


INFORME DEL PROYECTO “SKATE FOR THE KIDS”



Proyecto realizado por SKATE PLURAL

Financiación recibida del Cuerpo Europeo de Solidaridad

Octubre 2023 - Marzo de 2024

+34 605318176 

skateplural@gmail.com 

www.skateplural.com 

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Resumen del proyecto.....	3
3. Descripción general y contexto del proyecto.....	4
4. Objetivos del proyecto.....	5
5. Actividades que se han llevado a cabo en el proyecto.....	6
6. Resultados del proyecto.....	7
7. Beneficios para los grupos beneficiarios y la comunidad.....	9
8. Prácticas sostenibles, métodos inclusivos y herramientas digitales que contemplan las actividades.....	10
9. Agradecimientos.....	11

1. Introducción

El presente informe tiene la finalidad de documentar el proyecto *Skate for the kids*, desarrollado por la entidad *Club Deportivo Skate Plural* en la provincia de Granada. Las actividades que vertebran el proyecto se han implementado desde Octubre de 2023 hasta Marzo de 2024. Las entidades beneficiarias desarrollan su actividad en Andalucía. Los espacios donde se han desarrollado las actividades son las pistas de patinaje de Bola de Oro (Granada) y Armilla.

Este documento está dirigido a un público amplio y diverso. En primer lugar, a todas aquellas personas que trabajan en el ámbito social y están en contacto (directo o indirecto) con colectivos que, debido a las estructuras sociales opresivas, están considerados como vulnerables o desaventajados. En segundo lugar, a aquellas personas que tengan interés por conocer el alcance del *skateboarding* como herramienta de intervención psicológica y social. En tercer y último lugar, de forma amplia, a todas aquellas personas que tienen inquietudes por el ámbito comunitario y desean conocer estrategias para promover valores democráticos como la solidaridad, la igualdad, la justicia o la tolerancia a las diversidades.

Cabe resaltar que las personas responsables de este proyecto otorgan una relevancia especial al desarrollo de intervenciones psicosociales construidas sobre una base científica. Por tanto, el presente informe tiene el propósito de transmitir los resultados del proyecto y, además, manifestar las condiciones sobre las que se plantea y que dan justificación al mismo. Es decir, para adquirir una comprensión global del proyecto es pertinente entender las limitaciones de la entidad promotora, atender a las problemáticas que atraviesan los colectivos beneficiarios participantes y conocer la base teórica que sustenta cada herramienta y recurso utilizado. De esta manera, esperamos que el informe pueda ayudar a construir o mejorar otros proyectos futuros de índole psicosocial.

Para finalizar esta breve introducción, cabe mencionar que *Skate for the kids* forma parte de los *Proyectos Solidarios* financiados por el *Cuerpo Europeo de Solidaridad* y que sin esta ayuda no hubiera sido posible implementar las actividades.

2. Resumen del proyecto



Gracias al proyecto *Skate for the kids* se ha logrado:

- Implementar **20 talleres de iniciación** al skateboarding.
- La participación de **51 adolescentes** en situación de riesgo social.
- Incentivar la inclusión en la comunidad de *skateboarding* a **3 grupos poblacionales**:

1. Menores migrantes no acompañados/as.
2. Jóvenes infractores/as en régimen abierto.
3. Adolescentes vinculados/as Servicios Sociales.

- Conectar a **5 entidades** beneficiarias:
 1. Meridianos (Granada)
 2. Centro de Inserción Sociolaboral SAMU Dúrcal
 3. Centro de acogida La Huerta (Integra2)
 4. Servicios Sociales Genil (Granada)
 5. Equipo de Tratamiento Familiar (Granada)



- Donar **51 skateboards completos**, uno para cada participante.
- Donar **51 cascos deportivos**, uno para cada participante.
- Donar **51 camisetas**, una para cada participante.

3. Descripción general y contexto del proyecto

El proyecto se ha basado en acercar el *skateboarding*, con todo lo que ello implica, a diversos colectivos adolescentes en situación de riesgo social. *Skate Plural* ha corroborado mediante la literatura científica, la ejecución de proyectos previos y la experiencia personal de cada miembro, que la práctica del *skateboarding* y la inmersión en su cultura son una herramienta altamente eficaz para la intervención social con vistas al fomento de la igualdad, la cohesión social y el fortalecimiento de la libertad dentro de un contexto democrático. Además, se utiliza el propio atractivo de este deporte olímpico para tratar temas sociales de profundo calado de forma dinámica, didáctica y con cierta accesibilidad que escapa a discursos o formas de comunicación más abstractas. De hecho, reunir los grupos destinatarios de este proyecto para realizar una actividad más disciplinada y ortodoxa, y conseguir que conecten emocionalmente hasta el punto de forjar amistades, hubiera sido improbable. El deporte y el juego son recursos que permiten alcanzar este tipo de conexiones.

A continuación, se expone el contexto de cada uno de los tres colectivos participantes:

1. Menores migrantes no acompañados/as (36 participantes procedentes de los centros ISL SAMU Dúrcal y La Huerta Integra2). Este grupo está sujeto a múltiples factores de riesgo: procesos migratorios traumáticos, aislamiento familiar, incertidumbre laboral y estrés emocional. Además, tal y como mencionan los estudios, se debe resaltar la hostilidad social y el estigma del que son objeto, siendo frecuentemente asociados a la criminalidad y etiquetados como “personas que suponen una carga económica al Estado”. Estas asociaciones y etiquetas, se hacen explícitas mediante el lenguaje despectivo y las conductas discriminatorias, tanto a pie de calle como en los medios de comunicación predominantes (prensa, televisión y redes sociales).



2. Jóvenes infractores/as (11 participantes procedentes del centro Meridianos). Este grupo está compuesto por adolescentes que, debido a medidas judiciales, residen en un centro con régimen abierto. Atendiendo a estudios recientes, los factores de riesgo sujetos a este colectivo son la falta de apoyo social, una baja tolerancia a la frustración y un afán por buscar experiencias arriesgadas.

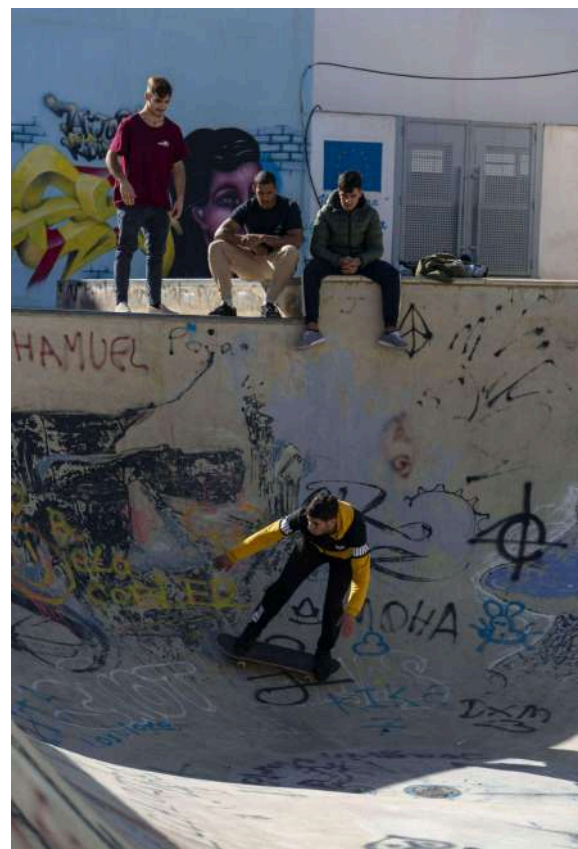
3. Menores vinculados a Servicios Sociales de Granada (3 participantes) y al Equipo de Tratamiento Familiar (1 participante). Se trata de menores con una situación doméstica, emocional y/o material problemática.

Por tanto, han participado un total de 51 menores procedentes de hasta 5 centros u organismos distintos. Atendiendo al contexto de cada colectivo expuesto, se observan características similares entre sus integrantes y, por tanto, se establecen estrategias comunes ante el desafío de (re)integrar estos colectivos en la sociedad.

Las actividades que se han llevado a cabo durante estos 5 meses han puesto en marcha un mecanismo que afronta estos desafíos desde una vertiente innovadora y atractiva para los grupos destinatarios: el *skateboarding*.

4. *Objetivos del proyecto*

Este proyecto tenía como objetivo aprovechar las condiciones deportivas y sociales del *skateboarding* para fomentar la integración social en personas de situación social desfavorable. *Skate Plural* considera que el *skateboarding* es un deporte sujeto a unas condiciones propicias para promover la integración social y unos valores ético-cívicos, dado que: 1) la libertad individual juega un papel central puesto que no hay un reglamento restrictivo vinculado a la práctica deportiva, 2) no hay confrontación entre sus usuarios, pues pueden escoger la forma en la que quieren desarrollar dicho deporte sin necesidad de que la misma entre en conflicto con otra distinta y 3) goza de una idiosincrasia atractiva entre jóvenes ya que se percibe como un deporte urbano, una práctica artística que rompe con las pautas tradicionales vinculadas al uso del mobiliario público. Dicho de otra manera, el *skateboarding* no presenta una finalidad preestablecida y unívoca; por eso mismo, es una herramienta muy potente a la hora de desarrollar la capacidad creativa, las habilidades sociales y una gestión emocional saludable. Por tanto, gracias a estas condiciones, el *skateboarding* sirve para crear un entorno intercultural



guiado por el respeto mutuo, consiguiendo así una efectiva inclusión social de personas con mayor riesgo de sufrir marginación.

En relación con lo dicho, los objetivos que ha perseguido el proyecto son: el aumento del sentido de pertenencia a la comunidad, el trabajo y el refuerzo de la empatía como ejercicio vital básico, la mejora de la regulación emocional en torno a la tolerancia a la frustración y, finalmente, el aumento de la satisfacción vital de personas en situación de exclusión social. Además, de manera transversal, también se proponía fomentar valores democráticos que fortalezcan la comunicación no violenta, el compañerismo, la igualdad, la tolerancia, la cooperación y el compromiso social en todas las personas participantes.

En conclusión, mediante el fomento de aptitudes deportivas, creativas y socialmente saludables, el proyecto ha buscado conducir a personas ubicadas en un contexto social vulnerable a reforzar sus lazos con la comunidad.

5. Actividades que se han llevado a cabo en el proyecto

Las actividades realizadas se pueden dividir en tres bloques:

- I. 21 talleres deportivos de *skateboarding* con 51 menores en situación desfavorable. Estos talleres se han localizado principalmente en Bola de Oro (Granada), aunque se programaron, excepcionalmente, dos de ellos en las pistas de Armilla, una ciudad periférica a Granada que posee otro skatepark y ofrecía variedad y estímulo. A cada taller han asistido un mínimo de 8 participantes y un máximo de 21.

La estructura de los talleres de *skateboarding* ha consistido en tres fases: calentamiento, parte troncal y cierre. Tanto el calentamiento como el cierre incluían dinámicas de cohesión grupal, puesta en común de sensaciones, sensibilización ante el contexto de los colectivos y construcción conjunta. La parte troncal se ha constituido por varias estaciones o zonas en las cuales se permitían trabajar el deporte desde diferentes vertientes, como el equilibrio general, el aprendizaje mediante el juego o la capacitación técnica ante movimientos complejos.

Los talleres de *skateboard* se han organizado en varios encuentros junto a instructores/as especialistas. Se ha mantenido un ratio de 1 especialista por cada 5 aprendices. Los/as especialistas que guiaban la actividad se han encargado de 1) mostrar técnicas y maniobras ajustadas a la capacidad de cada participante, 2) ofrecer mecanismos de afrontamiento ante desafíos que requieren una regulación emocional saludable, 3) apoyar mediante el soporte físico el aprendizaje deportivo y 4) divulgar los valores que forjan la cultura del skateboard (solidaridad, enseñanza mútua y respeto al resto de practicantes).



Los talleres también han incluido dinámicas formativas que promueven el aprendizaje digital en torno a la grabación y edición de vídeos. Estos talleres de *skateboard* fueron fotografiados para, más tarde, ofrecer las imágenes como obsequio a los centros participantes y sus residentes.

- II. Encuentros no deportivos. La estructura general ha contemplado encuentros asamblearios no solo entre los miembros del grupo, sino entre aquellas personas dotadas para representar a todos los grupos poblacionales del proyecto. Así, se han establecido encuentros que permitían a los/as participantes de cada centro conocerse entre sí, profundizar su relación con los monitores y entablar nuevos vínculos con personas de la comunidad local.

Estos encuentros informales se han establecido mediante comidas tras la actividad deportiva, donde una vez finalizada la actividad deportiva se preparaba un espacio en las pistas para almorzar. Además, en varias ocasiones, los miembros del grupo se han aventurado a ir de compras junto a los/as participantes del proyecto. Estas iniciativas también han ofrecido espacio y aire a las relaciones entre adolescentes y profesionales. Por un lado, los/as menores podían escapar de sus rutinas supervisadas por el equipo profesional de cada centro, ya que a menudo expresaban su desagrado por la falta de libertad y el exceso de vigilancia que sentían. Por otro lado, ha permitido al equipo profesional ceder la responsabilidad a otro grupo adulto, incorporando así momentos de descanso durante la jornada y restableciendo un estado de ánimo óptimo para afrontar su espinosa labor.

Por último, estas aventuras disfrazadas de “recados” permitían hacer uso del skateboard como medio de transporte sostenible, adaptando las destrezas obtenidas en el skatepark a la función de desplazamiento en zonas urbanas.

Cabe resaltar que, pese a que la práctica del skateboarding formaba la actividad principal de cada encuentro, el peso del trabajo psicológico y comunitario que ofrecía el proyecto también recaía en estos encuentros de conexión e intercambio de opiniones.

- III. Actividades de evaluación. El proyecto ha contemplado, por último, una actividad evaluativa que permitiera obtener resultados fiables en torno al grado de cumplimiento de los objetivos propuestos. Esta actividad ha sido preparada entre los miembros del grupo. De forma breve, se puede sintetizar la preparación en estas fases: escoger el diseño, redactar las preguntas apropiadas, replicar el instrumento en lengua francesa para facilitar la comprensión y generar un formulario online como recurso de administración. Una vez generado el instrumento evaluativo y finalizada la última sesión del proyecto, se ha administrado el cuestionario a los centros para obtener las puntuaciones.

6. Resultados del proyecto

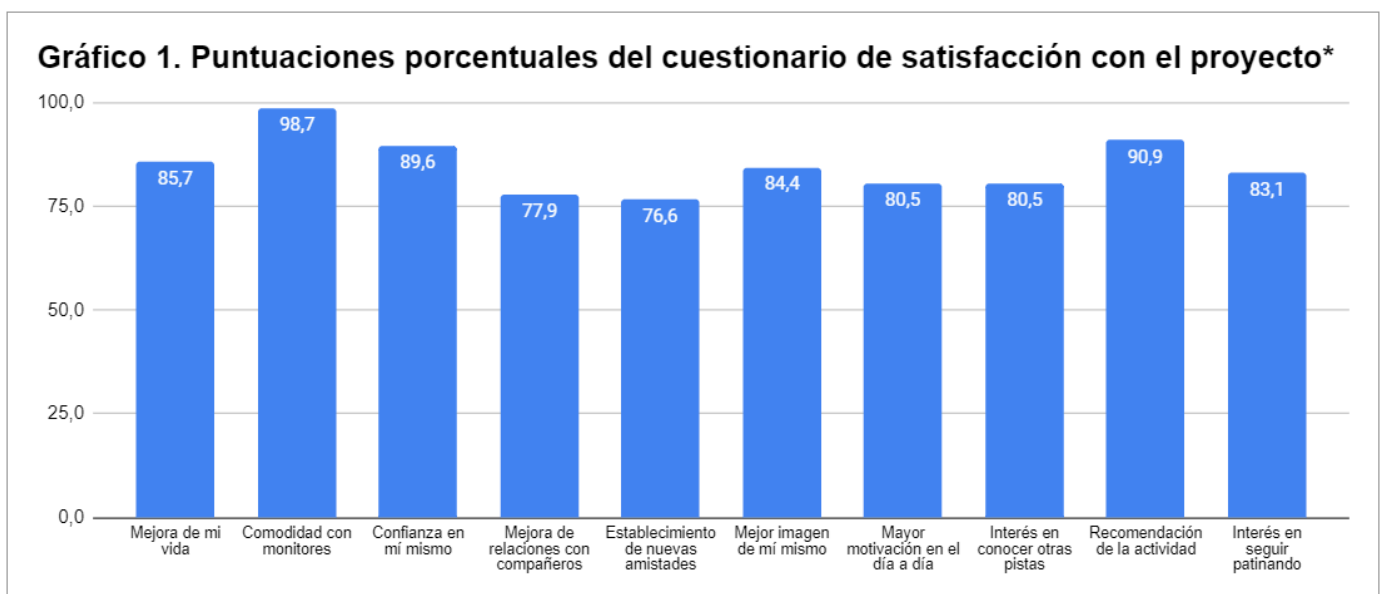
Los resultados del proyecto han sido notablemente positivos. El cuestionario de satisfacción con el proyecto ha conseguido reunir una muestra evaluativa de 33 participantes. Los 10 ítems que componen la evaluación cuantitativa están compuestos por un formato de escala Likert de 1 a 7 puntos. No obstante, para facilitar su comprensión, se han transformado las

puntuaciones a un formato porcentual tanto en la descripción de los resultados como en el *Gráfico 1*. Si se desea, se puede ver el modelo del cuestionario a través del [enlace](#).

Si analizamos por bloques la media de puntuación de cada ítem, observamos que aquellos ítems vinculados a la autoaceptación y el bienestar psicológico han obtenido puntuaciones bastante altas. Es decir, con una media de respuesta (M) del 85.7%, los participantes afirman que el proyecto ha contribuido a mejorar sus vidas. Asimismo, los participantes consideran que el *skateboarding* les ha dado más confianza en sí mismos (M=89.6%) y les ha proporcionado una mejor imagen de sí mismos (M=84.4%). Para cerrar este bloque, observamos que tras haber participado en las actividades del proyecto se sienten más motivados en su día a día (M=80.5%).

Si analizamos el bloque que hace referencia a sus relaciones interpersonales y su inserción comunitaria observamos que la actividad ha contribuido a mejorar la relación con sus compañeros del centro (M=77.9%) y que les ha proporcionado nuevas amistades (M=76.6%). También resalta que su relación con los monitores y miembros del grupo promotor ha sido muy satisfactoria (M=98.7%).

Por último, si observamos el bloque vinculado a la práctica deportiva y el uso del skateboard, ya sea como hábito lúdico o como medio de transporte, indican que tienen interés en conocer otras pistas (M=80.5%) y que tienen intención de seguir patinando en el futuro (M=83.1%).



* Puntuaciones medias transformadas de la escala Likert (1-7) a porcentaje (1-100).

La evaluación de carácter cualitativo se ha podido obtener desde 3 fuentes. En primer lugar, el cuestionario incluía un apartado final de respuesta libre en la que los participantes han mostrado gratitud mediante valoraciones como “Se me ha podido cumplir un sueño que tenía desde pequeño y estoy muy agradecido” o “agradezco al equipo por brindarnos la

oportunidad de aprender un nuevo sistema de ocio y el material otorgado por vuestra parte sin ánimo de lucro”. En segundo lugar, se ha recibido la retroalimentación de los centros participantes mediante el certificado emitido por las personas responsables de cada uno. En dichos certificados, destaca la satisfacción general con el proyecto, exponiendo que las actividades han potenciado un crecimiento personal en los participantes y ha revelado una estrategia para promover la salud física y psicológica de sus residentes. En tercer y último lugar, las reuniones de cierre de cada sesión han supuesto una fuente reveladora de las sensaciones de los participantes. En dichas reuniones, donde algún miembro del grupo tomaba nota durante el acto, se ha notificado un alto grado de satisfacción con la dinámica de las sesiones, el trato de los monitores y la gestión general del proyecto.

En conclusión, observamos puntuaciones notablemente altas en los bloques de la evaluación cuantitativa, con puntuaciones medias ubicadas siempre en la franja más alta (más del 75%); y una retroalimentación muy positiva de la evaluación cualitativa. Por tanto, se han alcanzado exitosamente varios de los objetivos propuestos, los cuales eran: aumentar el sentido de pertenencia a la comunidad, promover la tolerancia a la frustración, promover la vida activa y saludable, incentivar el uso del *skateboarding* como medio de transporte urbano y sostenible, incrementar la motivación de los/as jóvenes en situación de riesgo social y, finalmente, mejorar su satisfacción vital.

7. Beneficios para los grupos beneficiarios y la comunidad



Por un lado, el proyecto ha logrado llegar a su grupo objetivo ya que estaba destinado a colectivos de menores en situación de riesgo social. En concreto, estaba destinado a menores migrantes no acompañados, jóvenes infractores y otros menores vinculados a organismos de Servicios Sociales de la localidad de Granada. Estos grupos han sido beneficiados ya que, como muestran los resultados, las actividades del proyecto han contribuido a mejorar sus vidas, a promover la confianza en sí mismos, a mejorar sus relaciones interpersonales, a establecer nuevos vínculos de amistad, a encontrar estrategias saludables que les permitan insertarse en la comunidad local y a fomentar el uso del *skateboarding* como medio de transporte sostenible.

Por otro lado, el proyecto ha beneficiado a la comunidad ya que mediante las actividades implementadas se han promovido valores ético-cívicos propios de una sociedad democrática, como la solidaridad, el compañerismo, la igualdad de oportunidades, la tolerancia a las diversidades y el respeto por el medioambiente.

Para asegurar que el proyecto mantenga sus efectos después de haber finalizado se ha procedido por varias vías. En primer lugar, se ha regalado un skateboard y un casco a cada participante para que éstos puedan tener continuidad en su aprendizaje deportivo y su integración dentro de la comunidad local. En segundo lugar, se ha mostrado al equipo

profesional de cada centro cuáles son las dinámicas de las pistas deportivas de skateboard para que puedan hacer excursiones semanales ahora que los/as residentes tienen su propio material. En tercer lugar, los miembros de la entidad *Skate Plural* han ofrecido métodos de contacto para que los/as participantes puedan mantener el vínculo, además de poder establecer contacto una vez salgan del centro y tengan mayor libertad para asistir a otros eventos que organice la entidad *Skate Plural*.

8. Prácticas sostenibles, métodos inclusivos y herramientas digitales que contemplan las actividades

La actividad central que vertebra este proyecto son las clases de *skateboarding*. Estas prácticas, además de incluir un componente deportivo y lúdico fundamental, incorporan prácticas sostenibles, integradoras e inclusivas.

La práctica del *skateboarding* es una práctica sostenible, dado que el skate depende de la tracción humana y, por lo tanto, no contamina. Además, se encuentra dentro de los vehículos de movilidad personal incluidos en la Ordenanza municipal de circulación 2020, la cual posibilita la circulación en aceras, zonas peatonales, zonas de prioridad peatonal y vías ciclistas. Así, la legislación ampara el uso de este medio de transporte. Por eso mismo, entre otras cosas, en las clases de *skateboarding* se ha instruido en un uso vial correcto de este medio de transporte, siempre respetando la circulación y seguridad del resto de conciudadanos, así como de concienciar sobre la necesidad de respetar el medio ambiente.

Por otra parte, la práctica del *skateboarding* es una práctica accesible e inclusiva. Por un lado, apreciamos que el *skateboarding* es un deporte versátil y sin limitaciones capacitistas dado que permite adaptar las condiciones y habilidades de cada persona a la práctica deportiva. De hecho, encontramos estilos de práctica muy diversos y practicantes que han sido referentes mundiales por mostrar gran destreza aún teniendo una condición limitante (ceguera, falta de una o varias extremidades, esquizofrenia, etc.).

Por otro lado, no podemos obviar que gran parte de los sujetos a los que se ha dirigido este proyecto son menores extranjeros no tutelados que han tenido que huir de sus países. Es decir, en casi todos los casos estos menores han huido de un entorno hostil, en el que han sufrido una serie de problemas psicológicos, físicos, emocionales, etc. Una vez llegados a Europa, se encuentran aislados de su familia, entorno, cultura y lengua. Por lo tanto, el riesgo de exclusión y discriminación social es altísimo. En este contexto, hemos capacitado a los sujetos en la práctica del *skateboarding* como deporte, con la inmersión cultural que supone, y ofrecido un espacio en el que los sujetos se sientan seguros y reconocidos, pudiendo desarrollar así herramientas que les permitan formar parte de la sociedad y llevar a cabo un estilo de vida saludable. Esta misma perspectiva se ha aplicado hacia los jóvenes infractores que, dado su condición, no están exentos del estigma social y son



etiquetados habitualmente como “delincuentes” o “criminales”. Durante las actividades de *skateboard* hemos trabajado este estigma que traza heridas psicológicas y hemos ofrecido un espacio seguro para conectar de nuevo con la comunidad.

En conclusión, el proyecto ha tenido un enfoque integrador ya que ha consistido en reunir entre sí diferentes grupos desaventajados con contextos problemáticos y, además, ofrecerles un espacio facilitador para su (re)integración en la sociedad. De hecho, cabe resaltar que en las respuestas al cuestionario que evaluaba el proyecto, los/as participantes han afirmado (puntuación media de 5,36 sobre un máximo de 7) haber construido nuevos vínculos de amistad gracias al proyecto.

Por último, en torno al uso de herramientas digitales, hemos trabajado la filmación y edición de vídeo gracias a la facilidad que ofrece el deporte para este fin. Es habitual, en la cultura del *skateboarding*, immortalizar las acrobacias que se realizan para luego poder repasar el proceso deportivo y psicológico que ha llevado a la consecución del truco. Tanto por el deleite personal como por la gratificación de mostrarlo a los seres queridos, esta vía se ha utilizado para enseñar técnicas de grabación y edición mediante aplicaciones para teléfono móvil. Además, hemos mostrado cómo estas mismas técnicas se pueden trasladar a otros contextos como el de la publicidad o la promoción de eventos.

9. Agradecimientos

Este proyecto no habría sido posible sin la contribución de todas las entidades participantes. Desde *Skate Plural* nos gustaría hacer una mención especial a las entidades de Inserción Sociolaboral *ISL SAMU Dúrcal* e *ISL La Huerta (Integra2)*, a la entidad de *Meridianos de Granada*, al organismo de *Servicios Sociales de Genil* y al *Equipo de Tratamiento Familiar de Granada*. Este conjunto de entidades no han sido solo entidades receptoras de las actividades, sino que han participado en el proceso de organización y evaluación contribuyendo a que el proyecto pudiera desenvolverse con éxito. En específico, han habido personas responsables de cada centro o entidad que han mantenido el interés continuo por las actividades del proyecto y han facilitado desde su posición la viabilidad de los talleres deportivos y los cambios que exigían las circunstancias. Les agradecemos su apoyo, su dedicación y su profesionalidad.

Por otro lado, agradecemos la financiación del *Cuerpo Europeo de Solidaridad* sin la cuál no se hubiera podido implementar el proyecto.

Para finalizar, *Skate Plural* agradece la contribución de la escuela deportiva *KedeKIDS Skateboarding* que ha prestado sus servicios para organizar los talleres de iniciación, acompañar las asambleas evaluativas y atender durante las actividades, con extrema paciencia y empatía, las necesidades de cada aprendiz.

En conclusión, este proyecto no hubiera podido desarrollarse sin el trabajo coordinado de todas las entidades mencionadas, ni tampoco sin el compromiso social, la dedicación y la integridad que han mostrado las personas involucradas en cada fase del proyecto. Con esta misma sinergia, esperamos continuar trazando vías de desarrollo ético y digno para personas en situación desfavorable y contribuir así a una transformación social que cese su opresión estructural.