

INFRAESTRUCTURA

INFORME DE RESULTADOS



**ALCALDÍA DE
SANTIAGO DE CALI**
SECRETARÍA DE DEPORTE
Y RECREACIÓN



CONTENIDO

1. Contextualización	3
2. Introducción	4
3. Objetivos	5
3.1 Objetivo General	5
3.2 Objetivos Específicos	5
4. Marco Teórico	6
4.1 Definición	6
4.2 Contextualización Deportes Nueva Tendencia	7
4.2.1 PARKOUR	7
4.2.2 BREAK DANCE	8
4.2.3 ROLLER FREESTYLE	9
4.2.4 BMX FREESTYLE	10
4.2.5 SKATEBOARDING	10
4.2.6 ESCALADA	10
4.3 Antecedentes Nacionales	12
5. Productos Investigación	14
5.1 Diseño de la Investigación	14
5.1.1 Técnicas e Instrumentos de Investigación	16
5.2 Cronograma Investigación	19
5.3 Relatoría Grupos Focales	21
5.3.1 Relatoría Grupo Focal Comunidad	21
5.3.2 Relatoría Grupo Focal Deportistas	22
5.4 Entrevistas	24
5.4.1 Entrevista Deportistas	24
5.4.2 Entrevista Expertos Deportes Nuevas Tendencias	28

6. Informe Final de Investigación: Desarrollo de la estrategia participativa sobre los espacios apropiados para la implementación (Instalación de escenarios y práctica) Deportes de Nuevas Tendencias	31
6.1 Lugares seleccionados por los deportistas para la instalación de escenarios deportivos para la implementación de DNT	31
6.2 Relación comunas con mayor déficit de instalaciones para la práctica de DNT.....	32
6.3 Descripción técnica por deporte de las características de una instalación o escenario deportivo.....	41
6.4 Resultados consulta a la comunidad percepción instalación escenarios DNT	47
7. Recomendaciones	48
8. Anexos	52
Anexo 1. Entrevista Semiestructurada.....	52
Anexo 2. Grupos Focales	54
9. Lista De Gráficos	59
10 .Lista De Tablas.....	60
11. Bibliografía	61

1. Contextualización

Debido al acceso de los Deportes de Nuevas Tendencias (DNT) a los esquemas de organización del deporte tanto en el sistema nacional como internacional y la masificación de su práctica por parte de la población; se hace necesario generar una nueva proyección deportiva para la Secretaría del Deporte y Recreación de Santiago de Cali que permita visualizar la población de deportes alternativos, sus prácticas deportivas actuales e identificar las necesidades de infraestructura deportiva que interfieren en el óptimo desarrollo de sus disciplinas.

Por lo anterior, la Secretaría del Deporte y Recreación de Santiago de Cali ha promovido la investigación cualitativa y cuantitativa frente a factores directos e indirectos que influyen en el desarrollo de los DNT con el fin de generar una propuesta que favorezca su masificación y buen desarrollo para posteriormente generar políticas públicas que permita a la Secretaría del Deporte y Recreación de Santiago de Cali ubicarse como un referente nacional en el desarrollo y práctica deportiva de DNT y que por medio del desarrollo de infraestructura especializada se promueva la realización de eventos deportivos que permitan evidenciar a la ciudad de Cali como un referente del desarrollo deportivo.

2. Introducción

El presente informe tiene como finalidad realizar un acercamiento frente al desarrollo de la infraestructura para Deportes de Nueva Tendencia en el municipio de Santiago de Cali que permita generar una panorama para comprender el avance en los DNT por medio del programa Vértigo y esta información servirá para promover y proyectar políticas públicas acorde con lo esperado desde la misión y visión de la Secretaria Deportes y Recreación de Santiago de Cali.

Para entender lo anterior también es necesario comprender el panorama actual del deporte y reconocer como esta se encuentra en un momento coyuntural debido al reconocimiento participación e integración de algunos deportes de Nueva Tendencia en el Sistema Olímpico. Lo anterior con el fin de apoyar desde el conocimiento científico la proyección deportiva del municipio y sus deportistas hacia el alto rendimiento y desarrollo deportivo. A la vez, es importante reconocer cuales DNT también pueden realizar un impacto positivo en las comunidades desde el componente social.

Por lo tanto este informe pretende generar un acercamiento al deporte y su contextualización de los 7 DNT registrados actualmente en la Secretaria Deportes y Recreación de Santiago de Cali para después reconocer los fundamentos legales y referencias de buenas prácticas para el desarrollo de estos deportes en el contexto nacional. Luego se realiza un acercamiento a la metodología, métodos e instrumentos utilizados a lo largo de la investigación. Recolectando una serie de datos que fueron analizados para evidenciar todas las posibles categorías y factores influyentes dentro del desarrollo tanto de los DNT como de la infraestructura necesaria para esto y la prolongación de su vida útil.

Por último, usted encontrará una propuesta orientada al desarrollo de infraestructura para DNT realizada en coherencia con la información obtenida a los largo de la investigación. Dicha propuesta promueve la revisión no solo de factores de diseño arquitectónico sino busca resaltar factores del medio social que afectan directamente la utilización y éxito de la infraestructura deportiva del municipio.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta participativa, en la que se consulte a la comunidad, incluyendo a los practicantes de deportes de nuevas tendencias, sobre los espacios apropiados para la implementación (instalación de escenarios y práctica) de estos deportes.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar, a través de una encuesta dirigida a practicantes de deportes de nuevas tendencias, cuáles son los lugares apropiados en las comunas para la instalación de escenarios para la práctica de deportes alternativos.
- Identificar, a través de un análisis comparativo, las comunas con mayor déficit de instalaciones para la práctica de deportes de nuevas tendencias.
- Describir, a partir de la experiencia de expertos y de los practicantes de deportes de nuevas tendencias, las características de una instalación o escenario deportivo que cumpla con sus necesidades según el deporte o modalidad de práctica.
- Consultar a los habitantes cercanos a los parques y unidades deportivas preseleccionados sobre su percepción acerca de la instalación de escenarios para deportes de nuevas tendencias en su barrio, así como del cuidado, seguridad y mantenimiento de los mismos.

4. Marco Teórico

4.1 Definición

Para el presente documento vamos a entender a los Deportes de Nuevas Tendencias (DNT) como todas aquellas expresiones deportivas y/o recreativas cuya práctica está sujeta a espacios y condiciones dadas por el entorno arquitectónico de la ciudad o escenarios diseñados para su práctica; además de la actividad física, involucran una serie de reglas y normas a desempeñar, inherentes a cada actividad, y donde la capacidad física y técnica del practicante son la base primordial para determinar su resultado, en general estas actividades combinan deporte, recreación y manifestaciones culturales asociadas. (IDRD, 2013). Los deportes a los cuales haremos referencia principalmente son aquellos que cuentan con escuelas de formación registradas ante el programa vértigo de la Secretaría de Deportes y Recreación de Cali y requieren de revisión frente al uso y acceso de infraestructura adecuada para la práctica deportiva. Los deportes seleccionados para la investigación fueron: BMX Freestyle, Skateboarding, Roller Freestyle, Break Dance, Escalada y Parkour.

Durante el desarrollo de la investigación se registraron deportes y actividades que se vinculan a Deportes de Nueva Tendencia que se están desarrollando en la ciudad pero no se encuentran registradas por la Secretaria Deportes y Recreación de Santiago de Cali. Esto puede ser por que dichas actividades no cuentan con competencias, por no contar con una organización que represente su identidad e intereses o por ser actividades con un desarrollo reciente que los mantiene con un alto grado de anonimato. Lo anterior, hace que no sea fácil clasificarlos; por lo tanto si bien esta investigación va a reconocer este registro como un resultado, se recomienda profundizar en la proyección y organización de dichas actividades y se mantendrá en este documento la orientación a los deportes actualmente reconocidos desde el Programa Vértigo.

4.2 Contextualización Deportes Nueva Tendencia

4.2.1 PARKOUR

Es una actividad física centrada en la capacidad motriz del individuo, superando los obstáculos en su camino con gracia y creatividad para moverse de manera eficiente y efectiva en todos los entornos. Para desarrollar dichas habilidades se formuló una disciplina de entrenamiento físico que se denominó "método natural" utilizando la escalada, la carrera, la natación y los cursos de obstáculos creados por el hombre para recrear el entorno natural. Es importante reconocer que en sus inicios se generaron dos vertientes: la primera, donde el parkour (inicio de la escuela francesa) consistía en la forma más eficiente para desplazarse desde el punto A al punto B (sin giros o acrobacias), y el "Freerunning" como la forma más creativa desde la A a la B, incorporando otros movimientos influenciados por otras disciplinas como break dance, artes marciales y capoeira.

Existe también una división frente a la competición donde movimientos puristas no aceptan el Parkour como un deporte y realizar competencias del mismo, mientras que otros movimientos han desarrollado organizaciones para promover la competición en esta modalidad deportiva. Así se formó la WFPF (World Freerunning Parkour Federation) para unir a estos nuevos líderes y presentar a Parkour como un deporte. La WFPF es la primera organización que ha creado un formato competitivo con el nombre de Parkour. El resultado de esto fue la innovadora serie de WFPF, "Ultimate Parkour Challenge" de MTV, que se transmitió en 2009 y 2010 a una audiencia de 3.5 millones de personas. La serie aún mantiene el récord como la mayor audiencia de un evento o competencia Parkour.

La WFPF desarrolló rápidamente un seguimiento global y comenzó el arduo trabajo de crear una verdadera infraestructura que pudiera apoyar el crecimiento a largo plazo del deporte como respuesta a las llamadas de todo el mundo para la certificación de instructores, orientación y tutoría, seguros, competencia y sanción de eventos; la WFPF maduró en un cuerpo de gobierno mundial naciente para el deporte de Parkour.

A partir de 2012, WFPF ha centrado sus esfuerzos en ayudar a difundir los programas de parkour indoor en gimnasios y otras instalaciones como un complemento más seguro para la formación al aire libre para la próxima generación de atletas de parkour a partir de los 5 años.

En 2014, los fundadores de WFPF lanzaron la International Parkour Federation (IPF), una organización sin fines de lucro de los EE. UU. Dedicada al avance del parkour en todo el mundo, que colabora en la formación de organismos gubernamentales nacionales y continentales de todo el mundo. En 2014, IPF solicitó a Sport Accord comenzar el proceso de reconocimiento formal de Parkour como deporte con IPF como su órgano rector internacional. IPF, en asociación con IPTC (International Professional Training Certification), está llevando la certificación de enseñanza WFPF a otros países también en las etapas de planificación. A su vez la IPF, en asociación con WFPF ha realizado seguimiento, regulación y sanción de competiciones de

diferente impacto en todo el mundo y tal ha sido su crecimiento que en marzo de 2014, parkour pasó el skateboarding en las tendencias de Google y ha seguido ascendiendo en los años posteriores. (World Freerunning Parkour Federation, 2018)

Debido a la popularidad e interés del público por el Parkour, este fue presentado en los Juegos Olímpicos de la Juventud 2016 en Lillehammer debido a la colaboración de las Federaciones Internacionales, donde el Comité Organizador completó su programa de iniciación deportiva, que permitió a los atletas y espectadores visitantes probar diferentes deportes bajo la guía de entrenadores expertos. Lejos de los lugares de la competencia, se llevó a cabo un concepto de "Laboratorio deportivo" en un entorno urbano, que permite mostrar y disfrutar nuevos deportes, escalada en hielo, parkour, bandy y icestocksport. Para lograr esto se han realizado acercamiento por parte de la FIG (Federation Internationale Gymnastique) para reconocer al Parkour como una disciplina gimnastica que puede incursionar de manera oficial en los Juegos Olímpicos de Paris 2024. Aun así, se encuentran realizando las modificaciones pertinentes frente a la reglamentación para los eventos programados de índole mundial como la World Cup que permita evidenciar un esquema organizado y calificable para continuar desarrollando esta modalidad (Gymnastique, 2017). Una gran evidencia de la incursión e interés del Parkour hacia el programa olímpico fue la exhibición exitosa de este deporte durante los Juegos Olímpicos de la Juventud en Buenos Aires 2018 (Committee, 2018).

4.2.2 BREAK DANCE

Es un estilo de baile urbano que forma parte del movimiento de la cultura Hip Hop surgido en los barrios Bronx y Brooklyn de Nueva York a comienzos de los años 1960. Es posiblemente el estilo de baile más conocido dentro del Hip Hop. El Breakdance forma parte de los llamados cuatro elementos de Hip Hop, siendo los otros el MCing (rapping), el DJing (turntablism) y el Graffiti (Salamanca, 2018).

Se distinguen dos corrientes principales: el Up-Rocking, consiste en inicialmente que era bailaba una mezcla de Salsa, Hustle y Lindy Hop, donde se incluían nuevos pasos mucho más marcados en acorde con los diferentes ritmos y sonidos que generaban los tambores. El otro se conoce como Burns, donde el Rocker imita y asalta al otro para humillarlo sin llegar a tocarlo, siempre con la finalidad de demostrar que un Rocker es mejor que el otro. Se debe de improvisar la manera en como humillar a su oponente de la forma más creativa y con el mayor estilo posible, a la vez que se sigue la música solo durante el Break de la canción. Con la implementación de las consolas y evolución del alargamiento de los Breaks de las canciones por parte de los Djs, el baile también evoluciona ganado popularidad tanto entre los Bboy/Bgirl (personas que sienten la cultura y pertenecen a la cultura Hip Hop) como público en general. Para demostrar la superioridad en el baile, se crearon las batallas que son un enfrentamiento entre uno o varios B-boys en círculo donde uno a uno realiza en el centro la rutina de baile. Va adquiriendo mayor grado de complejidad a la salida de cada bailarín. En una batalla de grupos se pueden realizar coreografías o rutinas. Los ganadores suelen ser los que hayan demostrado más estilo, ritmo, sentimiento, compenetración y originalidad. La práctica de este estilo de danza urbana tuvo un

declive durante los años 80 y a mediados de los 90 resurgió con el nombre de break dance creciendo rápidamente el número de adeptos a este baile alrededor del globo. (INTERNACIONAL, 2013)

Al día de hoy el Bboying forma parte de la cultura urbana de la gran mayoría de las ciudades de todo el mundo. El Breakdance es el nombre comercial utilizado por los medios de comunicación para describir el Bboying o Breaking pero es considerado un término incorrecto por algunos de sus integrantes. Por otro lado, el Break Dance ha contado con competencias internacionales de alto nivel como las BC One de Red Bull que se realiza anualmente desde el 2004 y consiste en batallas uno a uno. Por último, el Break Dance fue expuesto en el "Laboratorio deportivo" realizado durante los Juegos Olímpicos de la Juventud en Nanjing 2014 obteniendo una gran acogida por el público. A partir de ahí se inició la integración del Break Dance como disciplina a la WDSF (World Dance Sport Federation) y debutó como deporte olímpico en los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018 y se espera que más adelante pueda incursionar en las justas olímpicas de las categorías mayores (News, 2016).

4.2.3 ROLLER FREESTYLE

También conocido como "blading" que se desarrolla principalmente en el mobiliario urbano o en skateparks, lugares en donde se pueden utilizar sus módulos para saltar o barandillas para deslizarse sobre patines en línea con ruedas pequeñas y chasis corto. (Galicia Rollers, 2018)

El patinaje en línea agresivo se desarrolló como un deporte organizado a principios de la década de 1990. En 1994, se lanzó la primera serie de competencia en las playas del sur de California. El evento se llamó The National Inline Skate Series, más conocido como NISS para patinadores agresivos de todo el mundo. La NISS, fue la primera serie en lograr un acuerdo para televisar el patinaje en línea agresivo con un acuerdo de ESPN para la serie de 1994 y luego trasladar la serie de la competencia a PRIME TICKET-Fox Sports. La Asociación de Patinadores Agresivos (ASA) se formó por una serie de patinadores en línea agresivos en 1995 como un foro para desarrollar reglas que rigen las competencias y el equipo. El deporte se incluyó en los primeros Juegos X de ESPN en 1995 e incluyó competencias de rampas verticales y eventos callejeros.

El patinaje en línea agresivo se eliminó de los ESPN X-Games en 2005, aunque todavía está incluido en los Juegos Asiáticos X, LG Action Sports Competitions, Montpellier Fise y muchas otras grandes competencias, algunas asociadas con WRS (World Rolling Series).

En 2015 se integra el Roller Freestyle como modalidad deportiva en la World Skate (Federación Internacional de Patinaje).

4.2.4 BMX FREESTYLE

Es una disciplina del ciclismo que se practica con bicicletas de cross con ruedas de 20 pulgadas de diámetro. El BMX Freestyle (Estilo libre) es considerado un deporte extremo y consta de cinco disciplinas: Street, Park, Vert, Trails and Flatland. (Wikipedia, 2018).

Los grandes eventos "hechos para la televisión", como los X-Games, Gravity Games y Dew Tour, dieron a los ciclistas de BMX Freestyle la oportunidad de brillar en la televisión y ganarse la vida con una bicicleta BMX. El nivel de conducción se disparó, y los pilotos comenzaron a adoptar un enfoque más serio y centrado, eligiendo y concentrándose en su mejor especialidad de BMX Freestyle. Uno de los principales formatos que ha surgido ha sido el BMX Freestyle Park.

En 2016, Union Cycliste Internationale (UCI) unió fuerzas con Hurricane Action Sports, organizadores de la Serie Mundial FISE, el Festival International des Sports Extrêmes (Festival Internacional de Deportes Extremos) para organizar la Copa del Mundo UCI BMX Freestyle Park. Después de una primera temporada exitosa el Comité Olímpico Internacional (COI) mostró interés en llevar el BMX Freestyle Park a los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. En junio de 2017, se hizo el anuncio de agregar BMX Park al programa olímpico. El BMX Freestyle en su modalidad de Dirt Jump debuto como deporte en los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018 (UCI, 2017).

4.2.5 SKATEBOARDING

Es una actividad de recreación y deportiva, popular entre los jóvenes, en la cual una persona se desplaza manteniendo el balance en una pequeña tabla montada sobre cuatro ruedas. En la medida que se realiza el desplazamiento también se pueden realizar trucos. (Hawk, 2018)

En 1995, ESPN tiene el primer X-Games. El evento fue un gran éxito e introdujo el skateboarding en la corriente principal, lo que generó un gran interés hasta la actualidad. En la actualidad el Skateboarding se rige por la World Skate (Federación Internacional de Patinaje), ya debutó como deporte olímpico en los Juegos Olímpicos de Buenos Aires 2018 y está a la espera de debutar en los Juegos Olímpicos de las categorías mayores en Tokio 2020 (Centre, 2017).

4.2.6 ESCALADA

Las primeras competiciones de escalada se organizaron en la antigua URSS a finales de los años cuarenta. Estos eventos se centraron en la escalada rápida y se dedicaron principalmente a los escaladores soviéticos hasta la década de 1980. En 1985, en la ciudad olímpica de Bardonecchia, Italia, no lejos de Torino, Andrea Mellano, miembro del Grupo Académico del CAI, y Emanuele Cassarà, conocida periodista deportiva italiana, reunieron a un grupo de los mejores escaladores para una evento llamado "SportRoccia" celebrado en un peñasco natural en Valle Stretta. Fue la primera competencia organizada, que lanzó una nueva era de escalada deportiva moderna.

En 1986, la Federación Francesa organizó el primer evento bajo techo en un gimnasio en Vaulx-en-Velin, un suburbio de Lyon. El futuro potencial para la escalada deportiva se hizo evidente cuando todos los escaladores comenzaron a mostrar interés en esta nueva rama de su deporte. En 1989 se creó una nueva organización que era responsable de capacitar a los funcionarios (jueces y precursores) y crear reglas de competencia. A principios de los años 90, se organizaron varios grandes eventos en todos los ámbitos principales de Europa, así como en Japón y los Estados Unidos. Durante estos años, se decidió que los eventos internacionales se realizarían solo en paredes artificiales, con el fin de eliminar cualquier impacto ambiental.

En 1991, se organizó el primer Campeonato Mundial en Frankfurt, Alemania, un evento que ahora ocurre cada dos años. En 1992, tuvo lugar el primer Campeonato Mundial Juvenil en Basilea, Suiza. La gran participación en el evento demostró cuán popular se había convertido la escalada deportiva con la generación más joven. Ahora es un evento anual.

En 1997, se creó una nueva estructura, el ICC (Consejo Internacional para la Escalada en Competición), con el fin de garantizar una autonomía suficiente para el deporte y proporcionarle las herramientas necesarias para el crecimiento y el desarrollo. En 1998, Bouldering se introdujo oficialmente como una nueva disciplina de escalada. Se organizó un concurso de prueba denominado "Top Rock Challenge", y su éxito lleva a la creación de la Copa del Mundo en 1999. El deporte continuó creciendo, con más de 45 países participando regularmente en eventos del calendario oficial. El calendario incluía los campeonatos del mundo, juveniles y continentales, las copas del mundo, los circuitos continentales y otras competiciones internacionales de alto perfil. También patrocinó eventos promocionales para niños menores de edad (spiderkids) y aficionados. Hoy en día, más de 75 países participan en competiciones de escalada en todo el mundo, y los Campeonatos del Mundo y los Campeonatos de la Juventud son los eventos más populares.

En 2005, la competición de escalada se agregó a los eventos de los Juegos Mundiales de Duisburg y los Juegos Asiáticos de Interior con gran fanfarria. La primera Competición Internacional de Paraclimbing tuvo lugar en Rusia, Ekaterinburg, dentro de los Campeonatos de Europa. Los atletas con discapacidad visual y con discapacidad física de Bielorrusia, Italia, Japón y Rusia participaron en las competiciones.

El 27 de enero de 2007, en Frankfurt, Alemania, 57 federaciones fundaron la Federación Internacional de Escalada Deportiva (IFSC). Los Estatutos, así como los reglamentos de la nueva Federación Internacional, fueron adoptados por unanimidad. Se confirmó el lugar de escalada en los Juegos Mundiales Kaoshiung 2009.

El 10 de diciembre de 2007, el COI otorgó un reconocimiento provisional a la IFSC, dando la bienvenida a la escalada deportiva en el Movimiento Olímpico. En 2008, la primera Copa IFSC Paraclimbing se organizó en Moscú, Rusia, dentro del evento IFSC Bouldering and Speed World Cup. Los atletas con discapacidad visual y con discapacidad física de Bielorrusia, Italia, Ucrania y

Rusia participaron en las competencias. El 12 de febrero de 2010, el COI dio un reconocimiento definitivo a la IFSC, dándole la bienvenida oficial como parte de la Familia Olímpica.

El 4 de julio de 2011, la Junta Ejecutiva del COI decidió incluir la escalada deportiva en la lista corta (con otros siete deportes) como un posible nuevo evento para los Juegos Olímpicos de 2020. Este fue el comienzo de un nuevo milenio para la escalada. Los primeros Campeonatos Mundiales IFSC Paraclimbing se organizaron dentro del programa del undécimo Campeonato Mundial en julio de 2011. Los escaladores con y sin discapacidad participaron plenamente en el evento desde la ceremonia de apertura hasta la ceremonia de clausura. Gracias a la lista corta para los Juegos Olímpicos de 2020, la IFSC se benefició de una importante exposición mundial y gana apoyo internacional. La escalada deportiva fue elegida por el COI como parte del laboratorio deportivo que muestra nuevos deportes en los Juegos Olímpicos de la Juventud en Nanjing, China 2014.

En septiembre 2015, el Grupo de Programa de Eventos Adicionales de Tokio 2020 propuso oficialmente la escalada deportiva como un nuevo deporte para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. En 2016 la escalada deportiva está oficialmente confirmada como un deporte adicional para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 por la sesión del COI. Junto con otros cuatro deportes, incluyendo Béisbol, Softbol, Karate y Surf, se acepta la escalada deportiva en el programa de Tokio 2020. El mismo año, la escalada deportiva se agrega al programa de los Juegos Olímpicos Juveniles de Buenos Aires 2018 El Comité Paralímpico Internacional da la bienvenida a Sport Climbing en la familia Paralímpica al otorgarle al IFSC el estatus de "Federación Internacional Reconocida". Un año más tarde en octubre 2018, con motivo de los Juegos Olímpicos de la Juventud en Buenos Aires, se entregaron las primeras medallas olímpicas a los deportistas de escalada deportiva. (Climbing, 2018)

4.3 Antecedentes Nacionales

En el marco normativo del deporte en Colombia

- Ley 181 de 1995: “Los entes deportivos departamentales y municipales coordinarán y promoverán la ejecución de programas recreativos para la comunidad, en asocio con entidades públicas o privadas que adelanten esta clase de programas en su respectiva jurisdicción”
- Artículo 1: “Los objetivos generales de la presente ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad”.
- Artículo 2: “El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física”.
- Artículo 15: “El deporte en general, es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales”.
- Artículo 17: “El deporte formativo y comunitario hace parte del Sistema Nacional del Deporte y planifica, en concordancia con el Ministerio de Educación Nacional, la enseñanza y utilización constructiva del tiempo libre y la educación en el ambiente, para el perfeccionamiento personal y el servicio a la comunidad, diseñando actividades en deporte y recreación para niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad”.
- Decreto 1228 de julio 18 de 1995, “Por el cual se revisa la legislación deportiva vigente y la estructura de los organismos del sector asociado con objeto de adecuarlas al contenido de la ley 181 de 1995” (Deportivas, 2017).

Es importante reconocer que Colombia está realizando avances en la inclusión de Deportes Nueva Tendencia desde la integración y reconocimiento de algunos de estos deportes dentro del Sistema Nacional del Deporte por medio del apoyo para el desarrollo de los mismos en ciudades vanguardia como Medellín, Bogotá y Santiago de Cali. Aun así, el país se encuentra relegado frente al movimiento y auge internacional de estos deportes, por lo tanto es una tarea que aún requiere de trabajo por parte de los organismos competentes para hacer de Colombia y sus deportistas un referente en estas disciplinas y su desarrollo.

5. Productos Investigación

5.1 Diseño de la Investigación

Se realizó un diseño de investigación descriptivo transversal simple con el fin de conocer:

- Comunas con mayor déficit de instalaciones deportivas para la práctica de DNT
- Percepción de la comunidad frente a la construcción de instalaciones para DNT
- Relación de percepción de comunidad, deportistas y expertos frente al cuidado, mantenimiento y seguridad de los escenarios DNT
- Reconocer las características técnicas por deporte y/o modalidad de instalaciones deportivas para DNT.
- Identificación de comunas o lugares para la construcción de escenarios DNT

Para la anterior se determinaron tres dimensiones de investigación (Gráfico 1), ya que se entiende el desarrollo deportivo desde un enfoque holístico y por ende se deberá indagar en diversos factores para comprender su posible comportamiento desde diferentes aspectos.

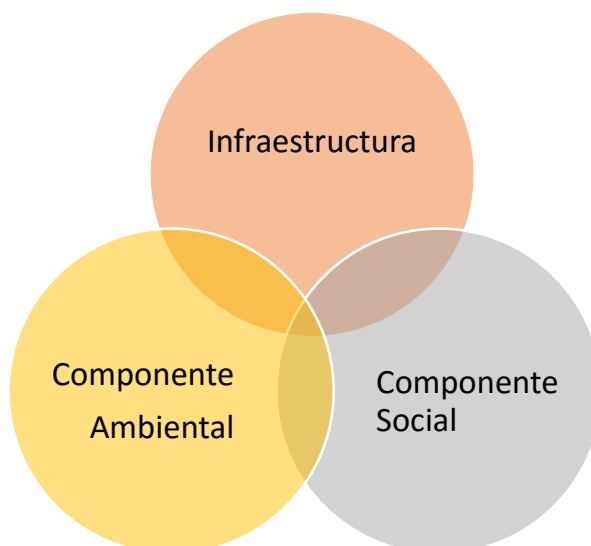


Gráfico 1. Dimensiones de la investigación

Para comprender la relación de las dimensiones y sus variables al desarrollo, interpretación y finalidad de la investigación; en la Tabla 1. se describirán las tres dimensiones de la investigación, sus variables y la relación de estas con el objeto de estudio.

Tabla 1. Relación dimensiones y variables de investigación

DIMENSIÓN: Infraestructura DESCRIPCIÓN: Esta dimensión pretende realizar un reconocimiento de las instalaciones utilizadas para las prácticas de los DNT, establecer una categorización para estas y determinar si los escenarios son idóneos para el desarrollo de los deportes. Esta dimensión también permite evidenciar el grado de masificación de los diferentes DNT e identificar posibles necesidades para la práctica deportiva.	
VARIABLES	RELACIÓN OBJETO DE ESTUDIO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usos ✓ Tipos ✓ Capacidad Categorización de escenarios ✓ Caracterización instalaciones DNT por deporte ✓ Relación escenarios/DNT y su uso 	<p>Estas variables identifican las condiciones físicas de las prácticas deportivas y esto nos permite categorizar los escenarios a partir de sus estructuras y características desde el uso de los DNT. Por lo tanto, reconocemos la influencia del mobiliario urbano, así como escenarios deportivos que son usados como mobiliario urbano ya que su zona de uso por DNT no es un área destinada para tal fin.</p> <p>También nos permite identificar desde un análisis cuantitativo la necesidad de escenarios por comuna y la recarga de población en determinados escenarios del municipio.</p>
DIMENSIÓN: Componente Ambiental DESCRIPCIÓN: Esta dimensión busca reconocer factores que inciden en las prácticas cotidianas y son inherentes al municipio. También pretende reconocer la distribución de la población que practica DNT y sus preferencias en la selección de escenarios cuando estos se ubican fuera de la comuna de residencia.	
VARIABLES	RELACIÓN OBJETO DE ESTUDIO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tiempo y costo desplazamientos ✓ Agrupación demográfica practicantes DNT ✓ Residencia practicantes DNT ✓ Preferencia ubicación escenarios 	<p>El reconocimiento de la localización de la población DNT, permite identificar necesidad de escenarios cercanos.</p> <p>La identificación de los desplazamiento permite reconocer la realizada de los practicantes frente a su práctica y sus preferencias frente a los escenarios reconocer necesidad de escenarios especializados, escenarios en general u otras condiciones.</p>
DIMENSIÓN: Componente Social DESCRIPCIÓN: Esta dimensión reconoce las diferentes relaciones, desde el constructo cultural, frente a la práctica de los DNT. Para ello se identifican 4 actores directos: deportistas, expertos, comunidad y Secretaría Deportes y Recreación por medio del programa Vértigo.	

VARIABLES	RELACIÓN OBJETO DE ESTUDIO
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percepción social práctica DNT ✓ Percepción proyección de los DNT ✓ Referencia experiencias entorno y mantenimiento escenarios DNT ✓ Percepción frente al programa Vértigo ✓ Percepción construcción instalaciones DNT 	<p>El reconocimiento de precepciones frente al desarrollo de los DNT permite identificar los grados de apropiación de la población. Estos factores son necesarios para realizar una intervención a los diferentes actores de la población para continuar con el desarrollo de los DNT y el programa vértigo. También es importante realizar un reconocimiento de la información obtenida por esta dimensión para la proyección de la infraestructura.</p>

Para identificar y comprender los factores que inciden en el uso, mantenimiento y necesidades de la infraestructura deportiva específica para los DNT y siguiendo los lineamientos del pliego de condiciones del concurso de méritos abierto No. 4162.010.32.1.054 de 2018, el equipo de investigación decidió utilizar técnicas e instrumentos cualitativos que permitieran un acercamiento a los individuos partícipes directos e indirectos de las dinámicas sociales y culturales de dichas prácticas deportivas. Se seleccionaron tres grupos de estudio: A). Vecinos y comunidad aledaña a unidades deportivas, B). Deportistas activos del programa Vértigo y C). Expertos de las modalidades deportivas de DNT. Los instrumentos utilizados fueron realizados y modificados por el grupo de investigación a partir de los requerimientos de la Secretaría de Deportes y Recreación de Santiago de Cali; y solamente fueron aplicadas las versiones que fueron aprobados por dicha entidad. Los deportistas y expertos que participaron en la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación debían estar vinculados y participar activamente del programa vértigo y DNT al que se encontrara relacionado. A continuación se realizará la descripción de técnicas e instrumentos utilizados con cada uno de los grupos y sus objetivos de alcance.

5.1.1 Técnicas e Instrumentos de Investigación

Grupos Focales: Se realizaron 2 grupos focales, deportistas y comunidad. Para el desarrollo de los dos grupos focales se aplicó el instrumento aprobado (Anexo 1), que busca por medio de preguntas orientadoras y la participación del moderador recolectar la información esperada para cada grupo. Esto permitió identificar su relación con el desarrollo de los DNT, los escenarios utilizados para estos y demás relaciones que permitan reconocer factores físicos y sociales que influyen en las dinámicas del desarrollo de los mismos. A partir de las categorías anteriores y manteniendo la estructura metodológica característica de los grupos focales (Jazmin Escobar, 2009) se realizó la grabación, relatoría y análisis de las respectivas intervenciones.

- ❖ El grupo focal de deportistas se realizó con 7 participantes con un rango de edad de 20 a 35 años, con el fin de generar un diálogo desde la experiencia en la práctica deportiva y la transición de estas prácticas desde la informalidad a la formalidad de la estructura del Sistema Nacional del Deporte. El escenario escogido para realizar la aplicación del instrumento fue el escenario deportivo, esto para promover un espacio de confianza.
- ❖ El grupo focal de comunidad se realizó con 7 participantes con un rango de edad de 20 en adelante, que fueran usuarios frecuentes del escenario deportivo donde se aplicó el instrumento y residentes de la zona. El rango de edad es amplió con el fin de conocer posibles diferencias en la percepción entre generaciones frente al desarrollo de la temática expuesta por el moderador. También, se estableció que los participantes de este grupo fueran usuarios frecuentes del escenario deportivo para contar con su experiencia frente al uso y demás circunstancias relacionadas a los mismos y desde allí promover un diálogo de saberes, expectativas y percepciones frente a los DNT.

Entrevista Semiestructurada: Se realizaron un total de 25 entrevistas a entrenadores y deportistas que en el momento se encuentran vinculados al programa Vértigo como deportistas con experiencia en su disciplina y /o entrenadores de las escuelas del programa; y el rango de edad va desde los 13 a los 35 años de edad. La realización de las encuestas se realizaron en el parque El Ingenio, ya que este cuenta con instalaciones de referencia para algunos DNT y a la vez en este escenario convergen la mayoría de DNT descritos en el programa Vértigo. Para las entrevistas semiestructuradas se realizó un instrumento organizado con una serie de preguntas guía (Anexo 2) que permitieran al entrevistador profundizar en los siguientes campos: Relación con el deporte, percepción frente al desarrollo de los DNT en la Ciudad, Cuidado y seguridad escenarios DNT percepción y características y propuestas para futuros escenarios para DNT.

Una vez obtenidos los datos se realizaron una clasificación de las diferentes categorías de investigación y se identificaron patrones recurrentes que permitieran identificar tendencias, así como posibles nuevas categorías que permitirán reconocer factores no visibles e influyentes en el desarrollo de los DNT. Posterior a dicha categorización se realizó en análisis de los datos donde los datos recurrentes se manifiestan bajo tendencias estadísticas y aquellos datos relevantes no recurrentes se expresan desde un análisis sociológico comparativo con antecedentes encontrados relacionados durante el marco teórico.

En cuanto al análisis de infraestructura actual, se recopilaron los datos del inventario de la Secretaria de Deporte y Recreación de Santiago de Cali y otras investigaciones relacionadas realizadas en los últimos 2 años para así confrontar los datos de registro y realizar el respectivo análisis desde la cantidad, tipo, usos y clasificación de los escenarios en uso para los DNT.

5.2 Cronograma Investigación

No.	ACTIVIDADES	LUGAR	NOVIEMBRE												Diciembre														
			19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Revisión entregables pliego de condiciones concurso de méritos abierto No. 4162.010.32.1.054 de 2018	Bogotá D.C.	X																										
2	Revisión y selección métodos de investigación	Bogotá D.C.		X																									
3	Elaboración cronograma de investigación	Bogotá D.C.			X																								
4	Revisión documental Escenarios y panorama deportivo Santiago de Cali	Bogotá D.C.				X																							
5	Revisión documental programa Vértigo	Bogotá D.C.			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X															
6	Revisión documental DNT Antecedentes, actualidad y características técnicas	Bogotá D.C.			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	Elaboración Instrumento de investigación para grupo de expertos	Bogotá D.C.										X	X																
8	Aplicación instrumento de investigación y recolección de información para grupo de expertos	Cali												X	X	X	X												
9	Análisis de Datos para grupo de expertos	Bogotá D.C.															X	X	X	X									
10	Elaboración Instrumento de investigación para comunidad	Bogotá D.C.										X	X																
11	Aplicación instrumento de investigación y recolección de información para comunidad	Cali												X	X	X	X												
12	Análisis de Datos para comunidad	Bogotá D.C.															X	X	X	X									
13	Elaboración Instrumento de investigación para deportistas y/o practicantes	Bogotá D.C.			X	X																							
14	Aplicación instrumento de investigación y recolección de información para deportistas y/o practicantes	Cali					X	X	X	X																			
15	Análisis de Datos para deportistas y/o practicantes	Bogotá D.C.									X	X	X																
16	Elaboración Propuesta	Bogotá D.C.																			X	X	X	X	X	X			
17	Entrega documento Final	Bogotá D.C. Cali																										X	



Informe de resultados
Infraestructura
Alcaldía de Santiago de Cali



5.3 Relatoría Grupos Focales

5.3.1 Relatoría Grupo Focal Comunidad

Se seleccionaron personas que conviven en zonas aledañas y que utilizan de manera continua las instalaciones deportivas por medio de otras prácticas como: Correr, utilización de parques biosaludables y Fly Yoga.

Para la realización del grupo focal el moderador y recolector de la información socializó con los participantes la dinámica de la actividad, su propósito y tiempo de duración. Una vez socializado y manifestando en su totalidad los participantes la aprobación de participación se procedió a realizar las preguntas orientadoras.

A continuación se van a relacionar las preguntas principales y se expondrán las intervenciones realizadas por la población participante.

1) ¿Motivación para el uso del Escenario?

Los participantes coinciden que sus actividades físicas buscan una mejora como individuos a nivel personal y físico; también por que pueden acceder fácilmente estos escenarios por ser públicos.

El individuo 2 manifiesta que la práctica en estos escenarios promueve la camaradería y el individuo 4 está interesado en conocer más a profundidad su actividad para poderla desempeñar posteriormente desde un ámbito laboral.

2) ¿Qué opinión tiene sobre la instalación de escenarios para deportes de Nueva Tendencia en su barrio?

La mayoría coinciden que el desarrollo de infraestructura es ideal para la integración de la comunidad, encaminar a los jóvenes hacia el deporte, construir relaciones de amistad y generar espacios de identidad colectiva pero también manifiestan que se deben tener otros factores a considerar como:

Individuo 1. Cree que faltan espacios dentro de los barrios para poder desarrollar la construcción de escenarios de forma plena. Los escenarios que conoce son en grandes parques y estos son muy distantes a su zona de vivienda por lo que considera que debe revisarse mejor la capacidad de espacio.

Individuo 3. Los escenarios contruidos deben ser acompañados de seguridad para que sea una zona sana.

Individuo 7. La intención de instalar escenarios es buena pero espera que se cumpla ya que han prometido el desarrollo de varios proyectos y no se han cumplido.

3) ¿Qué condiciones tendría el cuidado, seguridad y mantenimiento de los escenarios deportivos para la práctica de Deportes de Nuevas Tendencias?

Los individuos coinciden que el cuidado dependerá del correcto uso y manejo de las instalaciones por parte de todos los usuarios. También el mantenimiento debería ser de forma periódica para evitar su deterioro pero se evidenciaron posiciones diferentes frente a los responsables para velar por la seguridad y el mantenimiento.

Individuo 3. Manifiesta que se debe colocar un guardia de seguridad que puede ser en negociación entre la comunidad y el ente público encargado.

Individuo 7. Considera que la alcaldía debe suministrar el personal correspondiente para velar por la seguridad del escenario.

Individuos 1, 2, 5 y 6 Consideran que la comunidad debe organizar un grupo (asamblea) que tengan las funciones de vigilar y otros las funciones de regular el mantenimiento del parque.

5.3.2 Relatoría Grupo Focal Deportistas

Se seleccionaron deportista que realizan practica activa de DNT de las modalidades BMX, Skateboarding, Parkour y Crossfit. Si bien para la presente investigación el Crossfit no hace parte de los deportes de estudio, es importante reconocer que cuenta con las características que lo posicionarían como deporte de nueva tendencia y la vez cuenta con un alto grado de popularidad.

Para la realización del grupo focal el moderador y recolector de la información socializó con los participantes la dinámica de la actividad, su propósito y tiempo de duración. Una vez socializado y manifestando en su totalidad los participantes la aprobación de participación se procedió a realizar las preguntas orientadoras.

A continuación se van a relacionar las preguntas principales y se expondrán las intervenciones realizadas por la población participante.

Durante los datos registrados es importante determinar que la media de la edad de los participantes es de 25 años de edad y donde su tiempo de vinculación a la práctica deportiva va de 2 meses a 5 años.

1) ¿Cuál es la motivación para su práctica?

Los participantes coinciden en que su propósito es realizar una mejora en sus habilidades, apariencia física y desarrollo personal.

Individuos 4 y 7 pertenecientes a la práctica del BMX manifiestan claramente que su intención es destacarse como deportistas de alto rendimiento.

Individuo 3 su motivación es trabajar con niños.

2) ¿Hace uso de un escenario especializado para DNT? ¿Por qué?

Tres personas manifiestan utilizar y reconocer escenarios especializados para DNT. Los demás participantes manifestaron no conocer escenarios especializados para la práctica de sus deportes los cuales son: BMX, Parkour y Crossfit.

3) ¿Qué condiciones tendría el cuidado, seguridad, y mantenimiento de los escenarios deportivos para la práctica de DNT?

Los participantes coinciden que para estos tres aspectos se deben generar iniciativas de la comunidad para poder mantener y cuidar los escenarios pero estas iniciativas también deben ser coordinadas y apoyadas desde la Alcaldía o la Secretaria de Deportes. También se debe estipular un cronograma por parte de la Secretaria de Deportes para realizar las actividades habituales de mantenimiento de los escenarios como poda, arreglos y aseo correspondientes para que estos se cumplan y evitar el deterioro de las instalaciones.

El individuo 3 manifiesta que debería existir seguridad pública por parte de la policía.

4) ¿Qué infraestructura se requiere para la práctica deportiva?

Los individuos opinaron que es prudente generar espacios acondicionados que puedan servir para diferentes usos pero en los que se puedan encontrar diferentes tipos de materiales como tubos, muros, rampas, cuerdas y áreas de descanso e hidratación.

5.4 Entrevistas

5.4.1 Entrevista Deportistas

Se realizó una serie de encuestas a deportistas activos que realizan sus prácticas en el escenario Parque El Ingenio. Se encontró que el 18% de los encuestados son mujeres y el 82% restantes hombres, lo cual es un dato que coincide frente al desarrollo del deporte y permite visualizar que las categorías femeninas cuentan con un potencial para la masificación y el desarrollo de sus respectivos deportes.

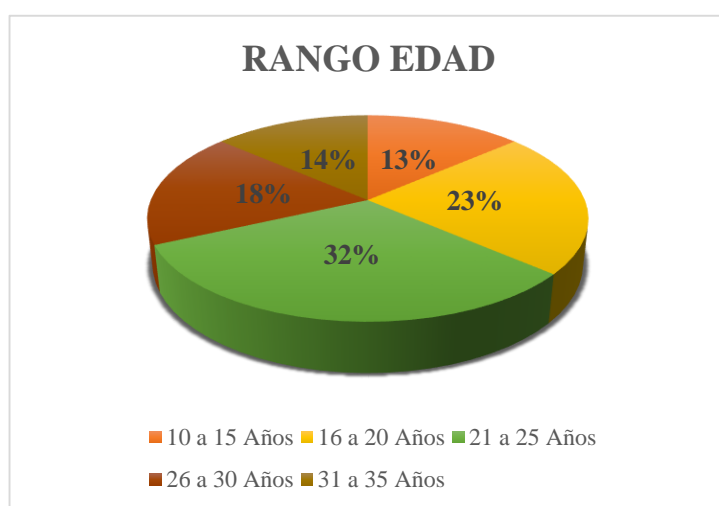


Gráfico 2. Rango edad deportistas

El rango de edad de los encuestados (Gráfico 2) nos muestra que la mayoría de los participantes son adultos jóvenes en edad universitaria, los cuales se encuentran en la transición de la práctica recreativa y competencias aisladas hacia el deporte de altos logros y reconocimiento en el sistema nacional del deporte en algunos casos. Por otro lado, la sumatoria de las siguientes 2 categorías de edad muestran el mismo porcentaje que la categoría anteriormente descrita y son adultos que conocen el desarrollo empírico del deporte los cuales podrían aportar desde la experiencia para la construcción en la organización deportiva a nivel de entidades, técnica e infraestructura pertinentes. Por último, las edades inferiores a 20 años suman un porcentaje similar a las categorías anteriores lo cual indica que podría realizarse una mayor masificación con el fin de desarrollar una base competitiva proyectada al futuro de las categorías mayores y Juego Olímpico de la Juventud.

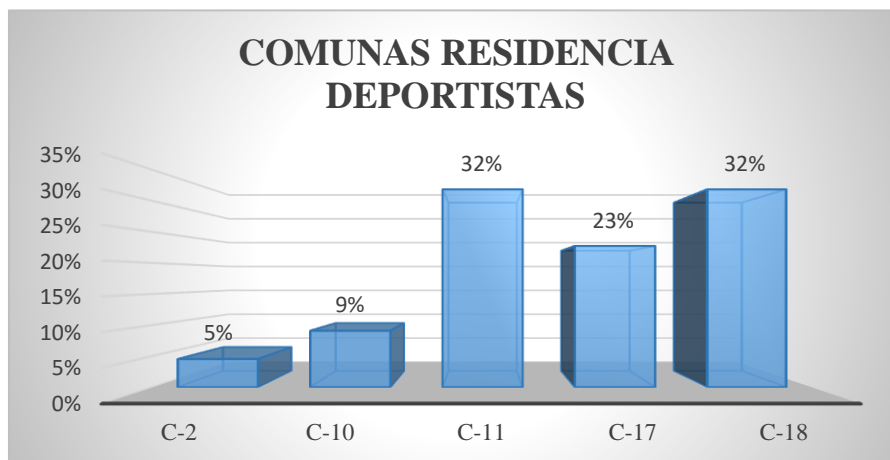


Gráfico 3. Comunas de residencia deportistas encuestados

Al registrar el lugar de residencia de los entrevistados (Gráfico 3), podemos reconocer que los asistentes al escenario son personas que viven en la misma comuna o en comunas colindantes, lo cual les permite un desplazamiento fácil o moderado en cuanto costos y tiempo de desplazamiento; mejorando la calidad y tiempo destinado a la práctica deportiva. Es interesante encontrar un registro poblacional que proviene de una comuna retirada del escenario y que requiere un desplazamiento en la categoría de 50 minutos o más; en esto caso, es pertinente reconocer si se requieren escenarios más cercanos a esta área ó verificar si los escenarios existentes de esta comuna que están registrados en el programa Vértigo para las practicas, no cuentan aún con la suficiente infraestructura que permita un desarrollo deportivo óptimo generando un desplazamiento de la población a determinados escenarios.

De igual manera, es interesante ver la participación de población perteneciente a las comunas 10 y 18; ya que dichas comunas se encuentran cercanas a la comuna 19 donde se registran la mayor cantidad de escenarios especializados para los Deportes de Nueva Tendencia Parkour, Skateboarding, BMX Freestyle y Roller Freestyle. Esto podría ser consecuencia de la falta de capacidad en los escenarios de la comuna 19 para recibir más deportistas (Exceso capacidad) o desconocimiento de los mismos.

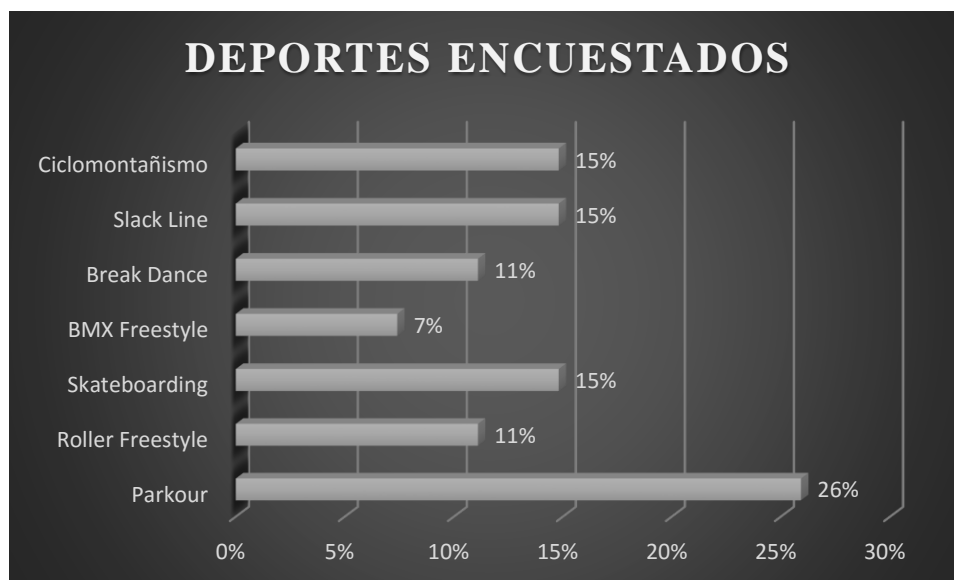


Gráfico 4. Deportes encuestados

Los deportes registrados por los encuestados (Gráfica 4), permite evidenciar un deporte que no se encuentra en la información referente a las escuelas del programa Vértigo, este deporte es el *Slackline*. Este registro también permite generar la inquietud frente a la proyección de esta práctica deportiva como actividad dirigida a la recreación y/o la competencia, cuáles son sus necesidades de infraestructura y como están organizados. También se evidenció que no hay una especialización clara por parte de algunos deportistas, ya que estos encuestados registraron que practican dos o más disciplinas deportivas que requieren de implementación y habilidades divergentes. Podemos identificar mejor lo anteriormente escrito, se tomaron los siguientes 3 datos registrados de multipráctica: 1). Roller Freestyle, BMX Freestyle y Slackline, 2). Roller Freestyle y Parkour y 3). Parkour y Ciclismo de Montaña.

Por último, es interesante que varios deportistas practicantes de Ciclismos de Montaña expresan identidad como Deportes de Nuevas Tendencias, a pesar de que este no hace parte de estos; lo cual demuestra que hace falta un proceso pedagógico frente al concepto Deportes de Nuevas Tendencias, sus características y disciplinas que lo componen.

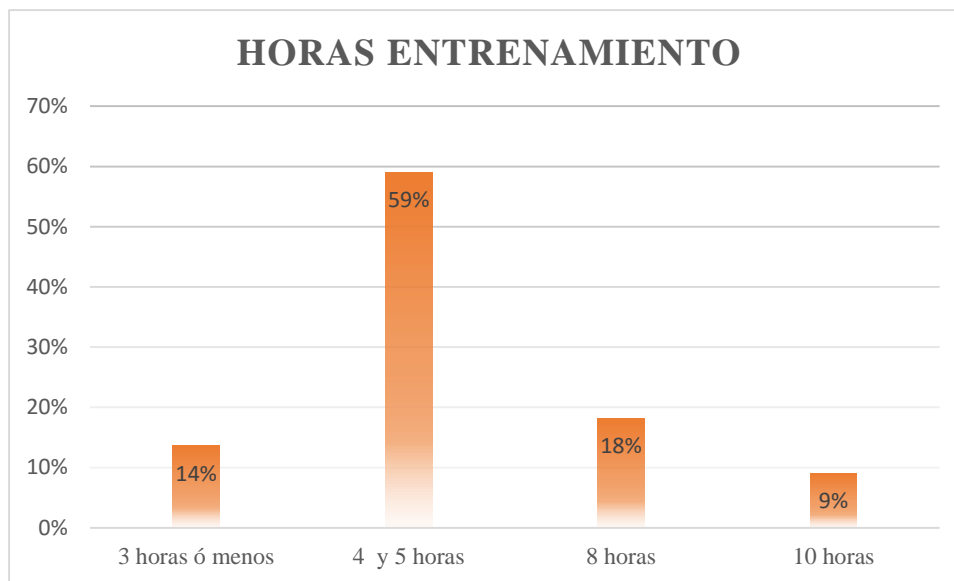


Gráfico 5. Horas de entrenamiento por día

En la (Gráfica 5) se observa que la población presenta un registro superior a 3 horas por día destinados a la práctica deportiva que evidencia su compromiso con la disciplina escogida. También puede deberse al uso del tiempo extra escolar de los deportistas entrevistados y es importante destacar que $\frac{1}{4}$ de la población entrevistada destina la misma cantidad de horas que un deportista dedicado plenamente al entrenamiento de altos logros. Aun Así, se debe buscar utilizar horarios muertos por medio de estrategias que promuevan la práctica de estos deportes, buscando abarcar una mayor población.

Se realizó una recolección de información por deporte referente a necesidades actuales de infraestructura para poder realizar una mejor práctica. A continuación realizaremos una descripción de lo manifestado por deporte:

Parkour: El escenario requiere de la construcción de un complejo de muros, barras y columnas sólidas que sean reforzadas y permitan circuitos de mayor dificultad para el perfeccionamiento de la técnica y avance progresivo en el aprendizaje de los elementos técnicos.

Roller Freestyle, BMX Freestyle y Skateboarding: Requieren una bodega adaptada con los elementos físicos necesarios como muros, plataformas y barras. Los elementos nombrados deben contar con un buen anclaje y ser adecuados para promover la práctica en temporada de invierno y a su vez, permitan una mejora en la técnica deportiva. Las instalaciones también deben contar con baterías sanitarias.

Slackline: Requieren estructuras con buen anclaje y que permitan la correcta postura de la cuerda para la realización de la práctica, así como un escenario donde se pueda realizar la práctica en temporada de invierno.

Ciclismo de Montaña: Solicitan una pista con las condiciones técnicas necesarias para el desarrollo deportivo.

Los deportistas identificaron necesidad de instalación de escenarios (Gráfico 6) en 5 comunas y 1 corregimiento. Los entrevistados identifican como lugar idóneo para la instalación de escenarios deportivos la comuna 18 específicamente en los barrios Nápoles y Prados del Sur. Por otro lado, se identificaron las comunas 2 y 3 con un total del 27% como lugares para la instalación de escenarios deportivos. Se registraron como lugares escogidos para estas comunas: cercanías al Museo la Tertulia, conjunto residencial Los Laureles y en el barrio San Antonio. Además se registró el barrio Mariano Ramo de la comuna 16 con un 7%.

Si bien la comuna 19 evidencia un 27%, como se manifestó anteriormente es importante indagar por que los deportistas idealizan la construcción de escenarios deportivos en esta comuna, si esta ya cuenta con escenarios especializados para la práctica de DNT.

Por último, se identificó con un 7% como lugar para la instalación de nuevos escenarios para DNT el corregimiento de Montebello.

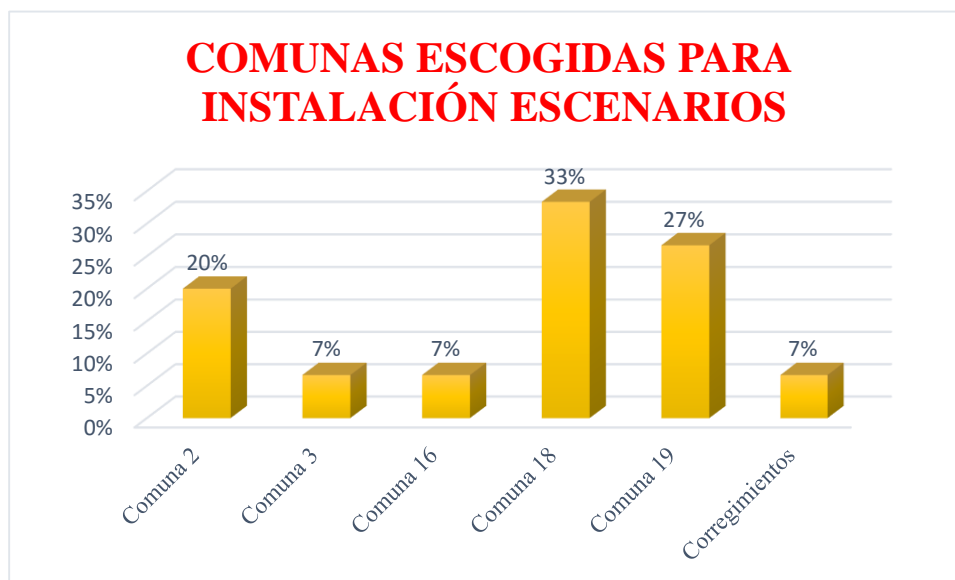


Gráfico 6. Comunas escogidas para instalación escenarios

5.4.2
Entrevista
Expertos
Deportes
Nuevas

Tendencias

Se realizaron entrevistas a personas expertas tanto en la práctica como enseñanza de DNT de Parkour, Skateboarding y BMX Freestyle. Los datos recogidos son los siguientes:

Relación con el deporte
<p>La totalidad de los entrevistados se encuentran relacionados a su respectivo deporte como actuales entrenadores pertenecientes al programa Vértigo y a la vez son deportistas o practicantes constantes con una vida deportiva mayor a 10 años. La vinculación por el largo periodo de tiempo, los hace personajes reconocidos como líderes de sus modalidades y a la vez les ha permitido vivenciar los diferentes cambios frente al desarrollo de sus deportes, los cambios en la percepción pública de estos, entre otros factores.</p>
¿Qué opina del desarrollo de la práctica de los deportes de nueva tendencia en el municipio de Santiago de Cali?
<p>Los entrevistados coinciden que son positivos los esfuerzos que se están realizando por impulsar el desarrollo de los DNT, ya que estas nuevas prácticas han hecho que la percepción social frente a estas disciplinas deportivas se estén modificando de manera positiva pasando de ser deportes estigmatizados por vinculación a actos delictivos y personas sin proyección de vida, a ser considerados como practicas recreativas y deportivas.</p> <p>Comentan que estos deporte no eran tenidos en cuenta por ser deportes o actividades no se vinculadas a Coldeportes ni los constituye un marco legal, así que no son vistos como deportes de competencia viendose relegados por los deportes tradicionales.</p> <p>El representante de BMX Freestyle comenta si bien se han realizado esfuerzos por impulsar los DNT; el desarrollo y continuidad por el apoyo hacia estos deportes se está realizando de manera lenta.</p>
¿Cuáles son las características de la infraestructura o instalaciones que debe tener el escenario para la práctica de Deportes de Nuevas Tendencias?
<p>Parkour: Considera que cualquier tipo de escenario puede ser utilizado para la práctica del Parkour. Aun así es importante resaltar que existente experiencias de iniciativas por parte de escuelas para organizar escenarios de entrenamiento por medio de la utilización de elementos reciclados como llantas y cajones para recrear circuitos de entrenamiento en terrenos sin uso.</p> <p>Skateboarding: Se requieren rampa, mini rampas y baños.</p> <p>BMX Freestyle: Se requieren rampas, construidas con asesoría de expertos tanto en los materiales ideales como en las características técnicas arquitectónicas propias para dichos escenarios.</p>
¿Tiene usted un lugar predilecto de práctica? ¿El lugar que menciona cuenta con las características requeridas de un escenario en donde se practiquen deportes de nuevas tendencias?
<p>Parkour: No cuneta con escenarios de práctica predilectos, ya que la utilidad de cada escenario depende de la creatividad del deportista para usarlo y aprovecharlo.</p> <p>Skateboarding: Skatepark de Ciudad Córdoba. Es un escenario que cuenta con los elementos técnicos requeridos para la práctica.</p> <p>BMX Freestyle: Parque El Ingenio. Cuenta con estructura especializadas para la práctica del deporte que funcionan para el desarrollo de este a nivel de novatos, expertos y pro.</p>

¿Cuál considera que es la comuna que mayor necesidad tiene en cuanto a construcción de escenarios deportivos de nuevas tendencias?
<p>Parkour: Todas las comunas deberían tener la posibilidad de poder conocer y desarrollarse deportivamente.</p> <p>Skateboarding: Comuna 16</p> <p>BMX Freestyle: Comuna 18</p>
Como experto en deportes de nuevas tendencias, ¿Tiene usted algunas recomendaciones para la Secretaría Deportes y Recreación de Santiago de Cali en cuanto a las futuras instalaciones para la práctica de estos deportes?
<p>Parkour: Priorizar la orientación de los programas a la niñez, en particular a comunidades vulnerables que permita por medio de la práctica deportiva generar tejidos sociales sanos y constructivos para la sociedad. Si bien se han realizado procesos deportivos con buenos resultados pero han sido aislados y requieren de continuidad.</p> <p>Skateboarding: Existen escenarios de buena calidad como el Skate Park Calida donde se evidencian hurtos, microtráfico y conflictos de pandillas. Para evitar esto se debería contar con acompañamiento por parte de la Policía y de esta manera poder invitar más gente y realizar prácticas tranquilas.</p> <p>BMX Freestyle: Incluir la participación de los deportistas con experiencia en el diseño, planeación y asesoramiento para la construcción de escenarios, ya que se cuenta con malas experiencias de contratación de arquitectos sin el conocimiento para realizar la construcción de un escenario que cumpla con las características requeridas para la práctica.</p>
Otra observaciones
Se debe invertir en escenarios para la práctica deportiva.

6. Informe Final de Investigación: Desarrollo de la estrategia participativa sobre los espacios apropiados para la implementación (Instalación de escenarios y práctica) Deportes de Nuevas Tendencias

En el siguiente espacio usted encontrará las conclusiones principales de la investigación, al igual que la propuesta realizada desde el grupo de investigación con el fin de dar una orientación frente a la instalaciones de escenarios para DNT en el Municipio de Santiago de Cali y atendiendo a las disposiciones de la Secretaría Deportes y Recreación de Santiago de Cali.

6.1 Lugares seleccionados por los deportistas para la instalación de escenarios deportivos para la implementación de DNT

A partir de lo planteado en el numeral 5.4.1 Entrevista deportistas, se reconoce que una gran parte de la población reside en la comuna 18. Por lo tanto, estos manifiestan requerir la instalación de escenarios para DNT en esta comuna, principalmente en los barrios Nápoles y Prados del sur. Esto coincide con la revisión del uso actual de escenarios para la práctica de estos deportes, ya que la comuna 18 cuenta con 5 escenarios en uso para DNT pero ninguno de estos es especializado para la práctica de estos deportes.

6.2 Relación comunas con mayor déficit de instalaciones para la práctica de DNT

A partir de los datos reportados al 2018 por el programa Vértigo (Cali, 2018), se registró un total de 58 escenarios para 7 DNT, los cuales son: BMX Freestyle, Skateboarding, Roller Freestyle, Break Dance, Parkour, Longboard y Escalada. En el Gráfico 7, se puede observar la cantidad total de escenarios utilizados por cada deporte para desarrollar las escuelas que hacen parte del programa Vértigo en las comunas y corregimientos.

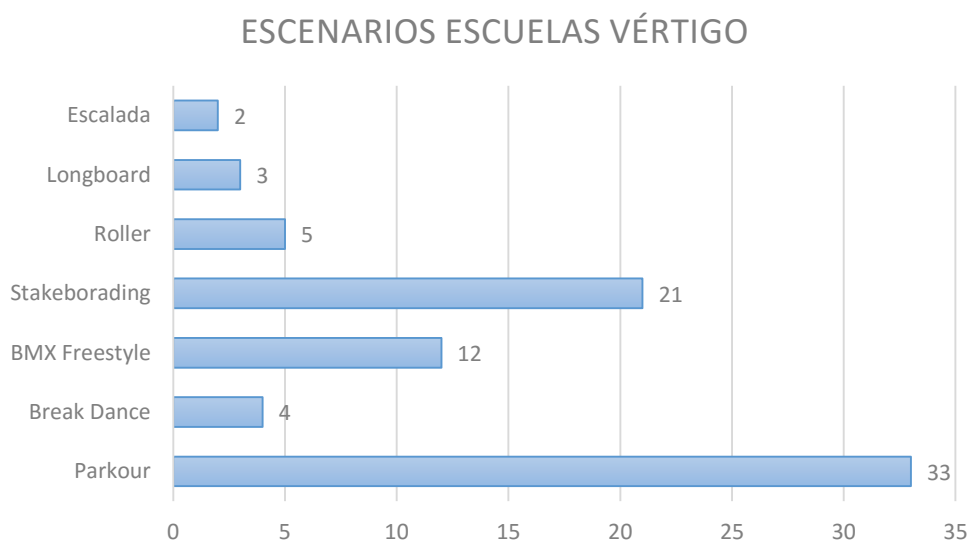


Gráfico 7. Escenarios por deporte escuelas Vértigo

Los 58 escenarios utilizados para el desarrollo de las escuelas Vértigo, fueron clasificados por su caracterización de uso y tipo de instalación dentro de los siguientes grupos: Institución Educativa, Parque recreativo, Polideportivo, Coliseo, Cancha Múltiple, Escenarios con usos para actividades culturales, Áreas Urbanas y Escenarios Especializados. Para efectos de entendimiento de esta investigación y el análisis del Gráfico 8, a continuación realizaremos aclaración de algunos términos.

Escenarios para usos de actividades culturales: Son todas aquellas edificaciones cuya función y finalidad primordial es la organización de eventos y actividades artísticas y/o culturales, así como también actividades que permitan el desarrollo comunitario.

Áreas Urbanas: Es aquel territorio de la ciudad donde cualquier persona tiene derecho a estar y circular libremente ya sean espacios abiertos como plazas, calles, parques ó cerrados como bibliotecas públicas, entre otros. Dentro de esta clasificación se encuentra el Estadio Pascual Guerrero debido a que la práctica de DNT se realiza en un área de circulación que no está diseñada para el desarrollo deportivo.

Escenarios Especializados: Construcciones que cuentan con elementos físicos que cumplen con los requerimientos técnicos para la práctica y desarrollo de al menos un Deporte de Nueva Tendencia.

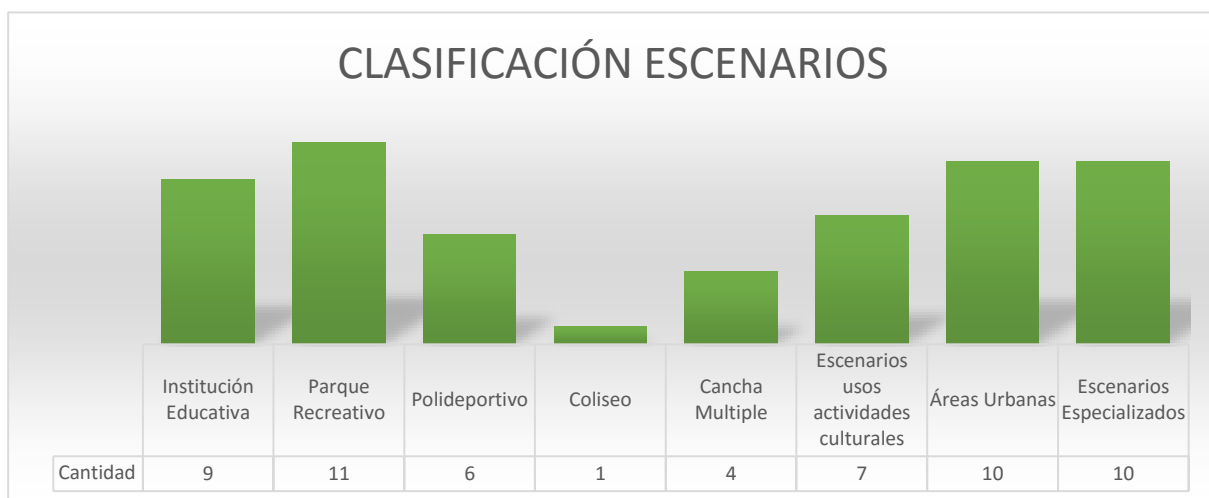


Gráfico 8. Clasificación planta física por usos

Si bien se registra un avance en la construcción y/o adaptación de planta física para poder desarrollar DNT por medio de 10 escenarios especializados, también es importante reconocer que existe una cantidad importante de escenarios de uso abierto a la ciudadanía o relacionados con otros usos que permiten el acercamiento a la población pero no la visualización de su práctica como una manifestación deportiva y organizada. Lo anterior, es la expresión de diversos factores de identidad cultural y desarrollo histórico que caracterizan y hacen parte del desarrollo de los DNT pero en la medida que estos deportes se organizan e integran a la estructura del sistema del deporte convencional para el desarrollo de atletas de altos logros; se requiere generar más infraestructura para los DNT que permitan un desarrollo técnico apropiado, su masificación y la

conservación de los espacios públicos, generando una mejor convivencia ciudadana y el uso adecuado de dichos espacios.

A la vez, el amplio número de instituciones educativas donde se realizan escuelas de DNT demuestra que se está realizando un acercamiento a población infantil y juvenil que permiten una masificación y el desarrollo de procesos de iniciación deportiva que solo podrán ser llevados a los altos logros por medio de la descentralización de sedes especializadas para los deportes DNT.

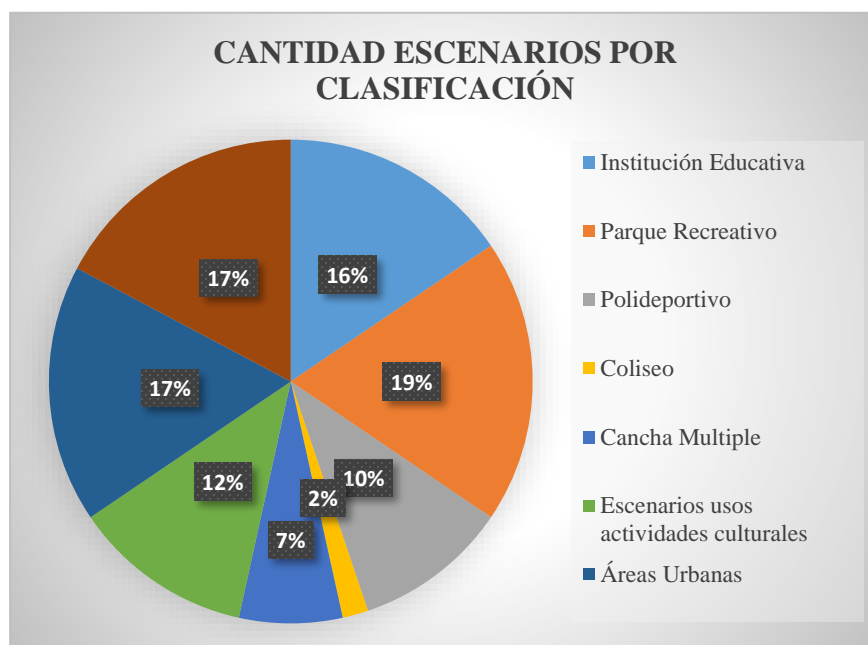


Gráfico 9. Cantidad escenarios por clasificación

Durante el proceso de recolección de datos se identificó que el inventario de escenarios deportivos (Valle, 2017) reconoce un único escenario específico DNT para la práctica del Skateboarding, lo cual no permite identificar otras estructuras que han sido construidas para el uso específico de otros DNT. Por otro lado, el inventario no permite reconocer si los escenarios que cuentan con planta física o adaptaciones para la práctica de los deporte DNT son estructuras fijas, móviles, nivel de dificultad y modalidad deportiva. (Gráfico 9)

En el Gráfico 10, se realizó el registro gráfico de la distribución de la totalidad de los escenarios utilizados para las escuelas Vértigo en las 22 comunas del área urbana de Santiago de Cali y se confronta dicha cantidad con escenarios especializados para la práctica de DNT por comunidad.

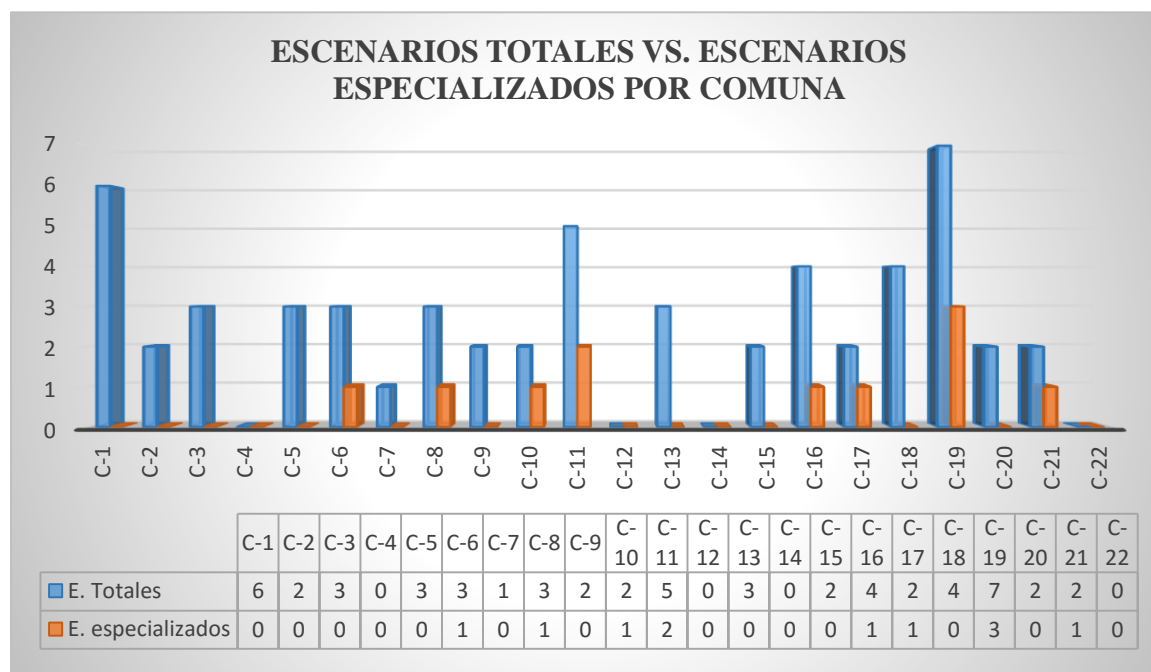


Gráfico 10. Escenarios totales vs. Escenarios especializados por Comuna

Se evidencian un total de cuatro comunas sin implementación de escuelas Vértigo (Comunas 4, 12, 14 y 22) y se destacan tres comunas por abarcar la mayor cantidad de escenarios con presencia de escuelas Vértigo como la comuna 19 con siete (7) escenarios, la comuna 1 con seis (6) escenarios y la comuna 11 con cinco (5) escenarios. Además, se puede observar comunas que cuentan con uso de escenarios superior a la media pero no registran escenarios especializados. Lo anterior es el caso de las comunas 1, 3, 5 y 18.

A partir de la información recolectada se observó la cantidad de intervenciones de las escuelas Vértigo por cada comuna. Siendo las intervenciones, la cantidad de horarios registrados en cada una de las sedes en los diferentes DNT. (Gráfico 11)

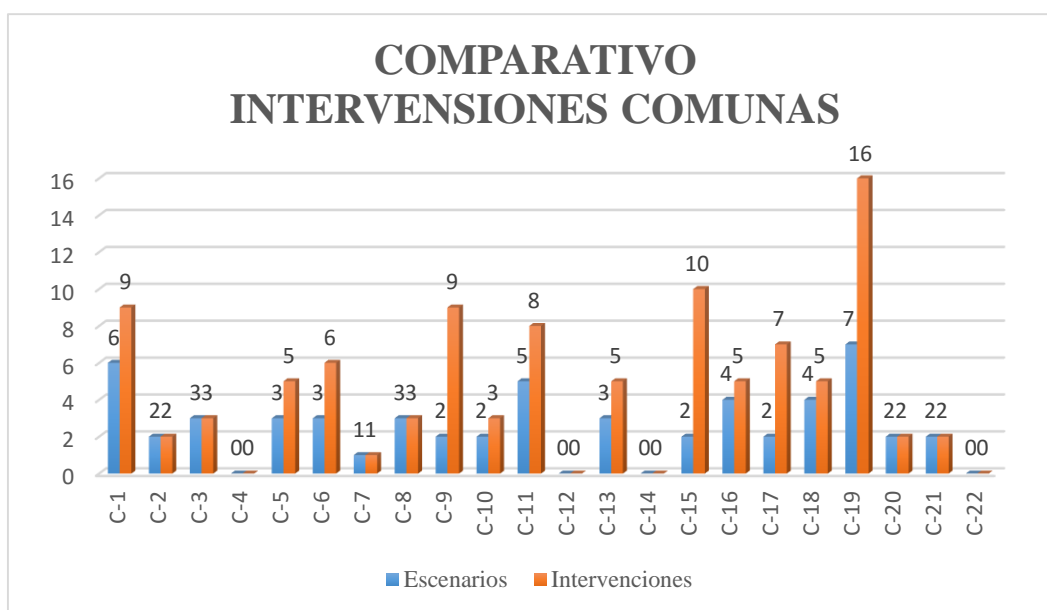


Gráfico 11. Gráfico comparativo Cantidad escenarios vs. Intervenciones por comuna

De esta manera observamos dos tendencias, la primera es una cantidad de intervenciones igual a la cantidad de escenario lo cual distingue una sola intervención por escenario y la segunda es un mayor número de intervenciones por escenario.

Las instituciones educativas son escenarios con un alto número de intervenciones de diferentes DNT, lo cual evidencia el desarrollo de actividades escolares jornadas mañana y tarde. Por otro lado, escenarios especializados como el Parque El Ingenio o el Skate park Ciudad Córdoba son escenarios que cuentan con planta física especializada en algunos DNT (No en todos los que hacen uso de sus instalaciones) y por ende la cantidad de impacto asciende considerablemente. Es de resaltar que deportes como BMX Freestyle, Skateboarding y Roller Freestyle suelen compartir los mismos escenarios de entrenamiento pero dependiendo del desarrollo y la masificación de cada deporte se evidencia una desigualdad frente a la cantidad horarios de uso.

Parte de esta dinámica se debe a que los pocos escenarios especializados y su distribución geográfica centralizada, generan una sobredemanda por determinados escenarios. Si se realizaran escenarios de calidad técnica descentralizados o repartidos por el territorio urbano se generarían mayores impactos en cada deporte permitiendo que este continúe su desarrollo hacia la alta competencia. En el caso de las sedes con igual número de impactos puede deberse a zonas de difícil acceso, poco personal interesado en el desarrollo de DNT, baja socialización de estas actividades a la población o las condiciones de los escenarios no permiten un mejor posicionamiento de los DNT.

Para comprender mejor lo anteriormente mencionado frente a la demanda deportiva y la oferta de escenarios de práctica, en la Tabla 2 se registraron los 12 escenarios que prestan servicio a dos o más DNT. Es importante reconocer los escenarios que no cuentan con las instalaciones adecuadas pero cuentan con una gran demanda.

Tabla 2. Escenarios para DNT con mayor uso

COMUNA	ESCENARIO	DNT	IMPACTOS TOTALES	CLASIFICACIÓN ESCENARIO
13	Biblioteca	Skateboarding	2	Área Urbana
	El Pondaje	BMX Freestyle		
15	Ciudadela Educativa	Skateboarding	7	Institución Educativa
	Isaías Duarte	BMX Freestyle		
	Cancino	Roller Freestyle		
		Parkour		
9	Colegio Antonio José Camacho	Skateboarding	5	Institución Educativa
		BMX Freestyle		
		Roller Freestyle		
		Parkour		
1	Coliseo Bajo Aguacatal	Skateboarding	4	Coliseo
		BMX Freestyle		
		Roller Freestyle		
19	Estadio Pascual Guerrero	Skateboarding	4	Área Urbana
		Longboard		
19	Unidad Deportiva Alberto Galindo	Roller Freestyle	8	Escenario Especializado
		Parkour		
		Escalada		
6	Unidad Deportiva Guaduales	Skateboarding	4	Escenario Especializado
		BMX Freestyle		
		Parkour		
17	Parque El Ingenio	Skateboarding	7	Escenario Especializado
		BMX Freestyle		

			Parkour		
			Escalada		
5	Polideportivo	Los	Skateboarding	2	Polideportivo
	Almendros		BMX Freestyle		
5	Polideportivo	Los	Skateboarding	2	Polideportivo
	Andes		Parkour		
18	Prados del Sur		Skateboarding	2	Área Urbana
			BMX Freestyle		
15	Skate Park	Ciudad	Skateboarding	6	Escenario
	Córdoba		BMX Freestyle		Especializado
			Roller Freestyle		
			Parkour		

Fuente: Autoría propia

Es importante remarcar que solamente el 13% de los escenarios totales cuentan con horario los días sábados, mientras que los demás escenarios son utilizados de lunes a viernes. Lo anterior muestra que puede existir una subutilización de los espacios en horarios de fin de semana para desarrollar las escuelas. Lo anterior podría ser una estrategia para abarcar una mayor población por medio de una mayor atención por parte de población que podría interesarse y tener la disposición de práctica en ese horario debido a condiciones laborales, escolares u otras.

En la Gráfica 12, se realiza una comparación de los DNT a partir de las intervenciones totales (comunales y corregimientos) frente la cantidad de escenarios (especializados y no especializados) que utilizan para su práctica.

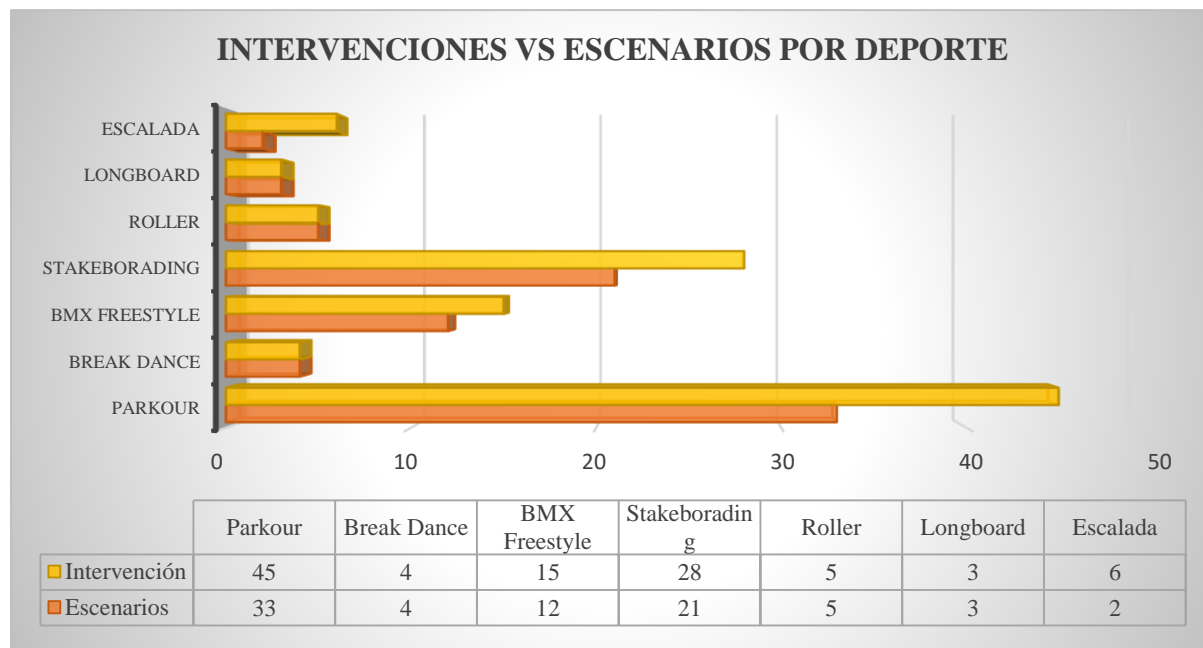


Gráfico 12. Intervención vs. Escenarios por deporte

El deporte con mayor cantidad de intervenciones totales es el Parkour, esto puede deberse a tres factores: 1). Es una disciplina que no requiere una gran cantidad de equipo deportivo y a su filosofía de concepción donde se busca un desplazamiento eficiente a través del entorno por medio del desarrollo de habilidades y capacidades físicas; 2) A partir del punto anterior se hace más fácil la práctica y adaptación de la misma a diversos entornos y 3) Se han realizado diversas

campañas en la ciudad para la divulgación y práctica de dicho deporte sin requerir una gran logística.

En el caso de deportes como Skateboarding y BMX Freestyle, se encuentran mejor organizados como instituciones deportivas y cuentan con varios escenarios especializados. En cambio el Roller Freestyle a pesar de usar las mismas instalaciones de Skateboarding y BMX no cuenta con una mayor masificación. Los demás deportes se encuentran en proceso de masificación y construcción para posicionarse en la ciudad. La causa de la subutilización de los escenarios pueden ser los horarios o exceso de demanda (incluye corregimientos).

Por último, se encontró que 3 corregimientos se encuentran realizando escuelas Vértigo.

Tabla 3. Desarrollo DNT corregimientos

CORREGIMIENTO	DNT	IMPACTOS	CLASIFICACIÓN ESCENARIOS
Montebello	Skateboarding Parkour	3	Cancha Múltiple Institución Educativa
El Saladito	Roller Freestyle	1	Cancha Múltiple
La Leonera	Longboard	1	Escenario usos actividades culturales

Es importante realizar acercamiento a las comunas que en el momento no cuentan con escuelas Vértigo. Se consideran en déficit de escenarios especializados para la práctica de los DNT, las comunas con mayor demanda de DNT pero que realizan sus prácticas en otro tipo de escenarios, principalmente áreas urbanas. A partir de esta descripción, las comunas 1, 2, 3, 5 y 18 requieren de la instalación de escenarios especializados dependiendo de la demanda por deporte y en el caso de comunas cercanas como la 1, 2 y 3 se puede instalar un escenario completo para DNT que permita el acercamiento de la población de estas comunas.

6.3 Descripción técnica por deporte de las características de una instalación o escenario deportivo

En consideración con los datos obtenidos durante la investigación se recomienda que se realicen y clasifiquen escenarios de deporte de alta demanda atendiendo las necesidades deportivas de la siguiente manera: Escenarios clase A, B y C.

Escenarios Clase C: son todos aquellos escenarios direccionados a la iniciación deportiva, los cuales contarán con los elementos básicos para el desarrollo de habilidades y posibles festivales infantiles. Estos escenarios podrán instalarse en espacios adaptados y/o compartidos con otras actividades pero su ubicación será distribuida a lo largo del territorio con el fin de promover la masificación, disminución de la movilidad de la población a zonas lejanas y atender la mayoría de la necesidad del territorio. Al ser escenario multiusos y dependiendo si lo requiere, se recomienda generar estructuras que puedan ser modulares para su traslado o reubicación; pero que esto implique una baja calidad en los elementos.

Escenarios Clase B: Escenarios que cuentan con toda la implementación desde áreas con elementos para iniciación hasta elementos para el desarrollo de elementos técnicos de gran dificultad de las categorías mayores. Estos escenarios (si ya existen, dependiendo el deporte) requieren de mantenimiento, promoción y organización para su uso óptimo. Estos serán dispuestos en zonas estratégicas determinadas por los mayores focos de desarrollo del deporte y también servirán para la realización de eventos.

Escenarios Clase A: Son escenarios que cuentan con una estructura para la ejecución de eventos deportivos de alta categoría con disposición para el público y demás servicios requeridos en la organización de eventos. Estos escenarios son muy pocos y solo deberán ser construidos en la medida que el desarrollo deportivo y proyección deportiva lo ameriten.

Un factor importante a tener en cuenta al momento de seleccionar la zona designada para la construcción es que cuente con un buen acceso de transporte y vías públicas para el traslado de los deportistas a la práctica.

A continuación, atendiendo a las generalidades de los escenarios deportivos y a partir de lo registrado por parte de la experiencia de los usuarios, se nombrarán una serie de elementos que deben ser tenidos en cuenta para la adaptación o construcción de los escenarios deportivos para DNT.

- Baños
- Cerramiento del escenario, si lo requiere
- Luz e instalaciones eléctricas que permita instalar equipos de sonido.
- Bodegas para almacenamiento de elementos de las escuelas, si se requiere

- Espacio para reparación de implementos de práctica (dependiendo del deporte y demanda del escenario)

Break Dance

Escenario preferiblemente cubierto y que permita la conexión de sonido. En caso que no se cuente con un escenario cubierto fijo se pueden utilizar un piso de fácil instalación y transporte que puede ser de PVC, triplex o vinilo. También es importante el equipamiento de sonido con una cabina de sonido recargable. Es importante que en el lugar de práctica se pueda generar expresiones relacionadas con el Hip Hop con el fin de mantener la identidad y origen del baile.

Parkour

Los escenarios de práctica convencionales consta de tubos y muros de práctica. A partir de la experiencia de los practicantes con la utilización de llantas y material reciclado, también se pueden generar espacios con estos materiales que funcionen para la iniciación deportiva y actividades con las categorías infantiles, que permitan el ascenso progresivo de los elementos técnicos.










Estos espacios de entrenamiento deben contar con columnas de diferentes tamaños, muros y barras fijas y otros elementos pueden ser móviles que permitan a los entrenadores moverlos para realizar nuevos circuitos e innovar en sus entrenamientos. La práctica del Parkour permite que los escenarios no requieran una gran cantidad de espacio lo que facilita su instalación en áreas de parques sin uso.

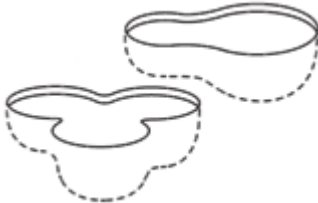






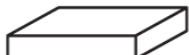

También es importante que se continúe promoviendo el uso de instalaciones gimnásticas para para este deporte, ya que cuenta con elementos didáctico que permiten el desarrollo de habilidades y elementos técnicos con el material idóneo y de manera segura.





Skate Parks

Estos escenarios pueden contar con módulos, rampas y diseños muy variados, y la ubicación y el tamaño determinado solo dependerá del tipo de población al que está dirigida (profesional o principiante). Por lo tanto, a continuación se realizará un acercamiento a los elementos que se pueden construir para un skate park.

Tabla 4. Infraestructura específica para Skate Park (Trample, 2016)

COPING  <p>Es una vara redonda que normalmente se encuentra en las rampas, estilos de piscinas; y en los ángulos de los box.</p>	FULL PIPE  <p>Es la versión original y menos común de todas las Pipes. El origen de su uso era por la práctica que se realizaba en ruinas industriales</p>	HALF PIPE  <p>Son dos quarter pipes que se contraponen entre una de la otra, con un fondo plano que las conecta.</p>
QUARTER PIPE  <p>Es una rampa de transición sencilla (Es el el cuarto de una Full Pipe). Y puede constituir todos los tamaños desde los mini hasta vert.</p>	MINI RAMP  <p>Usualmente 5ft (1.52 mts) o más pequeña. No son lo suficientemente altos para entrenar las transiciones al Vert.</p>	RAMPA VERT  <p>Tiene un altura de al menos 8ft (2.43 mts) con transiciones que se dirigen al vert.</p>
EXTENCION  <p>Las extensiones se pueden encontrar en las Half Pipes. Son literalmente una extensión en altura de una sección de la rampa.</p>	SPINE  <p>Son dos quarter pipes ubicadas espalda con espalda.</p>	ROLL IN  <p>Es un quarter pipe rodante sin coping. Se usa para ganar velocidad.</p>

PISCINA O TAZON  <p>Originalmente piscinas vacías en el suelo. Los tazones ahora se encuentran en formas de concreto y madera en la mayoría de los Skate parks. Vienen en muchas formas y tamaños (como riñón y trébol); la mayoría cuentan con coping.</p>	HIP  <p>Cualquiera de las dos transiciones que se juntan para crear una esquina sobresaliente. Estos pueden venir en forma de banco (superficie plana) o curvados con una transición (como un cuarto de tubo).</p>	FUNBOX  <p>Una combinación de bancos, pisos, repisas y rieles. Funboxes vienen en una multitud de diferentes tamaños y diseños.</p>
PIRAMIDE  <p>Una rampa de cuatro lados con una sección plana en el pico. Generalmente tiene lados planos pero a veces tiene una transición o curva.</p>	VOLCAN  <p>Un cono cilíndrico con una parte superior plana (a veces tiene una parte superior redondeada).</p>	SERPIENTE  <p>Una rampa de rodadura suave y curvilínea con un kicker o ángulo de descenso al final para saltar.</p>
EURO GAP  <p>Una rampa de cuña con una sección plana y un escalón hasta la cubierta. Por lo general, subió por la rampa con velocidad para lanzar sobre el hueco.</p>	BLOQUE MANUAL  <p>Una pequeña caja levantada para hacer maniobras dentro y fuera.</p>	GRIND BOX/LEDGE  <p>Una caja con coping para hacer maniobras de deslizamiento. Esto es a menudo un objeto móvil. Si es fijo, se conoce como una Ledge.</p>
HUBBA	ESCALERAS	FLAT RAIL

 Una ledge en ángulo que comúnmente corre por un conjunto de escaleras.	 Obstáculo del skate de calle original. Suele utilizarse para lanzarse en todo tipo de maniobras aéreas.	 Un poste de metal plano (o cilíndrico) que se usa para deslizamientos. Los rieles normalmente son paralelos al suelo y con frecuencia miden entre 1- 2 ft (30.5 – 60 cms) de altura.
HANDRAIL  Un poste de metal en ángulo que corre por un conjunto de escaleras.		

Un parque que cuente con un diseño que incluya todos los elementos anteriores con diferentes grados de dificultad más un zona plana servirá para realizar procesos desde iniciación deportiva hasta el profesional. En el momento de distribuir los elementos se aconseja que la pista cuenta con segmentos diferenciados para principiantes y otro para avanzados para evitar accidentes. Los materiales podrán variar desde madera hasta cemento; la madera requiere tratamiento constante y debe ser de buena calidad para evitar desprendimientos y astillas; en el caso del cemento o superficies duras no deben ser porosas y su densidad debe ser alta para evitar desprendimientos de material.

El diseño de skate parks de dificultad con materiales resistente y de calidad para la práctica permitirán que se practiquen los deportes de skateboarding, BMX freestyle y Roller Freestyle.

Escalada

Un escenario para la práctica de la escalada deportiva debe contar con los siguientes elementos:

- *Anclaje de reunión superior*: Es un dispositivo que se monta en el tope de la ruta, que sirve para mantener los mosquetones a distancia de la pared, por lo que elimina el riesgo de fricción entre la cuerda y la textura de la pared. Permite que el dispositivo se monte en fuertes desplomes y techos junto con placas de adherencia de hasta 10 grados.
- *Barra de aseguramiento*: Es un dispositivo que se monta en la parte superior de la ruta de escalada. Ofrece una estación de aseguramiento en la escalada de primero de cordada y con polea, dado que hay dos lugares de colocación separados para la cuerda de la polea y la principal: un cilindro liso para la cuerda de la polea y los habituales mosquetones con cierre doble para el primero de cordada.
- *Esquinas*: Las esquinas son superficies que confluyen en diferentes ángulos para formar un alto relieve, puede ser redondeado o recto.
- *Borde Superior*: Es el lugar final de la ruta donde se debe agarrar la presa para enganchar la última cinta exprés.
- *Protección de cuerdas*: Son bandas de protección para disminuir la fricción de las cuerdas con el muro.
- *Abrazaderas en U*: Son piezas metálicas que forman un anillo a la pared que permite el enganche de los mosquetones. (Walltopia, 2018)
- *Agarres o Presas*: Son las pequeñas "piedras" artificiales que se fijan a los muros, de donde los escaladores se sostienen. Estas piezas se hacen de Resinas especiales y tienen un cierto acabado especial para no lastimar las manos y que no se resbalen las mismas.

Estos muros de escalada están fabricados regularmente en materiales como: resina con fibra de vidrio y madera (Deportiva, 2018). Una ventaja de estos muros es que se pueden instalar casi en cualquier lugar ya sea en interior o exterior y al igual que los skate park son de diseño libre.

BMX Freestyle (Modalidad Dirt Jump)

Se requiere una pista en forma de circuito construido en tierra con rampas de 2 a 3 metros de altura y la rampa receptora debe medir 20 centímetros o más. (Bull, 2014)

6.4 Resultados consulta a la comunidad percepción instalación escenarios DNT

A partir de lo planteado en el numeral 5.3.1 Relatoría Grupo Focal Comunidad, esta manifiesta interés en el desarrollo de DNT cercanos a sus áreas de residencia. Aun así, existe el temor por algunos individuos a que proliferen actividades que afecten la sana convivencia y el buen uso de los escenarios.

Por lo anterior, surgieron las siguientes propuestas por parte de la comunidad:

- ✓ Promover la construcción de una asamblea comunitaria que se encargue de regular la seguridad y mantenimiento del escenario.
- ✓ Crear un grupo en la comunidad que se encargará de realizar vigilancias y mantenimientos oportunos.
- ✓ Promover un grupo en la comunidad que se encargará de informar a las instancias competentes para realizar la vigilancia (en caso de ser necesario, Policía) y los mantenimientos cuando sean requeridos para que sean realizados por la entidad encargada de parques públicos.
- ✓ Se propone que la vigilancia sea realizada por un auxiliar de policía ó que se ubique un vigilante por parte de la alcaldía o entidad.

7. Recomendaciones

Parte del éxito en el desarrollo de una actividad deportiva dependerá de la divulgación, acercamiento y apropiación por parte de la comunidad. Por lo tanto, es importante continuar promoviendo actividades de exhibición deportiva que involucren activamente a la población. Estas actividades a su vez deben tener un componente pedagógico que permitan dar a conocer los DNT como potenciales actividades para la recreación y el deporte, así como desmitificar estas prácticas y así, generar un nuevo y positivo constructo social hacia la práctica de estas disciplinas deportivas. Complementando el punto anterior, las estrategias no solo pueden estar ligadas a eventos de exhibición, sino que pueden ser por otros medios como prensa, cartillas, videos que permitan un acercamiento a profundidad por cada deporte, sus modalidades, categorías, beneficios de la práctica e información para realizar una acercamiento a las escuelas y lugares de práctica, entre otros.

Es importante reconocer que algunos de los escenarios son compartidos entre varios deportes por lo tanto la claridad en el uso de los horarios genera una mayor organización, visualización de los respectivos deportes hacia potenciales usuarios y permite hacer un seguimiento más detallado del desarrollo de cada una de las escuelas.

Por otro lado, si bien los deportistas y entrenadores se han apropiado de los escenarios manteniendo su cuidado y en algunos casos modificándolos para realizarlos mejores; es importante evidenciar este hecho ante la comunidad y reforzar que el cuidado de los escenarios es responsabilidad de todos los usuarios. Si bien las personas practicantes de DNT que participaron de la investigación manifiestan una clara apropiación del espacio por medio de prácticas positivas y desarrollo de identidad con el escenario por medio su cuidado; es importante fortalecer dichos procesos pedagógicos liderados por los entrenadores para asegurar

el correcto uso de las instalaciones. Para lo anterior, es importante destacar que varios de los DNT tienen un alto componente socio-cultural de manifestaciones artísticas, filosóficas y de identidad que pueden ser utilizados como herramientas para la apropiación de los escenarios y a la vez permiten una caracterización de los mismos.

También, se manifestó por parte de los expertos y deportistas de DNT que algunos de los escenarios cuentan con elementos en mal estado. Por lo tanto, es importante generar un mecanismo que permita conocer el estado de los escenarios con determinada periodicidad para de esta manera generar intervenciones oportunas a las estructuras físicas que lo requieran evitando posibles accidentes, disminución en la calidad de la práctica y disminución en la vida útil del escenario. Dicho mecanismo debe alimentarse desde la información oportuna por parte de un representante de la o las modalidades deportivas afectadas por medio de un canal de comunicación oficial que permita un seguimiento y a la vez promover una agenda de revisión periódica por parte de la Secretaría de Deportes y Recreación de Santiago de Cali.

A pesar que la comunidad de DNT realizan prácticas con un alto grado de profesionalismo, es importante que los escenarios dispuestos para estos deportes cuenten con un acompañamiento de policía y proyección de estas actividades a la población vecina como alternativas de uso del tiempo libre y desarrollo deportivo; con el fin de retirar o evitar a la intromisión de actividades delictivas (venta y/o consumo de sustancias psicoactiva, hurto, pandillas). Lo anterior debido a que se evidenció durante la investigación que determinadas zonas y escenarios de DNT son frecuentadas por población tendiente a dichas actividades delictivas, por lo tanto, se considera de alta vulnerabilidad a la población que practica en dichos lugares. A partir de punto anteriormente expuesto, se requiere revisar si es necesario en determinados escenarios ubicar un cerramiento o generar estrategias que eviten la desestimulación del uso de estos escenarios por parte de los usuarios interesados en las prácticas deportivas y el deterioro de dichas instalaciones.

Con respecto a la organización deportiva, se debe continuar participando y realizando procesos pedagógicos con instructores, deportistas y directivos que permitan mejorar sus labores y desempeño, proyectándose para ser una ciudad líder en DNT. La secretaría de Deportes y Recreación de Santiago de Cali ha realizado un trabajo con resultados consistentes frente al desarrollo de los DNT desde su masificación por medio del programa Vértigo hasta la facilitación de infraestructura para su práctica. Aun así, es importante que se continúe realizando un trabajo de organización institucional en algunos deportes frente a la integración y funcionamiento del sistema nacional del deporte. Por otro lado, esto permitirá desarrollar una proyección deportiva desde las categorías de iniciación hasta los altos logros por medio de la acción e integración de los diferentes actores del deporte.

Es importante que la Secretaría de Deportes y Recreación de Santiago de Cali mantengan una actualización y seguimiento de los datos e información de interés público respecto a los DNT. Al

iniciar la investigación se habían registrado 7 DNT pero en el transcurso se encontró que nuevas tendencias deportivas están surgiendo y no hacen parte de los registros de la Secretaría de Deportes y Recreación de Santiago de Cali. Por otro lado, se evidenció en algunos deportes que su proyección es recreativa mas no orientada hacia la competencia, a pesar de ser deportes que actualmente a nivel internacional se proyectan o ya ingresaron a eventos de gran magnitud como Copas Mundiales y/o Juegos Olímpicos. De esta manera, es importante que la Secretaría de Deportes y Recreación de Santiago de Cali analice su plan de estratégico y de acción con el fin de verificar como está orientada su oferta de DNT y si esta cumple con las necesidades y lo proyectado desde su misión institucional atendiendo tanto a la comunidad como al desarrollo deportivo.

Así, en la medida en que se fortalezca el desarrollo de los DNT y se mejoren las instalaciones, es importante que Santiago de Cali se proyecte para realizar competencias de diferentes niveles municipal, departamental, nacional e internacional y que estas sean difundidas a la comunidad evidenciando los grandes avances y logros obtenidos; manteniéndose como una de las ciudades de Colombia líderes en el desarrollo deportivo y sus eventos.

8. Anexos

Anexo 1. Entrevista Semiestructurada

Entrevista Semiestructurada

Dirigida a Expertos en Deportes de NT

Objeto:

Conocer la percepción de los expertos de deportes de nuevas tendencias en la ciudad de Santiago de Cali, respecto a la práctica e infraestructura asociada.

Fecha:	Comuna:	Barrio:
Nombre del entrevistado:		
Deporte de nueva tendencia relacionado:	Relación con el deporte (practicante - experto)	

1	¿Qué opina del desarrollo de la práctica de los deportes de nuevas tendencias en el Municipio de Santiago de Cali?

2	¿Cuáles son las características de la infraestructura o instalaciones que debe tener el escenario para la práctica de deportes de nuevas tendencias?

3	¿Tiene usted un lugar predilecto de práctica? ¿El lugar que menciona cuenta con las características requeridas para de un escenario en donde se practiquen deportes de nuevas tendencias?										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lugar</th> <th>Cuenta con las características:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Lugar	Cuenta con las características:								
Lugar	Cuenta con las características:										

4	¿Cuál considera que es la comuna que mayor necesidad tiene en cuanto a construcción de escenarios deportivos de nuevas tendencias y cuál es el deporte?								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Comuna</th> <th>Deporte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Comuna	Deporte						
Comuna	Deporte								
5	Como experto en deportes de nuevas tendencias, ¿tiene usted algunas recomendaciones para Secretaría del Deporte y la Recreación en cuanto a las futuras instalaciones para la práctica de estos deportes?								
6	Otras observaciones								

Anexo 2. Grupos Focales

Objeto:

Consultar a los practicantes de los deportes de nuevas tendencias, sobre la percepción acerca de la instalación de escenarios deportivos, así como el cuidado, seguridad y mantenimiento de los mismos.

Fecha:	Comuna:	Barrio:
Identificación del grupo de enfoque y sus características comunes: (Genero, edad, practicantes del deporte, estudiantes de la misma institución, entre otros).		

0

Introducción

Haga las siguientes preguntas, con el fin de establecer el ~~rapport~~ rapport con los participantes:

No.	Pregunta	1	2	3	4	5	6	7
1	Deporte que practica							
2	Tiempo de práctica							
3	Motivación para la práctica							
4	Escenario de la práctica							
5	Hace uso de escenario formal							
6	Justificación de la respuesta anterior							



1	Percepción sobre instalación de escenarios deportivos
---	---

¿Qué opinión tiene sobre la instalación de escenarios deportivos de nuevas tendencias en su barrio?		
Actor	Opinión expresada	Categoría y breve análisis

2 Percepción sobre cuidado, seguridad y mantenimiento			
¿Qué condiciones tendría el cuidado, seguridad y mantenimiento de los escenarios deportivos para la práctica de deportes de nuevas tendencias?			
Actor	Cuidado	Seguridad	Mantenimiento

3 Infraestructura		
¿Qué infraestructura se requiere para la práctica deportiva?		
Actor	Deporte	Opinión sobre lo que debe tener el escenario deportivo

9. Lista De Gráficos

Gráfico 1. Dimensiones de la investigación.....	14
Gráfico 2. Rango edad deportistas	24
Gráfico 3. Comunas de residencia deportistas encuestados.....	25
Gráfico 4. Deportes encuestados.....	26
Gráfico 5. Horas de entrenamiento por día	27
Gráfico 6. Comunas escogidas para instalación escenarios	28
Gráfico 7. Escenarios por deporte escuelas Vértigo	32
Gráfico 8. Clasificación planta física por usos.....	33
Gráfico 9. Cantidad escenarios por clasificación	34
Gráfico 10. Escenarios totales vs. Escenarios especializados por Comuna	35
Gráfico 11. Gráfico comparativo Cantidad escenarios vs. Intervenciones por comuna	36
Gráfico 12. Intervención vs. Escenarios por deporte	39

10 .Lista De Tablas

Tabla 1. Relación dimensiones y variables de investigación	15
Tabla 2. Escenarios para DNT con mayor uso	37
Tabla 3. Desarrollo DNT corregimientos	40
Tabla 4. Infraestructura específica para Skate Park (Trample, 2016)	43

11. Bibliografía

- Bull, R. (1 de Abril de 2014). *Red Bull*. Obtenido de <https://www.redbull.com/mx-es/red-bull-dirt-conquers-2014-street-park-dirt>
- Cali, A. d. (2018). *Alcaldía de Santiago de Cali*. Obtenido de <http://www.cali.gov.co/deportes/publicaciones/129846/VERTIGO/>
- Centre, T. O. (19 de Octubre de 2017). *International Olympic committee*. Obtenido de <https://www.olympic.org/search?q=skateboarding>
- Climbing, I. F. (Agosto de 2018). *International Federation of Sport Climbing*. Obtenido de <http://www.ifsc-climbing.org/index.php/about-ifsc/what-is-the-ifsc/history>
- Committee, I. O. (2018). *Olympic News*. Obtenido de <https://www.olympic.org/news/parkour-stars-flip-their-way-through-urban-park>
- Deportiva, E. M. (2018). *El Muro Escalada Deportiva*.
- Deportivas, N. T. (2017). *Instituto de Recreación y Deportes IDRD*. Obtenido de <https://www.idrd.gov.co/nuevas-tendencias-deportivas>
- Encyclopaedia Britannica*. (2018). Obtenido de <https://www.britannica.com/art/break-dance>
- Galicia Rollers*. (2018). Obtenido de <http://www.galiciarollers.com/roller-freestyle/>
- Gonzalo, S. (1 de Febrero de 2014). *Historia del BMX Freestyle*. Obtenido de <http://historiadelbmx45.blogspot.com/>
- Gymnastique, F. I. (2017). *Technical Regulations*. Lausanne.
- Hawk, T. (Noviembre de 2018). *Encyclopaedia Britannica*. Obtenido de <https://www.britannica.com/sports/skateboarding>
- IDRD, I. D. (2013). *Beca: Deportes urbanos y nuevas tendencias en el distrito*. Bogotá D. C.: IDRD.
- INTERNACIONAL, B. (20 de Octubre de 2013). *UniversoBboy*. Obtenido de http://www.universobboy.es/historia_uprocking_bboying_hiphop.pdf
- Jazmin Escobar, I. B. (2009). Grupos Focales: Una Guía conceptual y metodológica. *Universidad del Bosque*, 51 - 67.
- News, Y. O. (06 de Diciembre de 2016). *International Olympic Committee*. Obtenido de <https://www.olympic.org/news/three-new-sports-to-join-buenos-aires-2018-yog-programme>
- Rotawisky, J. L. (2013). Parkour, Cuerpos que trazan heterotopías urbanas. *Revista Colombiana de Antropología*, 42.
- Salamanca, U. d. (2018). *Diarium*. Obtenido de http://diarium.usal.es/isa_marcos/informacion/
- Trample, L. (2016). *Chicks in Bowls*. Obtenido de <http://www.chicksinbowls.com/terminology/>
- UCI, U. C. (10 de Octubre de 2017). *Union Cycliste Internationale UCI*. Obtenido de <https://www.uci.org/bmx-freestyle/news/2017/history-of-bmx-freestyle-184115>
- Valle, U. d. (2017). *Caracterización de recursos y capacidades del sector deporte de Santiago de Cali*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Walltopia. (2018). *Walltopia*. Obtenido de <https://www.walltopia.com/es/technical-information/climbing-walls-features>

Wikipedia. (30 de Agosto de 2018). Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Freestyle_BMX
World Freerunning Parkour Federation. (2018). Obtenido de <https://wfpf.com/history-parkour/>