. Dejando así entrever, cómo ha tratado de llevar a lo cotidiano el solucionar conflictos desde el diálogo, herramienta que brinda el Ultimate al ser un deporte de no contacto y auto arbitrado; a su vez, a partir del deporte evitar momentos de estrés, de conflicto u otra situación negativa.

3.3.4 El rebusque, un estilo de vida

Como bien lo menciona el título, no siempre el rebuscarse es sinónimo de pobreza o de necesidad, simplemente es un estilo de vida, de gente que encuentra en este la manera de dar solución a sus necesidades económicas, sociales o personales. Es este el caso de Zabala, un chico de 27 años proveniente de la localidad de Ciudad Bolívar, más exactamente del barrio

paraíso, de una familia de 7 hermanos, pero desunida, en sus palabras “nunca tuvimos una familia chévere”.

Para él, como en muchos otros casos el rebuscarse a sido la salida a distintas necesidades, y es aprendido bien sea por la familia, por sí solo o como en este caso una amistad como lo relata Zabala “en mi caso si no me rebuscaba tocaba pasar necesidades y eso me motivaba a seguir adelante, Me lo enseñó una amiga que trabajaba en semáforos haciendo malabares, luego ya aprendí solo a dejar la pena y a hablar con la gente, me tocó a las malas por falta de oportunidades”, para él, el rebuscarse es “hacerle a lo que caiga, sea formal o informalmente con tal de conseguir ingresos o alguna cosa que uno necesite”, pero, suelen existir diversas situaciones que hacen que este tipo de población prefieren este tipo de empleo informal, el rebuscarse todos los días, a estar en un empleo formal con “superiores que les importa un culo la persona solo quieren que uno les cumpla y si no, se les hace fácil echarlo a uno. y es que pille por ejemplo yo camelle lavando transmilenios, y un día a las 2:00 am estábamos en un bus escampando porque estaba lloviendo y el supervisor nos votó por eso, y esta es la hora que no me han pagado” esta puede ser una de tantas explicaciones al porqué el rebusque en el caso de Zabala, se vuelve un estilo de vida en el que se siente cómodo, y es que, como mencionaba el “a mí me gusta es camellar así, vendiendo llaveros, reciclando o cositas que salgan, se me hace que me va mejor y me mato menos”.

En cuanto a la práctica del Ultimate y al preguntarle que ha generado en él, mencionaba en sus propias palabras “aquí he vivido cosas diferentes, he parchado con otras personas que no distinguía pero les llevo la buena energía, hacen reír y se conocen así chimba” “es una experiencia de algo que no conocía y que despertó en mí un sentido de perspectiva diferente de conocer gente, digamos ahora cuando valla al parque le puedo enseñar a mis amigos a jugar o a mi perro a atrapar el disco” y al pedirle que hiciera una comparación respecto a que le dejaba

de enseñanza para aplicar en su vida él decía “es una experiencia de algo que no conocía y que despertó en mí un sentido de perspectiva diferente de conocer gente y hacer relaciones, digamos ahora cuando valla al parque le puedo enseñar a mis amigos o a otra gente a jugar o a mi perro a atrapar el disco”. Esto nos permite entender, cómo a partir del disco se pueden generar o fortalecer amistades, o como menciona la OMS en una de sus habilidades las relaciones interpersonales.

3.3.5 De la florida a la realidad

Así lo percibe Pablo de 27 años, quien inició el consumo de drogas a sus doce años y quien ha sido parte del proceso que se lleva a cabo en IDIPRON, pasando por las distintas sedes iniciando en oasis, pasando por La Florida y terminando en Bosa. Su historia ha sido trágica a razón del consumo de drogas, desde la muerte de su hermano quien fue asesinado, el vengar la misma, realizar distintos actos delictivos, hasta el consumir bazuco. Pablo, es el caso en que las drogas, la calle y el poder suelen consumir a la persona hasta llevarla al punto de no reconocerse ni a sí mismo.

En su relato el indica que llega al IDIPRON gracias a la pareja que tenía en su momento, y que en este proceso ha recuperado gran parte de los hábitos que perdió en la calle, además ha aprendido cosas nuevas como el tejer y ha encontrado distintos motivos para seguir el proceso. Pablo, es el claro ejemplo de la persona que reúne las habilidades para la vida nativas encontradas en esta investigación, el “caracterizarse” para dejar atrás su pasado y ser una persona nueva, el “de panas” para estar presente y aconsejar a sus amigos en determinadas situaciones, siendo un ejemplo a seguir al ser escogido y visto como representante de la UPI LA FLORIDA, y “el rebusque” a partir de tejer de manillas y porta esferos para venderlas por

unidad o por docenas, de esto surge su proyecto al salir de IDIPRON es tener su propia microempresa de tejidos, y así enseñarle a la gente que sí se puede empezar de nuevo.

En cuanto al cambio que existe entre la sede de la florida y la sede de Bosa, según sus palabras “Es un cambio extremo , estar así encerrado a tener la libertad y ver a mi familia, porque uy juemadre tengo que responsable con mi vida, no solo en el proceso sino en mi vida porque un medio paso que de mal y puedo perder todo”, y es que en este proceso IDIPRON tiene distintas sedes y etapas, en la cual Bosa es la última etapa para estos chicos, en donde tiene la posibilidad y responsabilidad de trabajar, estudiar y rehacer su vida sin consumo de drogas. El aplicar estas habilidades de vida a partir de otras prácticas y actividades, que son consideradas por la sociedad como aptas y adecuadas para ser parte de la misma.

3.4 Conclusiones. Habilidades callejeras

Este concepto surge de nuestra experiencia vivida en la investigación, en el cual quisimos recoger en cierta forma las habilidades para la vida propias de los habitantes de calle (teniendo en cuenta que pueden existir varias no mencionadas o se pueden nombrar las recopiladas aquí en este trabajo a partir de la perspectiva de quien las estudie) y darles un nombre propio, puesto que desde la revisión teórica no se encontró un término que englobe estas habilidades ni algo similar a los conocimientos de calle, por esto creemos necesario e importante entender y aceptar que las habilidades para la vida son múltiples, y que no necesariamente deben ser nombradas de la misma manera ni generalizarlas universalmente, puesto que existen diversos factores tales como el contexto, la clase social, el estilo de vida, el lenguaje, la cultura, entre otros elementos que son vitales a la hora de comprenderlas según una determinada población o grupo social.

Las habilidades callejeras es una manera en la que buscamos dar nuestro granito de arena, nuestro pequeño aporte al entender que el habitante de calle no requiere en su diario vivir un

manual de cómo comportarse, ya que la calle es un mundo totalmente distinto a lo que entendemos o creemos entender, tienen unas habilidades propias que en su contexto son fundamentales para vivir, adaptarse a su realidad y suplir necesidades. Además, que si se hace una correlación entre estas, suelen tener mucho en común a pesar de no tener el mismo nombre o significado y pueden variar dependiendo el momento en que se necesiten emplear.

Las habilidades callejeras, son un llamado, a reconocernos como seres humanos y entender que sin importar clase social, contexto, situación económica, política y demás, todos como personas tenemos y ocupamos un lugar en el mundo, por lo cual es importante dejar de idealizarlo, sino al contrario, empezar a conocerlo y entenderlo a partir de las distintas perspectivas y realidades que este nos ofrece.

4. Conclusiones finales

En el presente apartado se realiza un diálogo entre las habilidades para vida que pretenden ser universales de la OMS con las habilidades callejeras de los jóvenes de La Florida, dejando en claro cuáles fueron las similitudes, diferencias y puntos de quiebre donde, según los jóvenes, algunas habilidades de la OMS no aplican en las realidades callejeras y son percibidas por ellos como algo perteneciente a un mundo distinto. Para nutrir lo anteriormente mencionado, se muestra desde nuestra perspectiva el aporte del Ultimate para procesos realizados con esta población y por qué el deporte es el espacio idóneo para compartir vivencias de la vida en calle, pues es una representación de las habilidades puestas en práctica.

A lo largo de esta investigación nos planteamos el hecho de que para el ser humano desenvolverse en una situación específica o suplir alguna necesidad se requiere adoptar ciertas habilidades, las cuales pueden ayudar a salir bien librado o atender de manera satisfactoria el momento por el que se está pasando; por ello, a raíz de lo vivenciado y lo compartido en La Florida, nos preguntamos ¿son estas habilidades universales?, es decir, aplican para todos los seres humanos por igual, o la concepción de estas habilidades se transforma y depende de diferentes factores socio-históricos que las pueden condicionar.

En relación con esto, en el análisis crítico que se le hace a la teorías que sustentan las habilidades para la vida que presentan instituciones como la OMS y UNICEF, nos lleva a concluir que estas suponen la idea de que solo existen unas habilidades, pretendiendo totalizar estas y con ello la manera como se debe percibir el mundo que nos rodea, creando un sesgo en el cual se excluyen de esta lectura de la sociedad elementos que pueden condicionar no solo la manera como se afronta el mundo, sino las estrategias que posibilitan el desenvolvimiento de las personas en este, dependiendo de sus posibilidades; esta lectura totalizadora y limitante deja

ver cómo desde una cultura occidental se estratifica a la sociedad, y, de manera colonial, se desconocen estas maneras de vivir que son diversas en otros territorios. Sin embargo, el hecho de poder llevar a cabo estudios como este permite introducirnos en otras realidades y aprender de ellas, posibilitando disolver estas visiones que pretenden ser totalizadores y dando cuenta que en cada uno de estos espacios se gestan y consolidan habilidades que atienden las necesidades en situaciones concretas, en este caso, la calle, como lo son estas habilidades callejeras que muchas veces son condicionadas por la barrera del lenguaje, pero que permiten en diferentes escenarios tener otras posibilidades de interacción, subsistencia, haciendo posible mejorar el entendimiento desde la realidad del otro a partir de experiencias previas, dejando ver que hay otras maneras de existir en el mundo.

Para evidenciar aquellas similitudes encontradas entre las habilidades callejeras y las habilidades para la vida de la OMS, en el capítulo I mostramos una posible relación o líneas de continuidad entre habilidades, como lo fueron: *el rebusque* con pensamiento creativo, *de panas* con relaciones interpersonales y *caracterizarse* con autoconocimiento, donde el punto en común es el proceso individual y como este tiene afectación en los procesos colectivos de cada ser, como también el papel que se cumple dentro de cada contexto; identificamos qué habilidades como resolución de conflictos no es percibida como algo que necesariamente se deba aplicar como lo plantean las instituciones, ya que el pararse duro reina en los espacios donde se presenten algunos conflictos y más en la calle, siendo este el escenario donde el correr riesgo la vida lleva a arriesgarse, a pelear para no dejarse, así, irse a los puños para defender una postura, mostrar inconformidad frente a un comentario o por simple motivación de pelear los lleva encontrar muy a su manera, una única solución a estas situaciones. Otra habilidad que en un contexto callejero se evita es la toma de decisiones, que, si bien la OMS plantea que se busca un bien en comunidad, en la calle lo que prima es la individualidad, el buscar el sustento

diario personal, porque más allá de que se encuentren, compartan en un grupo y en varias ocasiones se defiendan al amigo, o se *pare duro* por él, los relatos muestran que los habitantes de calle se enfocan en sobrevivir sin importar los sucesos que afecten a sus pares, pues en un abrir y cerrar de ojos la vida alrededor se esfuma y lo que importa es vivir a toda costa.

En Colombia, país donde el desempleo y el trabajo informal son un común denominador de la economía, las personas se ven obligadas a buscar otras opciones para mantener su familia y poder atender todas sus responsabilidades monetarias, siendo una característica del territorio nacional el *rebuscarse* bajo distintos medios la manera de llevar el día a día. Es esta habilidad callejera una de las que más se obvia a menudo, sin darle relevancia a que somos un país del rebusque donde las personas siempre están inventando algo y buscando diferentes estrategias para suplir sus necesidades por medio de la venta informal, la reventa de productos, la creación de artesanías y el intercambio, viendo con claridad que hay diversas maneras de rebuscar en este país, siendo una habilidad con múltiples definiciones y ejemplos.

El aporte que puede tener una práctica deportiva no convencional, en este caso el Ultimate, puede verse a este deporte como un elemento muy valioso en este tipo de poblaciones para el goce y el entrar en confianza por medio de un disco, brindando así un espacio para interactuar, forjar o fortalecer relaciones con los demás y para el aprendizaje de nuevas experiencias y habilidades, esto gracias al sin fin de posibilidades que brinda el deporte y sus distintas herramientas de trabajo. El ultimate por sus dinámicas propias invita a pensarse de otra manera el cómo se aborda el compartir con la personas en la cancha de juego, dando unas pautas de interacción en su reglamento, no obstante, se pudo ver cómo estas formas de interacción se flexibilizan de acuerdo a las experiencias propias de los sujetos que practican el deporte y cómo ellos perciben cada una de las situaciones que se presentan en el mismo, resolviendo cada escenario desde sus posibilidades y maneras de ver el mundo sin desnaturalizar las dinámicas

del juego, por el contrario, dejando ver cómo el propio juego se puede adaptar a diferentes realidades. Cabe aclarar que no fue solamente en la práctica de Ultimate en donde los jóvenes compartieron sus vivencias y las habilidades por las cuales su supervivencia en un mundo tan hostil los lleva a replantear su forma de vida, sino también actividades tales como bazares, juegos de mesa, celebraciones o charlas en donde el conversar fue el elemento central para aproximarnos a lo que son estas habilidades callejeras, debido a que, como se mencionó anteriormente, estas son unas aptitudes que han regido su vida al punto de ver indispensable el hecho de caracterizarse según el escenario en que se encuentren. A partir de ello, queda la incógnita de ¿Cuáles serían los hallazgos si se realiza este proceso desde una práctica deportiva más cercana para esta población? Puesto que observamos el interés de estos jóvenes por deportes como microfútbol, boxeo y baloncesto que suelen ser parte del interés y contexto popular colombiano.

Queda clara la importancia de investigar desde las raíces, desde la realidad que percibe cada población y tratando de ponerse en el lugar de quien se investiga, ya que en este caso particularmente, la perspectiva al llegar al espacio brindado por IDIPRON, iniciando desde el pensamiento común y los relatos previos que se suelen escuchar del habitante de calle, del imaginario social frente a este, y otras tantas razones, se crea un sesgo que nos lleva a creer que esta población necesita con urgencia ser “rescatada”, que necesita ser educada para ser aceptada en lo común. El proceso y las vivencias experimentadas en estos espacios de encuentro nos hace pensar que debemos repensarnos como sociedad, entender las distintas formas de vivir y las diferentes manifestaciones de cultura existentes, desde el contexto, las necesidades y otros tantos factores que influyen en las mismas. Entender que este mundo es multicultural, que el proceso de enseñanza-aprendizaje es recíproco y esto, nos invita a tomar en serio los saberes de la gente, sus conocimientos, sus maneras de ver y percibir el mundo, dándole voz a otros

saberes. Dejar con esto también la inquietud, no solo para esta institución, sino para todas aquellas dedicadas a poblaciones vulnerables, a los futuros académicos que deseen intervenir en estos contextos, y a la sociedad en general, de por qué no en vez de prohibir actividades propias a estos chicos o buscar enseñar manualidades u oficios vistos en esta sociedad como aptos, realizar talleres donde puedan mejorar estas habilidades y oficios que han aprendido a lo largo de su vida en el contexto donde se criaron (grafitear, rapear, tejer, bailar, redactar, componer, etc.) y por qué no, a partir de las mismas, que generen ingresos o que aporten desde sus experiencias a procesos de formación ciudadana más reales. Permitirles *caracterizarse* y *rebuscarse* desde sus conocimientos una vida soñada, para llegar algún día a ser, *de panas*, una sociedad apta e inclusiva para todos.

5. Referencias

- Correa A, M. E., & Zapata P., J. (2007). LA OTRA CIUDAD: LOS HABITANTES DE LA CALLE. <https://core.ac.uk/download/pdf/11861054.pdf>
- Dane. (2023, 11 abril). Ocupación informal Trimestre móvil diciembre 2022 - febrero 2023. Dane. http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/ech_informalidad/bol_geih_informalidad_dic22_feb23.pdf
- De Gregori, W. (1984). *Hacia la Quinta Amerindia: endoculturación de paradigmas sociopolíticos en las Américas*. Bogotá: ISCA Editores.
- Duarte Bajaña, R. (2011). Fundamentación del deporte social comunitario a partir de las categorías bioéticas: una opción hacia el mejoramiento de la calidad de vida que trasciende el deporte moderno. *Lúdica Pedagógica*, 2(16). <https://doi.org/10.17227/ludica.num16-1353>
- González Pulido, J. H. (2018). La Configuración Del Habitante De Calle Como Sujeto Social. <https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2234/TESIS%20MAESTRIA%20JAIRO%20GONZALEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Habilidades para la vida. Herramientas para el #BuenTrato y la prevención de la violencia. (2017, 1 mayo). UNICEF. <https://www.unicef.org/venezuela/informes/habilidades-para-la-vida-herramientas-para-el-buentrato-y-la-prevenci%C3%B3n-de-la-violencia>
- IDIPRON. (2019). MUSARAÑAS III. Del gaminismo al habitante de calle. ISBN 978-958-59194-5-7
- Mantilla, L., & Chahín, I. (2006). Habilidades para la vida. Manual para aprenderlas y enseñarlas. <http://www.codajic.org/sites/default/files/sites/www.codajic.org/files/Habilidades%20para%20la%20vida%20.%20Leonardo%20Mantilla%20Castellanos.pdf>

- Mosston, M., & Ashworth, S. (1984). La enseñanza de la educación física [Libro]. Hispano Europea. <https://marticobos.files.wordpress.com/2009/10/libro-muska-mosston-completo.pdf>
- Rincón Henao, L. E. (2018). Parchando la calle, haciendo una vida más allá del habitante de calle. <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/34814/u808707.pdf>
- Rojas Correal, J. Y. (2013) Ultimate Frisbee: Espíritu de juego, un nuevo estilo deportivo [en línea]. 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3106/ev.3106.pdf
- Ruiz A, J. O. (2015). Los ciudadanos de la calle, nómadas urbanos. <https://nomadas.ucentral.edu.co/index.php/component/content/article?id=601>
- Sánchez, A. (2018a, agosto 25). La configuración del habitante de calle como sujeto social. <http://hdl.handle.net/20.500.11907/2234>
- Tuñón, I., Laiño, F. y Castro, H. (2014). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho. Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. Educación Física y Ciencia, 16(1). Recuperado de <https://efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCv16n01a04/5910>
- Waisburd J, G. (2009). Pensamiento creativo e innovación. Revista Digital Universitaria 10 (12). Recuperado de: <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>