

Máster en Servicios públicos y Políticas sociales, perfil profesional

Proyecto de intervención: *Hip Hop, integración y ocio saludable en el medio rural de Santa Marta de Tormes.*



VNiVERSiDAD D SALAMANCA

Autor: David Hernández Martín
Tutor: José Manuel Del Barrio Aliste

Año 2014

RESUMEN:

El siguiente proyecto de intervención social está dedicado a prevenir la aparición de conductas nocivas para la salud de los jóvenes, entre 16 y 21 años de edad de la localidad Salmantina de Santa Marta de Tormes entendiendo dicha salud desde una perspectiva biopsicosocial, que engloba no solo el bienestar físico sino también mental y la integración social de los beneficiarios en la comunidad evitando la aparición de conflictos, a través de la práctica de actividades ligadas a la cultura del Hip Hop como medio inclusivo.

Palabras clave: Cultura Hip Hop, Ocio saludable, Ocio nocivo, Integración.

ABSTRACT :

The next social project is dedicated to preventing the occurrence of harmful health behaviors of young people between 16 and 21 years of age in Salamanca town of Santa Marta de Tormes understanding that health from a biopsychosocial perspective, encompassing not only physical but also mental and social integration of the beneficiary community to avoid the appearance of conflicts, through the practice of activities linked to the culture of Hip Hop and inclusive environment.

Keywords: Hip Hop culture, healthy Leisure, harmful Leisure, Integration

Índice

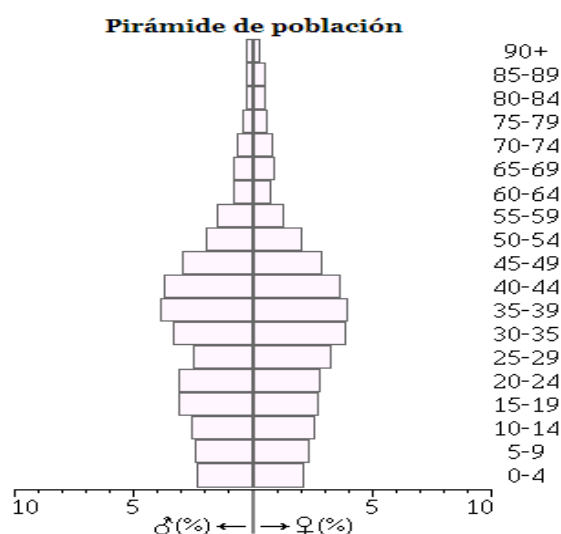
1. Introducción y justificación del proyecto.....	3
2. Delimitación de la intervención y diseño metodológico.....	9
2.1. Objeto de estudio e hipótesis de intervención.....	10
2.2. Diseño e implementación de la intervención.....	11
2.3. Metodología de seguimiento y supervisión.....	14
3. Fundamentos teóricos.....	16
4. Diagnóstico de la realidad.....	23
5. Proyecto.....	25
5.1. Objetivos.....	25
5.2. Destinatarios.....	26
3.2.1. Destinatarios directos o activos.....	26
3.2.2. Destinatarios indirectos o pasivos.....	27
5.3. Acciones y medidas.....	28
5.3.1. Acciones previas al inicio del proyecto.....	28
5.3.2. Acciones que se desarrollan dentro del proyecto.....	30
5.3.3. Acciones posteriores y paralelas a la realización del proyecto.....	30
5.4. Cronograma.....	31
5.5. Sistemas de evaluación.....	32
5.5.1. Diseño de la evaluación.....	32
5.5.2. Indicadores sociales antes del desarrollo del proyecto.....	36
5.5.3. Indicadores de evaluación durante y tras finalizar proyecto.....	37
5.6. Recursos.....	38
5.6.1. Recursos económicos.....	38
5.6.2. Recursos técnicos.....	39
5.6.3. Recursos humanos.....	40
6. Resultados y beneficios esperados.....	42
Bibliografía.....	44
Anexos.....	46

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En el siguiente documento se presenta y desarrolla el Trabajo Fin de Master en Servicios Públicos y Políticas sociales impartido por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca. En dicho trabajo se desarrolla un proyecto de intervención sobre ocio alternativo e integración a través del Hip Hop destinado a población joven (entre 16 y 21 años) en el área rural de Santa Marta de Tormes (Salamanca). En el siguiente apartado se tratará de desglosar el **porqué de la necesidad y pertinencia de la intervención** en el municipio así como su **relación con los objetivos del Máster**. Para ello, se expondrán primeramente las características y principales problemáticas que acontecen en el escenario social descrito y posteriormente se relacionará con su pertinencia en relación con las competencias tratadas en la titulación para observar los argumentos que llevan a plantearse este trabajo y cuál es su aportación desde el perfil profesional asociado a la disciplina del trabajo social.

Santa Marta de Tormes es un municipio de la periferia de Salamanca, situado a tan solo 3 kilómetros de la capital, por lo que mucha gente se refiere a él como una ciudad dormitorio. Esto es así porque durante los años 90 el precio más barato de las viviendas inspiró a muchas parejas jóvenes a asentar sus vidas en el pueblo y formar allí una familia de tal manera que, en la actualidad, esta localidad posee una de las poblaciones jóvenes más amplia de toda Castilla y León (Ver *Tabla 1.*)

Tabla 1. Pirámide poblacional de Santa Marta de Tormes, censo 2011



Fuente: Instituto Nacional de Estadística de España

Por tanto, se trata de un núcleo de población grande, joven pero sin perder la perspectiva de población rural con sus acordes características y problemáticas. Este boom demográfico ha llevado a Santa Marta de Tormes a encontrarse con una diversidad de habitantes y culturas muy amplia (etnias gitanas, inmigrantes latinoamericanos y de países árabes) cuyas necesidades no están del todo cubiertas y no siempre coinciden. Basta con darse una vuelta por cualquiera de sus calles para empezar a observar de las mismas (Ver *Tabla 2.*)

Tabla 2. Evolución demográfica de la población de Santa Marta de Tormes

Años	1996	2001	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Nº de habitantes	9.392	11.195	12.749	13.175	13.602	14.010	14.315	14630	14756	14756	14756

Fuente: Instituto Nacional de Estadística de España

Pese a que a primera vista, el ``maquillaje`` urbano pueda camuflar algunas de estas características, enseguida puede comprobarse la carencia de recursos y programas de ocio para toda la variedad de población joven de la localidad. Esto se traduce en parques plagados de menores bebiendo alcohol a edades cada vez más tempranas, abundante basura producida por los botellones y destrozos en el mobiliario urbano que por desgracia empieza a ser una característica común con otros municipios y barrios. (papeleras rotas, pintadas en las fachadas de las casas, fuentes en funcionamiento inexistentes etc.). Íntimamente relacionado con esto último, una de las principales problemáticas que padece la población es la venta y el consumo de drogas, siendo en numerosas ocasiones objeto de noticia en los periódicos locales llegándose a calificar el pueblo como el supermercado de droga de Salamanca junto con otros barrios conflictivos o ``guetos`` de la ciudad. Pese a los constantes controles de la guardia civil en la entrada del municipio, esta lacra sigue extendiéndose y contagiando a la población joven del entorno que empieza a consumir y a formar parte del propio negocio a edades cada vez más tempranas dado que es un tema que les es familiar desde muy pequeños y relacionan fácilmente con el ocio en el tiempo libre. Esta característica hace que la convivencia entre las familias de Santa Marta de Tormes se haga cada vez más difícil puesto que, a menudo, jóvenes de familias trabajadoras que no habían formado parte de esta problemática acaban absorbidos en la misma como uno más debido la presencia tan fuerte de este hecho (no hay que perder la perspectiva de que se comparten los mismos

espacios tales como parques o institutos para realizar dicha actividad generadora de conflictos). Una de las peculiaridades de Santa Marta de Tormes es que posee uno de los parques naturales más bonitos y grandes de la provincia: la Isla del Soto. Se trata de un espacio verde bruto de más de tres kilómetros de diámetro utilizado por la población joven más conflictiva como refugio para practicar sus hábitos de ocio no saludables. Tal es así que los conflictos entre la policía local y los chavales que frecuentan la Isla se han convertido en una auténtica molestia para los vecinos del municipio, con constantes redadas en la entrada del parque debido a la práctica de actividades prohibidas en el mismo como botellones o construcciones de casetas que en muchas ocasiones se han quemado por accidente originando verdaderos destrozos en la isla. No cabe duda de la necesidad de un programa para generar medias alternativas de ocio dado que la realidad habla por sí misma.

Sin embargo, no todo es desalentador en la localidad de Santa Marta de Tormes porque al igual que existen fuertes debilidades y problemáticas también se cuenta con grandes fortalezas que permiten pensar que es posible controlar la situación y llevarla a buen puerto. Si bien el Excelentísimo ayuntamiento de Santa Marta no ha dado del todo con la clave para interesar e involucrar a la población joven, tampoco lo ha dado por imposible, lanzando numerosos programas y actividades dirigidas a satisfacer las carencias mencionadas anteriormente, aunque sin un porcentaje de participación que pueda traducirse en la erradicación de las conductas negativas citadas en el párrafo anterior. Pese a todo, cabe el optimismo si observamos las infraestructuras con las que cuenta la concejalía de juventud. Al hablar de Santa Marta de Tormes no debemos caer en el error de pensar que se trata de una población sin recursos o sin espacios para ofertar ocio a los jóvenes como puede ocurrir en otros medios rurales más pequeños. En este sentido se puede hablar del municipio como una ciudad en miniatura, con sus salones de actos, sus locales para actividades y talleres promovidos desde la concejalía. Íntimamente relacionado con este aspecto, otra de las razones que invitan al optimismo es la tradición asociacionista de los vecinos trastormesinos, que cuenta con multitud de asociaciones (37900 Joven, por citar alguna) desde las que se intentan promover actividades atendiendo más a los gustos de los habitantes del municipio. En este sentido podríamos decir que Santa Marta de Tormes tiene un capital social emergente interesado por las llamadas tribus urbanas emergentes estudiadas desde la disciplina de la Sociología, así como un capital social muy rico con importante cultura asociacionista.

Una de estas culturas emergentes, de la que puede observarse su gran presencia en el pueblo, es el Hip Hop (un movimiento que engloba música Rap, Graffiti, baile Break Dance y Disyóquey) que mal enfocado deriva en las pintadas que se mencionan anteriormente pero que, sin embargo, potenciado podría suponer importantes beneficios tanto para los jóvenes que lo practican en lugar de estar divirtiéndose de otras maneras más peligrosas y sin productividad alguna, como para los vecinos de la comunidad, transformando esas pintadas y manchurroneos en la pared en escaparates o trapas de garaje decoradas. Este tan solo es un ejemplo de lo que podría suponer explotar uno de los sectores de la cultura Hip Hop, ampliamente extendida en Santa Marta pero existen otros: existen multitud de chicos que se dedican a hacer pellas para rimar en los parques y componer sus canciones. Ahora bien, ¿por qué no proporcionar a esos chicos un espacio físico para que puedan elaborarlas de cara a participar en las fiestas del municipio con la organización de un festival – concierto de grupos locales? Lo mismo podría decirse del baile break dance, que practicado en espacios habilitados, no supone más riesgo de lo que lo hace un partido de fútbol y de esta forma podría potenciarse el capital social del medio y la participación de los jóvenes en la elaboración de políticas públicas. En lo referente a **la relación con los objetivos y competencias del Máster en términos de oportunidad y conveniencia de la intervención**, si la finalidad del Máster en Servicios Públicos y Políticas Sociales es la adquisición por parte del estudiante de una formación avanzada, de carácter especializado y multidisciplinar, en el ámbito de los servicios públicos y las políticas sociales. El objetivo fundamental es preparar profesionales e investigadores que, por un lado, posean un buen conocimiento de la estructura de las políticas sociales y los sistemas de servicios públicos y, por otro, conozcan y sepan utilizar las herramientas conceptuales y técnicas de investigación que permitan:

- **El análisis de las necesidades y los problemas sociales**
- **El diagnóstico de los servicios públicos y las políticas sociales en sus diferentes aspectos**
- **La elaboración, el seguimiento y la evaluación de políticas y proyectos de investigación o de intervención social en ámbitos como la educación, la sanidad, los servicios sociales, y, en general, el bienestar social.**

En este sentido, **el primero de los objetivos** en relación con el planteamiento de este proyecto de intervención parece más que claro puesto que todo el esquema de dicha intervención se basa en un previo análisis de una necesidad para un colectivo en un medio concreto que solventa un problema social captado desde una perspectiva crítica. **Este objetivo enlaza con el segundo** puesto que una vez detectada la necesidad y la problemática, es fundamental realizar un diagnóstico de los servicios públicos y las políticas sociales disponibles en esta realidad social para hacerles frente, aprovechar sus potencialidades o realizar los ajustes pertinentes en el diseño de las mismas para erradicar el conflicto. **Todo esto desemboca en el tercero de los objetivos** descritos en el Máster, puesto que una vez interpretada la realidad y los recursos disponibles para intervenir en esta, se podrá entonces iniciar el proceso de diseño de la intervención con el fin último de alcanzar el bienestar social. Por tanto, las competencias adquiridas en la titulación, forman parte de un proceso que permite al estudiante convertirse en un agente de cambio social capaz de observar, analizar, interpretar, comprender e intervenir en la realidad social objeto de su trabajo para erradicar la conflictividad social o problemáticas del tipo que se describen en el tercero de los objetivos del Máster. Teniendo en cuenta los factores mencionados anteriormente que hacen factible la realización este proyecto, es necesario trazar, en líneas generales, los pilares básicos sobre los que se sustenta esta intervención. Estos pilares son:

- Disminución de la exclusión social del colectivo de jóvenes que habitan el municipio trabajando en las causas que generan dicha exclusión
- Formación en habilidades sociales que permita a los jóvenes Trastormesinos generar expectativas de futuro.
- Formación en educación y valores que posibilite un conocimiento más profundo del ocio y las consecuencias negativas del ocio sin respeto.

Por otra parte, para entender el tipo de políticas y estrategias de desarrollo a elaborar en el medio rural, primero tenemos que conocer a grandes rasgos cuales son las características que definen el medio rural, al igual que hemos hecho con las problemáticas que acontecen sobre el ocio, el medio rural tendrá unas características y unas necesidades coincidentes con el medio urbano en algunos sentidos y totalmente distintas en otros. A la hora de definir la ruralidad ,de los cinco criterios que se utilizan con frecuencia (**ocupacional, cultural, contrapuesto a lo urbano, homogeneidad**

frente a heterogeneidad y demográfico) ninguno se adecua a un marco conceptual válido al cien por cien, debido a cuestiones como la demografía, la ruptura con lo agrario etc. En cuanto a la cuestión de **la ruralidad ampliada**, término que alude a la reproducción social y nuevas funciones del medio rural (**residencial, ocio y turismo, medioambiental y actividades estratégicas**), la distinción entre ambos se hace cada vez más difícil y Santa Marta de Tormes es el ejemplo perfecto de esto último.

Queda por tanto, perfectamente razonada la pertinencia del planteamiento de este proyecto de intervención así como la necesidad de un proyecto de ocio para la población joven que sea motivador y fomente la autodeterminación del beneficiario es más que palpable y cobra sentido al hablar de Hip Hop como fenómeno sociológico que acontece en la realidad explotando sus posibilidades . Se trata además de una intervención que se ajusta a las competencias del perfil profesional del Trabajo Social a cerca de la integración, el bienestar social y la autodeterminación de los sujetos. No cabe duda que se trata de un proyecto complejo y arriesgado a la par que innovador pero es necesario de vez en cuando romper con los moldes preestablecidos y apostar por algo totalmente nuevo. Tras estas líneas ,dedicadas a introducir y contextualizar el lugar donde se va a realizar dicha apuesta y sus características más reseñables, así como la relación con los objetivos del Máster, en los siguientes apartados se desglosará con detalle todos aquellos componentes para llevar a cabo con éxito la intervención propuesta.

En primer lugar se delimitará la intervención y la metodología propuesta para desarrollo, atendiendo y describiendo con detalle el análisis de la realidad social necesario para la interpretación e intervención en la misma y se enunciarán las bases y aportes teóricos que dan sentido a la idea de que en el proyecto se propone, demostrando su viabilidad y efectivo atendiendo al análisis que diversos autores especializados en el tema realizan respecto a la posibilidad de intervenir y modificar conductas negativas y nocivas a través del ocio. **Posteriormente**, se emitirá un diagnóstico en base a todo lo estudiado y se propondrá el cuerpo de la intervención .(especificando sus objetivos, acciones concretas etc.) de forma ordenada y estructurada. **Finalmente**, se reflexionará sobre los posibles beneficios y ventajas que ofrece esta forma de Trabajo Social relacionada con una cultura urbana emergente y en auge como es el Hip Hop en los jóvenes en un medio rural como es el del municipio de Santa Marta de Tormes de cara a extender y fomentar la experiencia en entornos más amplios.

2. DELIMITACIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y DISEÑO METODOLÓGICO

Pese al carácter claramente inclinado hacia la intervención que posee este trabajo, para poder llevar a cabo dicho cambio en la realidad social, debe existir **un pequeño trabajo de investigación social previo** sobre esa realidad y ese el medio concreto donde se va a intervenir a fin de **analizar el objeto concreto de intervención** y contrastar previamente la hipótesis de intervención descrita en la investigación para contrastar su utilidad y pertinencia real acorde con las características sociodemográficas de la zona. En el siguiente apartado del proyecto se **delimitará todo lo relativo a la intervención** y su correspondiente **diseño metodológico y previsión posterior** desde una perspectiva temporal que abarca las siguientes fases del ciclo vital del proyecto: **Ex ante, intra y Ex post**.

La metodología seguida para la realización eficiente de este proyecto engloba el marco de todos aquellos instrumentos indispensables para su puesta en práctica (técnicas de investigación previa, de diseño y finalmente las relativas al cuerpo de la intervención) así como todas las fases de vida del proyecto con sus correspondientes desarrollos. Por tanto, siguiendo el orden lógico, comenzaremos enumerando todo lo anterior empezando por la fase de identificación de problemática y qué recursos se requieren para dicha identificación hasta la fase de ejecución y evaluación. Cada una de estas descripciones coincide con la delimitación del siguiente apartado del proyecto referido a las acciones concretas dentro de cada fase de la metodología.

Para ello, dividiremos el contenido en tres partes diferenciadas. **La primera** parte versará sobre el planteamiento del objeto de estudio sobre el que recaerá la posterior intervención y la formulación de una hipótesis de intervención sobre la que se apoyará toda la metodología posterior desarrollada en **un segundo apartado**, que llevará el peso del diseño concreto de la misma según las conclusiones extraídas en la primera fase. Finalmente, **la tercera fase** abordará todo el contenido en cuanto a supervisión y evaluación del proyecto. Toda la metodología descrita será complementada y especificada en el apartado de acciones concretas para cada una de las tres fases.

2.1. Objeto de estudio e hipótesis de intervención

A continuación se adjunta un mapa de conceptos (Ver *Anexo I*) en torno a tres ejes básicos para elaborar un objeto de estudio que permita formular la Hipótesis sobre la que sustentará posteriormente el diseño de intervención. Tal y como puede contemplarse estos tres elementos angulares son los jóvenes, la salud y el ocio, donde pueden constatar sus relaciones en tres niveles de proximidad e interrelación. En base a estos podríamos formular el siguiente objeto de investigación:

- **El impacto de los diferentes hábitos y prácticas de ocio de la población joven sobre su salud (física, psicológica y social).**

El marco conceptual del que nace esta intervención es un paradigma constructivista en base a unas estadísticas contrastadas del que nace la siguiente hipótesis: *La población joven del municipio de Santa Marta de Tormes tiene hábitos de ocio inadecuados que genera conductas inadaptadas produciendo conflictos en la convivencia del municipio*. La investigación sobre esta hipótesis será llevada desde el enfoque del Trabajador social mediante un pequeño estudio piloto que recogerá por un lado observación participante del municipio del profesional y por otro lado, encuestas organizadas cualitativas a jóvenes y padres del municipio a través de los dos institutos del pueblo con muestreo estructural que recoja las características de los jóvenes (nacionalidades o etnias representativas en los jóvenes del municipio por ejemplo) y de las asociaciones de padres a fin extraer conclusiones sobre los hábitos de ocio para avanzar en la formulación de los apartados de la intervención.

Mediante la observación participante y las encuestas realizadas tanto a padres como a los jóvenes, tal y como se adelantaba en el apartado introductorio, pueden llegarse a las siguientes **conclusiones**: dentro del municipio, dos zonas de población claramente diferenciadas en cuanto a estilos de vida y ocio se refiere: el núcleo del pueblo y las urbanizaciones anexas. Por un lado, los jóvenes pertenecientes a las urbanizaciones no tienen a penas contacto con la vida del núcleo del pueblo y realizan sus prácticas de ocio fuera del mismo, no percibiendo, en su mayoría, el consumo de sustancias nocivas para la salud o los destrozos en el mobiliario público como una alternativa de ocio. En cambio, dentro de los jóvenes que conviven y habitan el núcleo de población del municipio, se encuentra una tendencia más alta al considerar el botellón o el consumo de drogas como práctica de ocio, así como la percepción de divertida de la práctica de

destrozos en el mobiliario público. En cambio, la percepción de los padres es más homogénea al considerar problemáticas las prácticas de ocio en el municipio ante la falta de recursos de ocio de los jóvenes y la necesidad de una intervención en estos parámetros. Estas conclusiones han sido extraídas de la realización de un análisis del discurso cualitativo de los cuestionarios estructurados emitidos a jóvenes y padres.

Todo lo anterior lleva a plantearse los objetivos dentro de un enfoque de marco lógico así como la posterior justificación teórica del proyecto, dentro del siguiente apartado. El enfoque eminentemente práctico de este nos lleva a abordar el diseño desde un paradigma interpretativista por el cual se articularán los objetivos atendiendo a los procesos por los cuales los individuos construyen subjetivamente su mundo social, es decir, intentando explicar la estabilidad del comportamiento desde el punto de vista del individuo mediante métodos cualitativos (fase estratégica). de las que se extraerán conclusiones sobre los hábitos de ocio para avanzar en la formulación de los apartados de la intervención.

2.2. Diseño e implementación de la intervención

A continuación, sustentado en el estudio piloto previo detallado en el apartado anterior, se llevará a cabo el diseño e implementación de la intervención, el proceso de construcción del objetivo general y los específicos en base a los datos cualitativos y los instrumentos de obtención de datos utilizados desde el método de investigación científico aplicado a las ciencias sociales. Existen varios factores que hacen viable la realización de este proyecto:

- Debido a la carencia de redes de apoyos entre iguales que fomenten las actividades de ocio alternativas, diversificadas y atractivas para los jóvenes se está produciendo un importante descenso en la participación de las actividades de ocio saludable ofertadas en el municipio. Esto se traduce en una pérdida de capital social y humano importante a consecuencia de esta exclusión social.
- Acentuadas por la crisis, así como por otras problemáticas sociales, las situaciones familiares de gran parte de la población habitante se están agravando. Esta situación familiar sumada a la falta de expectativas puede incidir negativamente en los jóvenes de la localidad, canalizando su tiempo libre y frustración en actividades de vandalismo y destrozos del mobiliario público que puede traducirse en un aumento de la conflictividad social.

- A consecuencia de lo anterior, el proceso de socialización de la población joven de este municipio puede llegar a percibir determinadas conductas nocivas para la salud como ocio normalizado lo cual puede traducirse en un aumento de problemas psicológicos y de salud.

Pueden constatar los juicios anteriores en la siguiente figura de identificación de problemas donde se detallan: en la parte inferior una serie de elementos causales de los mismos que desembocan en los efectos reflejados en la parte superior del mismo sobre la población joven (ver *Figura 1.*)

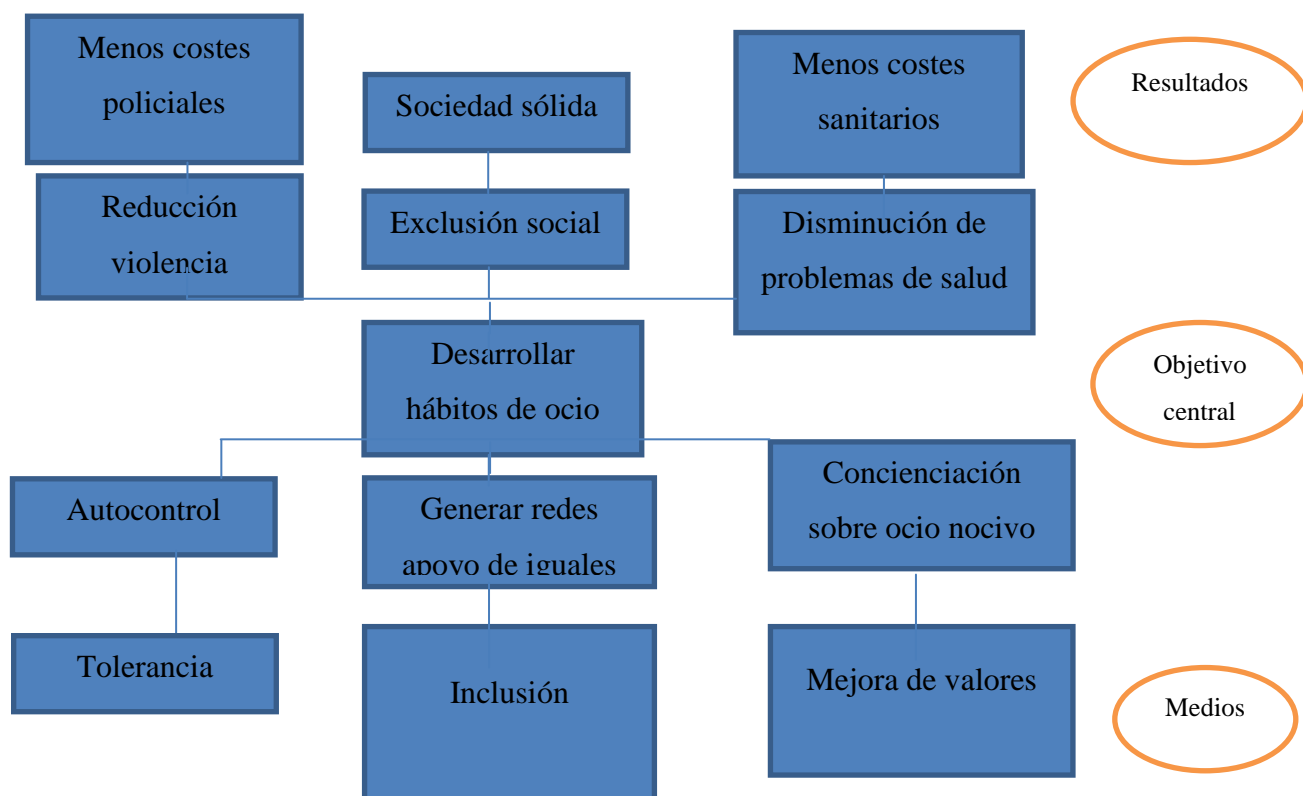
Figura 1. Identificación de problemas, causas y efectos



Fuente: elaboración propia

Se comienza, a partir de lo anterior, el diseño de la intervención (fase táctica) del proyecto en base a los resultados que se quieren conseguir (objeto) para posteriormente trabajar de cara a conseguir el mismo mediante actividades e instrumentos programados, es decir, estaríamos en la fase de implementación del proyecto (fase operativa, ver *Figura 2.*)

Figura 2 . Identificación de objetivos, medios y resultados



Fuente: elaboración propia

Por tanto, deben quedar perfectamente reflejados los niveles de intervención. Siguiendo los modelos de estrategias de prevención primaria, secundaria y terciaria (Caplan, 1964) Se enumera un primer objetivo general que tiene por destinataria toda la población de manera que abarca los tres niveles (aquellos que no manifiestan conductas inadaptadas, aquellos que están en riesgo y aquellos que manifiestan conductas inadecuadas) Posteriormente se enlazan los tres objetivos específicos citados en el apartado de objetivos (ver apartado 5.1) con distintos enfoques para los tres niveles de manera que **la metodología** cobra sentido de la siguiente forma:

- Se concientiza a modo de prevención primaria de los beneficios del ocio saludable así como la creación de grupos de iguales para el ocio saludable. Las técnicas e instrumentos a llevar a cabo con este colectivo aluden al trabajo social con grupos y comunidades desde el enfoque de la cultura Hip Hop: actividades grupales, técnicas para la aparición de redes de apoyo entre iguales y grupos de apoyo o ayuda mutua.
- Para la intervención secundaria y terciaria se trabajarán las habilidades personales de aquellas personas que están en riesgo o muestran hábitos de ocio inadecuado o no saludable. Las técnicas e instrumentos utilizados para llevar este objetivo a buen puerto son aquellas dedicadas a la potenciación de habilidades personales y de autoestima de los sujetos, siempre desde la perspectiva del Hip Hop guiada por los principios de la disciplina del trabajo social y siempre coordinada por esta última.

En resumen podríamos concluir que las acciones y medidas de esta fase están realizadas siempre encaminadas a conseguir los objetivos específicos (cuya realización completa engloba al objetivo general) siempre desde la metodología planteada. Todo lo anterior da como resultado las 3 matrices de planificación (Correspondiente a cada uno de los 3 objetivos específicos) que pueden contemplarse en el *Anexo 2*.

2.3. Metodología de seguimiento y supervisión

Se entiende por seguimiento y supervisión la fase intermedia entre el contacto y el acompañamiento personal que debe realizarse una vez se ha puesto en marcha el proyecto y este lleva un periodo de funcionamiento. Es por tanto necesario que se haya establecido previamente una relación significativa con los beneficiarios del mismo para contemplar su evolución. Este seguimiento puede explicar algunas circunstancias de los resultados obtenidos una vez acabado el proyecto, a fin de detectar posibles dificultades en su desarrollo que imposibiliten el cumplimiento de los objetivos, puesto que el desarrollo de este tipo de intervenciones se verá muchas veces modificado por los propios conflictos que puedan surgir. Dicho seguimiento plantea **una doble vertiente**: tanto de la evolución de los beneficiarios del proyecto, como el propio desarrollo y funcionamiento del proyecto. Dentro de lo primero, se trata de una relación de ayuda en la que el apoyo es demandado directa o indirectamente por parte del joven y ofrecido explícitamente por el desarrollador de la intervención para favorecer sus procesos

evolutivos en aras del buen desarrollo personal y en la búsqueda y consecución de la lógica de la intervención. Está basado en una forma especial de relación que es la vinculación. Se plantean las siguientes características de acompañamiento:

- Que exista una demanda explícita que el joven hace por iniciativa propia o fruto del proceso y el trabajo realizado durante las actividades. Se busca el compromiso para que la implicación educador-joven sea mutua.
- Que se realice periódicamente
- Que se trabaje siempre bajo el punto de vista de los objetivos marcados y el objetivo general establecido
- Aprovechamiento de las oportunidades que surjan en el desarrollo del proyecto.

Por tanto el seguimiento y supervisión puede realizarse inicialmente de forma rutinaria y en especiales circunstancias entendidas como momentos de crisis en sentido amplio tanto positiva como negativamente a lo largo del proceso. Debe constatar que el acompañamiento personal tiene un principio y un final, aunque puede ser necesarios varios acompañamientos a lo largo del proceso de desarrollo de los jóvenes en cuanto a ocio saludable se refiere, sin que esto sea un impedimento para que se establezca una relación que pueda durar tiempo. La realización del mismo puede llevarse a cabo mediante distintas maneras: entrevistas con los encargados de su implementación, y la encuestas de satisfacción de los beneficiarios así como el seguimiento.

Por otra parte, la supervisión contemplada a nivel del proyecto global puede ser llevada a cabo por un profesional externo del área de Servicios sociales del centro CEAS del municipio ajeno al proyecto a ser posible para evitar la llamada "contaminación" (estaría íntimamente relacionada con la fase de evaluación y supervisión que se detallará extensamente en el apartado de sistemas de evaluación del proyecto). De esta manera quedaría completo y perfectamente delimitado el circuito metodológico a seguir de cara a llevar a la práctica cada una de las partes del proyecto una vez definido el marco conceptual desde el que se posiciona así como todas aquellas técnicas e instrumentos para la realización del mismo permitiendo detectar posibles incompatibilidades en cada uno de los tiempos del trabajo.

3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

A lo largo del siguiente apartado se van a reflejar **las bases teóricas** de este proyecto de integración a través del **ocio saludable centrándose en los beneficios del aprovechamiento del tiempo libre** y como puede este contribuir de forma preventiva en los jóvenes para evitar la iniciación del consumo de drogas o alcohol de forma abusiva. Posteriormente, se constatarán específicamente los beneficios del Hip Hop como marco teórico sobre el que se sustenta el proyecto de manera más específica, siendo un ámbito menos investigado. No cabe duda de que existen multitud de estudios científicos que constatan en sus investigaciones de los beneficios del ocio en la salud y cómo enfocarlo a la prevención de aparición de conductas desadaptadas en los jóvenes, sin embargo, si los relacionamos con el ámbito del Hip Hop, desde el cual se desarrolla este proyecto concreto, en Santa Marta de Tormes, nos encontramos un gran vacío debido a la novedad del mismo, siendo este un gran desconocido para multitud de profesionales así como los beneficios que puede aportar al trabajo social en este ámbito. En las siguientes líneas trataremos de relacionar los beneficios y descubrimientos teóricos constatados a la hora de realizar un proyecto de ocio saludable como medida de integración y prevención para después relacionarlo con las aportaciones que la cultura Hip Hop puede realizar en este campo para el uso de los profesionales.

“La elección de un modelo teórico se convierte en un requisito metodológico que facilitará el desarrollo más fiable de los nuevos programas, la posibilidad de comprobación de su eficacia y, derivado de esto, la verificación de su capacidad para generar su aplicación” (Acero y Moreno, 2002:77). Los programas de ocio alternativo han cobrado un gran interés en España, desde la última década, a consecuencia del boom de los nuevos patrones de uso recreativo de las drogas entre importantes sectores de la población juvenil que sorprendentemente consideran normalizado el uso según de que sustancias para su ocio, tales como el cannabis o alcohol, sin embargo, lo cierto y tal y como se constata, “no existe una certeza a la hora de determinar si los numerosos programas que se realizan son efectivos y acordes a las problemáticas de los lugares donde se realizan” (Martín y Moncada, 2003:345). Se abre por tanto el interrogante de si se utilizan adecuadamente los recursos que se poseen a la hora de intervenir con una problemática o simplemente viene mejor utilizar modelos de intervención estandarizados que no siempre acaban de ajustarse a los objetivos que se buscan.

Lo cierto es que pese a la dificultad a la hora de valorar el éxito o fracaso de un proyecto de ocio alternativo numerosos autores han realizado análisis de resultados para intentar establecer conclusiones al respecto. Las principales a la hora de elaborar una intervención podrían resumirse en cuatro. La primera de ellas es que un programa de ocio alternativo tendrá más éxito si se combina con estrategias innovadoras. La segunda es que el programa tiene que estar perfectamente definido para su éxito. Por último y más importante, `` el éxito o fracaso de un programa está íntimamente relacionado en la medida en la que la población destinataria se interese por el mismo `` (Hermida y Secades, 2002:50) para desarrollarse tanto en el ámbito personal como en el familiar, fortaleciendo vínculos afectivos a través de las actividades a realizar. En este sentido, sin embargo, a pesar de la enorme diversidad de realidades juveniles existentes, los jóvenes, como colectivo, comparten una serie de rasgos que los identifican como tales y que les distingue de otros grupos sociales. En su definición estructural, disponen de sus propias señas de identidad, normas de conducta, rituales, argot y simbolismos que hacen que lleguen a representar una auténtica cultura con identidad propia. En este camino, "hablar de cultura juvenil en singular puede servir para aproximarnos a una serie de rasgos que permiten definir esa manera de socializarse del colectivo joven en su conjunto, es decir, los elementos que les permiten constituirse en un colectivo que se presenta con características propias" (San Julián, 2004:15).

Otro de los factores a tener en cuenta en las labores de planificación y éxito de una intervención es el lugar donde se va a realizar la misma. ``Afirmar que todos los habitantes de los países desarrollados demandan y consumen igualmente estas actividades sin duda sería una afirmación muy optimista`` (Rebollo, 2003:1). No se debe perder la perspectiva del espacio donde vamos a trabajar. Santa Marta de Tormes pese a ser un área rural cuenta con estructuras bastante actualizadas y su población demanda unas actuaciones concretas acordes con unas necesidades concretas (mencionadas en el primer apartado correspondiente a la introducción). El proyecto *Hip Hop integración*, como todos aquellos que tratan de fomentar el ocio alternativo y la prevención de la marginalidad, ``debe basarse en una serie de valores que tratará de transmitir`` (Guerrero, 2006:1). No hay que olvidar que a la vez que se transmiten estos valores (biológicos, sociales, psicológicos, espirituales etc.) el ocio debe conllevar la recreación para afianzarlos y promover la integración a través de la educación.

“La recreación persigue como fin la educación del tiempo libre, porque en la medida que la persona sepa que hacer y este educado, en esa misma medida mejorará su calidad de vida y su uso del tiempo libre” (Ramos, 1996:31). La aspiración de la recreación de cualquier propuesta de intervención debe ser la consecución de una dimensión social en la que las personas se conozcan e interactúen como una gran familia, logrando una convivencia con compromiso por todas las partes, compartiendo recursos y apoyándose mutuamente para la consecución de los objetivos a alcanzar, desde una diversión sana en la que todos tienen cabida y se sienten importantes de manera que se sientan integrados, además de favorecer el aprendizaje mutuo (no solo de los destinatarios del proyecto, sino también del resto de la comunidad, beneficiándose de sus resultados). De esta manera, “no solo se resuelven los conflictos con diplomacia sino que se promueve el desarrollo de la creatividad y el arte” (Martínez, 2003:20). Este último párrafo describe perfectamente los fundamentos teóricos que el proyecto Hip Hop integración persigue, como medio de resolución de conflictos, de potenciación de las habilidades ocultas de los jóvenes y de enriquecimiento de la comunidad mediante una convivencia sana y de intercambio mutuo entre nuevas culturas y creencias ya afianzadas.

Otra de las cuestiones que es importante remarcar es la población destinataria de la intervención. El proyecto a desarrollar en Santa Marta de Tormes tiene como receptores del mismo, unos usuarios muy concretos con unas características muy concretas a las que no hay que perder la perspectiva. No es lo mismo diseñar una actividad de ocio alternativo para población adulta-joven que para una población de entre dieciséis y veintiuno, por muy pequeña que pueda parecer la diferencia sus estilos de vida difieren mucho (Rodríguez y Agullo, 1999). Se entiende el estilo de vida como un término que aúna las formas de pensar, sentir y actuar de un colectivo concreto, perteneciente a un entorno específico. Pero se trata además de un conjunto de hábitos, pautas y actividades que sirven para diferenciar y diferenciarse de otros colectivos sociales. El análisis de la evolución de este estilo de vida en los jóvenes españoles revela datos significativos a tener en cuenta a la hora de realizar cualquier tipo de planificación con ellos: nos encontramos primeramente una homogenización de las actividades de ocio de los jóvenes, un mayor asociacionismo y un sentimiento de pertenencia según sus gustos recreativos, con la formación de las llamadas tribus urbanas.

Los espacios de ocio de los jóvenes se convierten de este modo en objetivo clave de las intervenciones, máxime cuando hoy en día la familia y la escuela han perdido su papel prioritario como instancias socializadoras, en beneficio de otros agentes sociales. Cada vez más es "fuera" donde se construyen los valores, actitudes, opiniones, comportamientos, etc. y dónde se conforman sus identidades.

Tras el análisis llevado a cabo sobre el uso del tiempo libre por parte de la población juvenil española, podemos concluir que el ocio juvenil ha venido transformando su naturaleza en los últimos años, delimitando la noche como esfera de esparcimiento y la calle como espacio en el que se desarrolla la mayor parte de la actividad recreativa. En la actualidad, el consumo recreativo de drogas (legales e ilegales) se ha convertido en una práctica común de muchos jóvenes españoles. Últimamente parece haber tomado mayor relevancia, existiendo una serie de transformaciones importantes tanto en la forma en que se consumen estas sustancias, como en las propias sustancias consumidas. En estas nuevas formas de consumo sobresalen dos fenómenos tan característicos y problemáticos como el botellón y el consumo de drogas de síntesis. Cabe destacar, asimismo, el auge que ha experimentado y continúa experimentando el consumo femenino de alcohol y drogas, que tiende a igualar al de los varones. Por último, uno de los mayores problemas con los que nos enfrentamos es que la juventud actual percibe estas sustancias como carentes de riesgos para la salud, atribuyéndoles, al mismo tiempo, un marcado valor socio genérico. (Rodríguez et al, 2003)

Por tanto, una vez analizadas las principales referencias teóricas sobre ocio con jóvenes, parece lógico pensar en la adecuada forma de abordar las conclusiones extraídas. Respecto a esto, según el catálogo de programas de ocio saludable y para empezar a desarrollar los beneficios teóricos del Hip Hop en ellos, se puede aventurar que para que las aportaciones de cualquier iniciativa tengan éxito, ``debe llevarse a cabo un análisis tanto de los puntos fuertes como de los débiles desde el enfoque escogido `` (Arbex, 2001:57). Por ello, vamos por fin a desglosar que es el Hip Hop como medida de integración y que puede aportar. Todo el mundo tiene una ligera idea de lo que es el Hip Hop en su cabeza pero como ocurre con tantas otras cosas la realidad se mezcla con el mito. El Hip Hop no es una pandilla de chavales que visten con pantalones por las rodillas y se insultan rimando. El Hip Hop no es violento ni marginal, no es un grupo de chicos ensuciando las paredes. Bien entendido, el Hip Hop es un movimiento cultural que oferta multitud de actividades como medio de expresión (ya sea la escritura, el baile o el arte). La cultura urbana Hip Hop nace de la propia definición que de ella hacen los jóvenes desplegados de esta cultura, los cuales la definen de forma específica como el conjunto de expresiones y significaciones artístico-contestatorias que toman lugar en el espacio urbano para explicitar públicamente sueños, ideales, y descontentos sociales propios de las condiciones socioculturales en que se mueven sus ejecutores.

El Hip Hop tiene su origen en los guetos afroamericanos de las principales urbes norteamericanas, desde donde se mundializó (desde principios de los años ochenta en adelante) a distintas latitudes vía medios de comunicación. Desde su mundialización, el Hip Hop se asienta con mayor arraigo en las capas populares de los países subdesarrollados, sectores marginales donde el descontento y la ruptura sistémica son fenómenos históricos y reproducidos en el tiempo por quienes habitan estos lugares. Así, con su origen denunciante y demandante en los guetos afroamericanos de Nueva York, el hip-hop toma lugar en la vida de personas que canalizan su descontento con creación y lo despliegan con la energía que caracteriza a un sector social importante y —muchas veces— estigmatizado: los jóvenes. El Hip Hop se expande en el país como un germen liberador de espíritus y conciencias, como un recurso moderno lúdico y creativo el cual identifica, representa y expresa. Permite expresar motivaciones y sentimientos por un lado; pensamientos sociales y políticos por otro. Este movimiento toma lugar en el espacio urbano marginal de la ciudad de Iquique, llegando cada vez con mayor fuerza a más jóvenes hombres y mujeres que `` buscan espacios propios, canales de expresión y, por sobre todo, libertad de ser jóvenes y personas, actores sociales conscientes con pensamientos y prácticas que expresar y desplegar''(Moraga y Solorzano, 2005: 79)

A menudo se tiende a pensar que el Hip Hop se extiende por aquellos chicos inadaptados y que este es el origen de su ausencia en las aulas, de llenar los parques con adolescentes bebiendo y teniendo conductas de inadaptación, pero este es el primer error para desmitificar. Si el Hip Hop se relaciona con ambientes marginales no es porque nazca en ellos, sino que es un modelo de evasión tan barato para chicos que ya se encuentran inmersos en estas problemáticas que se refugian en ello antes que en nada y esto ocurre `` tanto en sectores subdesarrollados como en sectores desarrollados (Castells, 1999:8) ``. Por ello, podemos concluir que esta cultura capta el interés de la población joven y con problemas sin mucho esfuerzo, sin llevar el disfraz de diversión engancha. Además, consigue lo que multitud de iniciativas intentan sin esfuerzo: crear una identidad, tanto colectiva como individual. Esto último es muy importante ya que una identidad es lo que define a cada persona, como es cada persona. Si a través del Rap se puede lograr esto ya se ha ganado media batalla.

Es posible que estos jóvenes, a través de sus identidades, hayan señalado uno de los caminos desde los cuales se pueden ``construir otras formas de sociabilidad que, considerando lo estético, lo lúdico y lo ético, logran contraponerse a las pretensiones de un mercado que sólo ve en las ciudades y los medios de información una forma de acrecentar sus ganancias'' (Cuenca, 2000:29). La música o musicoterapia es una excelente herramienta de trabajo, pues además de ser un efectivo medio de comunicación, es el punto donde se encuentran diferentes tipos de culturas, generaciones, sexos y edades.

El Hip Hop aparenta ser una minoría pero en realidad ha crecido bastante, ha logrado expandirse por todo el mundo, tocando a hombres y mujeres, traspasando barreras sociales, religiosas, económicas, culturales y hasta políticas, por esta razón ha llegado a muchos sectores poblacionales pero, a los jóvenes en especial ``este ritmo les llega porque habla en su lenguaje, dice las cosas como son y es la voz de quienes no pueden hablar ''(Pardo, 2010:1). En este sentido ya hemos concluido por tanto que el Hip Hop genera identidad y es un potente medio de expresión. Por este camino, profundizando un poco, podríamos diferenciar el Rap de cualquier otro modelo de intervención en que este es generador de medios de comunicación para la población sujeta del mismo. Esta es la principal fortaleza teórica frente a otras ideas de ocio alternativo. La implicación que supone, el sentimiento de pertenencia a algo que el Hip Hop genera. Además, esta cultura está consagrada y extendida por todo el mundo a través de los medios de comunicación. Puede, por tanto, ``utilizarse como una cultura mundial y global de denuncia de las injusticias'' (Martins, 2012:163).

En varios países, el espacio simbólico ocupado por la música y la comercialización rap ha sido el himno de la liberación de los grupos o individuos que experimentan situaciones de opresión o discriminación. Ya concretamente desde la disciplina del trabajo social, pese a que existen pocas experiencias relacionadas con esta cultura si las comparamos con otras, algunos profesionales ya estudian su uso en programas (Jiménez y Yanelys, 2009) y proponen talleres a través de dinámicas grupales con metodologías participativas, horizontales (que incluyan lo lúdico) para conocer el criterio de la comunidad sobre el movimiento Hip Hop de la localidad: con vistas a lograr que el mayor número de personas posible de la zona se sensibilicen con los beneficios que reportará, para el barrio en general, la puesta en práctica de este proyecto y posibilitar la discusión colectiva, democrática en torno a él.

En conclusión, ocio alternativo y Hip Hop son dos términos más complejos de lo que a primera vista pueda parecer. Como se ha constatado a través de diversos autores ambos conceptos son perfectamente compatibles y explotables por la disciplina de trabajo social para obtener los beneficios que se buscan. Es especialmente adecuado para el medio elegido (Santa Marta de Tormes) por su capacidad para involucrar a los jóvenes y captar su interés. Es una forma de crear identidad a través del ocio recreativo y cambiar pautas no saludables (algo que se consigue del todo desde la mayor parte de los proyectos por no estar bien enfocados con estos objetivos). En definitiva, ataca el origen del problema, ofreciendo recursos para subsanar el déficit: ``el Rap ayuda a separar el individuo de lo que el entorno ha hecho de él'' (Contador, 2001:110) y en esta línea, puede suponer un mecanismo de expresión de la represión que ocasionan las conductas vandálicas.

Se trata por tanto de transformar esas representaciones violentas, dado que la violencia callejera puede adoptar varias manifestaciones. Se podría decir que el vandalismo es un tipo de violencia callejera, un conjunto de conductas violentas con el propósito de causar daño y son llevadas a cabo en la vía pública atentando en la mayoría de ocasiones contra el mobiliario urbano, otras contra los bienes privados e incluso en su máxima manifestación, contra las personas. Sin embargo, `` estos actos no tienen por qué ser cometidos por delincuentes , sino por no delincuentes (en riesgo) que podrían considerarse como antisociales'' (Velasco, 2013:303) quien refleja en su trabajo una recopilación de datos sobre este tipo de conductas en la provincia de Salamanca, por lo que, estas características descritas se ajustan perfectamente a las de los jóvenes del municipio donde se desarrollará la intervención descrita en este trabajo. Un alto porcentaje de estos, se ajusta al perfil de jóvenes entre 16 y 20 años [...] siendo este tipo de conductas producidas principalmente asociadas al ocio (nocturno o diurno) relacionados con la ingesta de alcohol y drogas circunscritas a lugares concretos (de concentración de jóvenes) como pueden ser institutos, parques etc. Y cuyas manifestaciones más frecuentes están asociadas con roturas de cristales, puertas vallas, pintadas *graffitti*, rotura de papeleras, marquesinas farolas, desperfectos en parques y jardines (árboles, bancos, estatuas, alcantarillas, señales de tráfico) quema o cambio de ubicación de contenedores, daños en vehículos como trenes o camiones de transporte etc.

4. DIAGNÓSTICO DE LA REALIDAD OBSERVADA

El siguiente apartado centrará su mirada en el medio concreto donde se va a realizar la implementación del proyecto a fin de identificar sus fortalezas y oportunidades así como sus debilidades y riesgos en relación con la posible ejecución del proyecto, utilizando para emitir el diagnóstico la técnica DAFO. Esto nos permitirá conocer de antemano aquellas ventajas técnicas y posibles dificultades en la intervención de la realidad observada. Empezando por estos últimos, se contemplan como **debilidades** (factores internos de la realidad):

- La heterogeneidad de la población joven del municipio con presencia de jóvenes de etnias gitanas o jóvenes de nacionalidad marroquí para los cuales la cultura Hip Hop no puede ser tan atractiva como lo es en principio para el resto de población, así como, la heterogeneidad de edades comprendidas en el grupo de beneficiarios (siendo muy diferente la manera de afrontar y utilizar el tiempo libre la de un joven de 16 años que la de uno de 21).
- La dificultad de satisfacer una heterogeneidad de intereses de ocio saludable manifestada por los jóvenes del municipio.
- La dificultad del proyecto para captar dentro de su población objeto a jóvenes que no pertenecen a los dos institutos o a alguna asociación municipal o que no participen habitualmente mediante ningún mecanismo formal en la vida pública del municipio.
- El rechazo generado por los proyectos que se fomentan desde los organismos públicos o profesionales así como las políticas Top – Down en materia de ocio.
- La dificultad de realizar prevención secundaria y terciaria en jóvenes cuyos hábitos de ocio nocivos ya están muy interiorizados.

En cuanto a los **riesgos** (factores externos a la realidad observada y al diseño metodológico):

- La necesidad de desplegar una serie de recursos que requieren una inversión económica que a pesar de no tener un coste elevado puede entrar en conflicto si los recursos son limitados

- Aparición de nuevas problemáticas de otra índole que pudieran agravar la situación analizada.

En cuanto a las **fortalezas** (factores positivos internos de la realidad que pueden posibilitar en funcionamiento del proyecto):

- La existencia de antecedentes de programas públicos en cuanto a ocio y Hip Hop se refiere en el municipio con buena respuesta. Este proyecto se presenta principalmente enfocado en el área de juventud, dentro del cual el Excelentísimo Ayuntamiento de Santa Marta de Tormes posee un plan de acción concreto en el que incluye el elemento del ocio en numerosas actividades de diversa índole e incluso cuenta con la cultura Hip Hop, dado el gusto mostrado por los jóvenes que habitan en el pueblo. De este modo nos encontramos con la *Jam Session*, novedad este año, que se celebró durante una tarde a la semana en el edificio Sociocultural. Esto generó un espacio de encuentro donde los jóvenes músicos del municipio pudieron tocar y compartir experiencias. Otro ejemplo de esto es el curso de Break Dance, que se desarrolló durante un corto periodo también en el edificio sociocultural. El acto no solo estuvo abierto a solistas y grupos, sino al resto de jóvenes que quieran participar de forma pasiva.
- Dentro de las numerosas asociaciones existentes en el municipio se encuentra la asociación 37900 Joven, que realiza periódicamente concursos e iniciativas para jóvenes y que podría involucrarse de manera activa en el proyecto, cediendo sus espacios o sirviendo de puerta de entrada para los jóvenes a nuestro proyecto, planteándose desde este organismo.

Finalmente dentro de las **oportunidades** (Factores externos a la realidad que pueden posibilitar el funcionamiento del proyecto):

- Existencia de infraestructuras y programas complementarios al planteado en el municipio que pueden ser aprovechadas para reducir costes o intensificar los resultados y el impacto de los objetivos propuestos.
- El diseño participativo del programa puede evitar que se genere rechazo hacia el mismo, aumentando así la participación de los jóvenes.

5. PROYECTO

En las siguientes líneas se va a desarrollar detalladamente y con los apartados necesarios todos los procedimientos necesarios para pasar del papel a la práctica el proyecto de Hip Hop integración. Primeramente se expondrá el objetivo general que persigue la creación de esta intervención y los objetivos específicos para lograr ese macro- objetivo. Seguidamente se enumerarán los destinatarios del mismo y los beneficios que estos obtendrán del proyecto para después implementar el diseño metodológico con el diseño de actividades y su correspondiente cronograma además de los sistemas de evaluación de los resultados del proyecto.

5.1. Objetivos

Objetivo general:

- **Desarrollar en los jóvenes hábitos de ocio saludable que permitan cubrir sus necesidades recreativas y desarrollar valores personales.** Este objetivo resume perfectamente todo lo expuesto en los fundamentos teóricos (ver apartado 2) puesto que en él se concluye que cuando se trabaja en el tema de ocio, pese a que existen una serie de valores que se deben transmitir, no hay que olvidar desde donde se trabajan, por lo que es de vital importancia que a la vez que se consigue la resocialización buscada se trabaje desde una posición que permita al individuo recreación, es decir, debe divertirse a la par que aprender para que el compromiso sea real.

Objetivos específicos a través de los cuales se llegará al objetivo general. Son tres:

- **Aprendizaje de mecanismos de autocontrol, expresión de sentimientos y frustraciones para los jóvenes a través del Hip Hop.** Tal y como se adelantaba en líneas anteriores el Hip Hop genera una serie de valores de expresividad que canalizan la frustración y previene conductas de inadaptación.
- **Generar redes de apoyo entre iguales que fomenten las actividades de ocio saludable a través del Hip Hop.** Este objetivo habla por si solo, se refiere a la empatía que se genera entre los destinatarios de la intervención.
- **Concienciar a la población destinataria de los beneficios del ocio saludable y las problemáticas que conlleva la práctica de actividades ilegales.** Se refiere a lo visto en los fundamentos teóricos de las pautas de comportamiento joven.

5.2. Destinatarios

A continuación se pondrán de manifiesto todas las personas, grupos o instituciones implicadas en la realización del proyecto. Para ello, dividiremos en dos apartados todos los afectados anteriores dependiendo de si son destinatarios directos o activos (Todos aquellos usuarios del proyecto así como aquellos cuya actividad posibilita la realización y forman parte del mismo a la par que posibilitan el cumplimiento de los objetivos) o destinatarios indirectos o pasivos (personas o instituciones que si bien no participan dentro de ninguna actividad y que por tanto son ajenas a la misma, sí que obtienen beneficios de sus resultados a largo plazo).

5.2.1. Destinatarios directos o activos:

- Población joven de Santa Marta de Tormes de edades comprendidas entre 16 y 21 años. Remontándonos a las líneas del principio del proyecto donde quedan constatados los datos sobre la propensión al ocio no saludable en población comprendida entre estas edades nace la necesidad de intervenir en edades tempranas para efectuar una intervención primaria lo que justifica el primer tramo del intervalo de edades. En cuanto a las edades más próximas a 21 años en la escala citada y pese a que el intervalo puede resultar en principio de amplio espectro viene justificado por la necesidad de intervenir a todos los niveles de prevención, por lo que se entiende que si existen hábitos inadecuados más consolidados en jóvenes más mayores habría que intervenir de manera secundaria o terciaria.
- Trabajador social del CEAS de Santa Marta de Tormes, que será el encargado de coordinar todos los agentes implicados en el proyecto así como el diseño metodológico del proyecto y medir los tiempos del mismo para evaluar los resultados.
- Asociación Cultural de vecinos 37900 Joven que promueve actividades culturales enfocadas precisamente al ocio saludable y que cuenta con una sede en el pueblo desde la que promover y publicitar el proyecto con sus medios y redes sociales así como prestar materiales y personal voluntario para la realización de cada tarea programada
- Ayuntamiento del municipio de Santa Marta de Tormes que cuenta con multitud de infraestructuras tales como salones de actos y aulas para realizar

toda la programación de la intervención así como apoyo económico del área propia de bienestar social.

- Colectivo de Hip Hop salmantino denominado Slash and Smash Crew que cuenta con personas implicadas en este movimiento cultural y cuyo aporte en las actividades propias de la música, baile o pintura grafiti para el desempeño de las mismas y su tutorización se vuelven imprescindibles para llevar a cabo un proyecto de este movimiento Hip Hop.

- Obra social la Caixa que financiará aquellas actividades que requieran un aporte extra de material y equipo que no pueda ser sufragado por las demás instituciones y personas implicadas.

5.2.2. Destinatarios indirectos o pasivos:

- Población Total de Santa Marta de Tormes no comprendidas en el tramo de edades del proyecto. Si bien todas aquellas personas y vecinos del municipio no participan del mismo sí que se benefician de los posibles resultados positivos. Esto se traduce en la disminución de los conflictos en los barrios, el mejor cuidado de los espacios y bienes comunes del pueblo así como la posibilidad de crear nuevas actividades de ocio para sus hijos. De esta manera las asociaciones también podrán dinamizar sus actividades e incluso beneficiarse de los conocimientos aprendidos por los jóvenes en materia de música, pintura o danza así como generar futuros puestos de trabajo.

- Policía Local que verá menos demandada su atención para problemas hasta la fecha generados por el ocio no saludable y podrá ocupar su tiempo en otras tareas propias de su oficio.

- Personal dedicado a la Atención Sanitaria que, como en el ejemplo anterior, podrá ver disminuir el número de intoxicaciones debidas al consumo de sustancias nocivas para la salud utilizadas por la población joven como medio de diversión y evasión.

- Colegios, academias e instituciones dedicadas a la enseñanza que podrán aprovechar la iniciativa y motivación generada por los jóvenes para implicarles e inculcarles nuevos conocimientos y exprimir su formación para formar futuros profesionales.

Podría decirse para finalizar este apartado que los destinatarios indirectos pueden coincidir también con los directos y por tanto este dinamismo de feed back permite generar multitud de beneficiarios no contemplados en principio por el proyecto y que pueden surgir de la práctica del mismo, lo cual no hace sino ensalzar el interés de su realización.

5.3. Acciones y Medidas.

El siguiente apartado, una vez definida la metodología y siguiendo el hilo que el marco anterior proporciona, se concretará lo referido en esta con todas las acciones y medidas que van a realizarse para desarrollar los objetivos que se proponen con el proyecto, acotando además perfectamente la persona encargada de realizar cada tarea y como se va a realizar comenzando por todas aquellas acciones previas al desarrollo del proyecto hasta las que se llevarán a cabo una vez efectuado. Como ocurre con la metodología descrita y acorde con esta, Se estructurará en tres bloques correspondientes con las acciones y medidas que coincide con la división metodológica descrita, repartiéndolas en acciones previas al inicio del proyecto, acciones desarrolladas dentro del proyecto y acciones una vez acabado el mismo o paralelas durante su realización.

5.3.1 Acciones previas al inicio del proyecto.

. Estas acciones se corresponden con **la fase Ex ante**, descrita en la metodología y delimitación del proyecto. La primera tarea a realizar para la elaboración del mismo es la correspondiente al trabajo de investigación previo de la realidad social a intervenir que se traduce con el estudio piloto previo donde se recopilan todos aquellos datos para poder formular la hipótesis y extraer conclusiones para poder diagnosticar todo lo observado en el medio rural de Santa marta de Tormes. Esta tarea corre a cargo del Trabajador social el cual obtendrá sus datos mediante el citado estudio piloto que contempla dos vías, además de la observación participante del medio: la primera será la información obtenida de los cuestionarios semiestructurados elaborados con un muestreo estructurado de la población comprendida entre los 16 y los 21 años de los dos centros educativos del municipio así como con la asociación 37900 Joven y la segunda será una reunión con las principales asociaciones de vecinos en el Centro cultural del municipio.

En la primera reunión con los menores se entrevistará a los chicos para conocer su punto de vista y sus hábitos de ocio (frecuencia con la que beben, frecuencia con la que toman sustancias prohibidas, lugar donde realizan la ingesta de bebidas alcohólicas, que actividad les gustaría llevar a cabo si fuera posible etc.). A su vez, en la entrevista con las asociaciones de vecinos se recabarán datos sobre la convivencia y conflictos que ocasiona el ocio no saludable de los jóvenes en la localidad (destrozos del mobiliario urbano, conflictos y molestias ocasionadas en la convivencia etc.) de las cuales el trabajador social extraerá conclusiones y emitirá un informe de análisis de discursos cualitativo.

A partir de estos datos, el Trabajador social y todos los impulsores asociados al proyecto crearán un equipo multidisciplinar que llevará a cabo todo el diseño metodológico propuesto anteriormente así como la formulación de objetivos. La siguiente actividad será también responsabilidad del impulsor del proyecto en coordinación con el equipo multidisciplinar, que presentará los resultados ante el ayuntamiento de Santa Marta de Tormes. Tendrá lugar una reunión con el animador sociocultural y el concejal de bienestar y cultura donde se pondrán en común las conclusiones extraídas de ambas reuniones y se diseñará un plan de actividades acorde con los gustos de la población joven y las necesidades de la población total enfocado a través del Hip Hop puesto que existen precedentes citados en la introducción del interés de los jóvenes del municipio por esta cultura. Esta fase corresponde con la del diseño del proyecto. Se establece, por parte del equipo multidisciplinar, que las actividades que van a llevarse a cabo son las siguientes:

- Taller de escritura y poesía Rap a través del cual se concienciará de los usos inadecuados del tiempo libre y del ocio así como se reforzará la autoestima de los sujetos.
- Taller de pintura Graffiti a través del cual se canalizará los sentimientos de los sujetos y se capacitará un medio de expresión para reforzar los hábitos de ocio saludable
- Taller de Baile Hip Hop o Break Dance a través del cual se reforzará la autoestima de los sujetos así como se fomentarán redes de apoyo entre iguales con la creación de grupos de baile y coreografías.

5.3.2 Acciones que se desarrollan dentro del proyecto

Una vez diseñadas las actividades hay que ponerlas en práctica (fase operativa o **intra**) y para ello hay que buscar monitores que tengan conocimientos dentro de estas tres áreas específicas de la cultura Hip Hop, capaces de llevar a cabo los talleres enfocados a los objetivos seleccionados. Para ello, el Trabajador social se reunirá con la Slash and Smash Crew (un colectivo de personas de Salamanca que cuenta con un amplio y variado espectro de personas dedicadas a las diferentes áreas de esta cultura habiendo realizado en la ciudad numerosos eventos gratuitos) y se le expondrán los talleres a realizar para que, en base a estos criterios, especifiquen la manera de llevarlos a cabo y diseñen el contenido curricular concreto de cada taller reflejadas en un cronograma.

Serán también los responsables de realizar el seguimiento contemplado en la metodología de manera rutinaria y programada y, excepcionalmente, la contemplación de aquellas situaciones que pudieran surgir en el transcurso de las actividades programadas que necesitaran especial atención.

5.3.3 Acciones posteriores o paralelas a la realización del proyecto

Por último, se realizarán todas aquellas acciones y medidas **Ex post** pertenecientes a la fase de evaluación y supervisión (prevista, dependiendo de los recursos y de los tiempos de la ejecución del proyecto). El diseño de la evaluación se detalla en su correspondiente apartado. Para la supervisión, se formará un equipo técnico formado por otro Trabajador social del CEAS de Santa Marta de Tormes ajeno al diseño del proyecto, el Concejal de bienestar y cultura, los monitores de los talleres realizados y un representante de las asociaciones de vecinos del municipio. La misión es, a través de los indicadores que cada uno pueda percibir (número de participantes, reducción o aumento de los conflictos en los barrios etc.) se emita una memoria con las conclusiones de la experiencia que ha tenido lugar en el pueblo. Esta tarea tiene como fin posibilitar el desarrollo del proyecto a fin de extender y mejorar su contenido otros lugares de características sociodemográficas similares, a nivel autonómico en toda la provincia de Castilla y León. Esta expansión sería prueba de la validez y eficacia de un proyecto innovador en el que el individuo es sujeto de su propia capacitación.

5.4. Cronograma

En el siguiente cuadro se refleja, por un lado, la relación entre los objetivos marcados de manera específica o a corto plazo con las actividades dispuestas para su consecución de cara al logro del objetivo general marcado por el proyecto de ocio, así como su relación con la línea temporal para su realización en el periodo de un año.

<i>Objetivos específicos/Actividades</i>	<i>Meses</i>											
	<i>Ene</i>	<i>Feb</i>	<i>Mar</i>	<i>Abr</i>	<i>May</i>	<i>Jun</i>	<i>Jul</i>	<i>Ago</i>	<i>Sep</i>	<i>Oct</i>	<i>Nov</i>	<i>Dic</i>
Aprendizaje de mecanismos de autocontrol, expresión de sentimientos y frustraciones para los jóvenes a través del Hip Hop/ Taller de Graffiti												
Generar redes de apoyo entre iguales que fomenten las actividades de ocio saludable a través del Hip Hop/ Taller de baile Break												
Concienciar a la población destinataria de los beneficios del ocio saludable y las problemáticas que conlleva la práctica de actividades ilegales/ Taller de Escritura												

5.5. Sistemas de evaluación del proyecto

A continuación se desarrolla el planteamiento previsto para posibilitar una evaluación detallada del proyecto planteado y se enumerarán todos aquellos indicadores que permitan medir el impacto y la calidad del proyecto para obtener datos cuantitativos y cualitativos sobre la realización del mismo. Para ello, este apartado constará de tres partes: El primer apartado enunciará el diseño de la evaluación y su marco lógico, enumerando que se evalúa y como se va a evaluar. El segundo apartado detallará aquellos indicadores utilizados antes de la realización del mismo, es decir, todas aquellas premisas previas que permiten detectar la problemática percibida y justifican el diseño del mismo y posteriormente, en el tercer apartado, se enumerarán aquellos indicadores de evaluación obtenidos durante y tras finalizar las actividades programadas. Este es un apartado vital del proyecto puesto que dependiendo de los resultados obtenidos podremos verificar que ocurre en esta realidad con la aplicación del programa y que seguiría ocurriendo en la comunidad sin la aplicación de la intervención. Gracias a esto, podrá calificarse la propuesta como válida para los objetivos marcados o por el contrario detectar errores de planteamiento para futuras repeticiones del proyecto, por tanto se realizará en función de las tres actividades programadas .

5.5.1 Diseño de la evaluación

Se propone para el siguiente apartado elaborar un diseño de evaluación cualitativa del proyecto dirigido jóvenes del municipio de Santa Marta de Tormes que han desarrollado problemas asociados al ocio nocivo o al mal uso del tiempo libre, centrándose en los elementos que componen dicha evaluación y su utilidad. El objetivo era iniciar un proceso de empoderamiento de esos jóvenes a través de hábitos de ocio saludables asociados al Hip Hop (**lógica de la intervención**). Por tanto, lo que se propone, desde una perspectiva cualitativa, es elaborar qué se evalúa (**objetivo principal y objetivos operativos de la evaluación**) y de qué manera se evalúa, **estableciendo un grupo de comparación de no beneficiarios cuyas características se asemejan a los beneficiarios, generando así un cuasi experimento (el cómo)**. Para ello, primeramente se reflexionará sobre la orientación cualitativa del diseño y técnicas para posteriormente detallar concretamente de qué modo se elabora dicho diseño.

Como objetivo principal de esta evaluación se propone una **evaluación pluralista**: centrada en **la utilidad, los procesos, los resultados y los impactos** (ya que se adapta al acercamiento cualitativo). Sin embargo, a pesar del acercamiento a la realidad desde esta perspectiva, se propone una **triangulación** de técnicas cualitativas con cuantitativas aprovechando los indicadores sociales generados a lo largo de la intervención para aprovechar toda la información disponible (sobre todo para acompañar la medición de resultados e impactos). **Evaluar el empoderamiento**, bajo estos criterios ,en este colectivo, plantea una doble vertiente:

- Por un lado se tratará de medir el cambio en los hábitos de ocio de los jóvenes de esta población a fin de determinar si el proyecto consigue modificar los mismos. Esta vertiente se acerca más a una medición mixta (cualitativa y cuantitativa) que será desarrollada en los objetivo secundarios.
- Por otro lado se tratará de medir la adquisición de valores cívicos que genera el proyecto, a través del ya citado empoderamiento. Esta vertiente es más difícil de medir numéricamente, por lo tanto se desarrollará en los objetivos operativos con una vertiente subjetiva, de percepción cualitativa.

Una vez explicada la orientación elegida para la evaluación y su justificación (**el qué se evalúa**), el siguiente paso será establecer un **marco teórico** para definir el empoderamiento para desglosar los objetivos operativos (a través de preguntas) que no es sino especificar qué se va a evaluar bajo los criterios de utilidad, procesos, resultados e impactos y las técnicas utilizadas para tratar los datos obtenidos. El empoderamiento está pues considerado como el proceso de adquisición «de poder» en el ámbito individual y colectivo. En primer lugar, designa en el individuo o en una comunidad, la capacidad de actuar de forma autónoma, pero a la vez los medios necesarios y el proceso para lograr esta capacidad de actuar, de toma de decisiones en sus elecciones de vida y de sociedades. El empoderamiento está visto de esta forma como un proceso, una construcción de identidad dinámica. Se barajan cuatro ejes en el empoderamiento:

- **Tener:** Este concepto hace referencia a la vertiente más cuantitativa del proyecto, el cambio (aumento o disminución) de las posibilidades de ocio y el acceso a mayores tipologías de ocio así como la calidad del mismo.
- **Saber:** Conocimientos o competencias prácticas e intelectuales reforzadas que permiten gozar de manera óptima de las oportunidades
- **Querer:** Tomar conciencia de su propio proyecto de vida y de los retos a los que se enfrenta su comunidad, tiene que ver con el estado psicológico de la persona
- **Poder:** Toma de decisión y gestión de recursos con voluntad.

Por tanto, podrían establecerse una serie de preguntas al respecto (tanto para el nivel individual como para el colectivo) a modo de objetivos operativos:

- **Tener:** ¿Desarrollan más hábitos de ocio los beneficiarios? ¿Elijen utilizar su tiempo libre de manera más saludable? ¿Condiciones de acceso y de control?.
- **Saber:** Los conocimientos y competencias desarrollados por los jóvenes a partir de las acciones, de las informaciones y de las formaciones proporcionadas por la intervención, La calidad de las condiciones de aplicación de los conocimientos adquiridos
- **Querer:** El refuerzo de la imagen de sí mismo y la confianza en sí mismo, de su visión gracias a las acciones, a las formaciones, y el acompañamiento del programa: el dominio de sus miedos – los cambios de comportamiento – las iniciativas tomadas – el cambio en las relaciones – etc.
- **Poder:** Tener la posibilidad como mujer perteneciente a etnia de organizarse y de reforzar su seguridad social gracias a las iniciativas del programa, tener la posibilidad de participar en la toma de decisiones como individuo en el ámbito de la agrupación y la calidad de la participación en el proceso

Una vez establecida la metodología y tipología de la evaluación, hay que establecer con que se va a comparar en dichos criterios la población objeto. Para ello, **evitando dilemas éticos que podrían ser generados del diseño de un grupo de control estricto**, se utilizará un cuasi experimento, seleccionando como grupo de comparación un colectivo que comparta las mismas características al de los jóvenes de

esta población. Se propone, utilizar como grupo de comparación de no beneficiarios con características similares al del grupo objeto de la intervención a jóvenes del municipio de Carbajosa de la Sagrada, colindante a Santa marta de Tormes. La justificación de esta elección tiene su razonamiento en que ambas localidades tienen unas características sociodemográficas y de estructura semejantes, así como los jóvenes que viven en ambos municipios tienen un perfil semejante. Cabe recordar que este grupo de comparación, no es un grupo de control estricto, por lo que deben complementarse los datos con un análisis de los propios beneficiarios.

La recogida y medición de estos datos propuestos se realizará **Ex ante, Intra y Ex post** dado que el diseño de evaluación se ha planteado antes de comenzar la intervención, lo cual posibilita la generación de mayor cantidad y calidad de datos para su recogida y posterior análisis, además de la mayor adecuación con la vertiente propuesta, ya que lo importante no es tanto desarrollar medidas objetivas de resultado como facilitar un amplio diálogo sobre la intervención.

Tabla 3. Técnicas de recogida de datos

Ex ante	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica Delphi: a fin de determinar los posibles efectos de un programa de estas características - Revisión documental: relativo al tema y a las políticas públicas que atañen al colectivo objeto del programa
Intra	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevistas estructurada con los desarrolladores del programa a fin de conocer el proceso y los impactos detectados en el transcurso
Ex post	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevistas en profundidad y grupos de discusión con beneficiarios y no beneficiarios para medir resultados, utilidad, procesos e impactos - Encuesta a beneficiarios y no beneficiarios sobre los indicadores cualitativos generados en escala en resultados e impactos

Fuente: elaboración propia

5.5.2 Indicadores sociales antes del desarrollo del proyecto

Se realiza antes de ejecutar el plan, programa o política pública, siendo el objetivo principal de la evaluación analizar y determinar la adecuación de la intervención a las necesidades que lo motivan y sus posibilidades de éxito. Pretende garantizar a priori que el programa o política pública, tal y como ha sido concebido, conseguirá los objetivos de la planificación. La evaluación *ex ante* es el ideal de una cultura que ha implantado con éxito la evaluación en el análisis de las políticas públicas con un sentido holístico desde el inicio del proceso de planificación y no sólo al final, cuando el programa o la política está dando los resultados. En la evaluación *ex ante* cabe hacer todo tipo de evaluación de contenido: necesidades, teoría del programa, cobertura, efectos de la implantación, previsibles resultados e impacto.

El primer indicador que hay que resaltar en estas líneas es aquel que justifica o no justifica la intervención. De esta manera, tal y como se trató en apartados anteriores (ver apartado de metodología y acciones) durante la fase de diseño del proyecto hay que determinar en qué medida es necesario el mismo y cómo enfocarlo dependiendo de los indicadores sociales (si la hipótesis es que la población joven ha desarrollado hábitos de ocio no saludables hay que determinar en qué medida afecta a la convivencia en el municipio y que percepción tienen los jóvenes sobre dicha práctica). Por tanto se concretará una reunión con los principales representantes de la comunidad de vecinos de la localidad de Santa Marta de Tormes para extraer su percepción sobre la existencia de un problema con el ocio de la población joven de Santa Marta de Tormes (primer indicador social, *Anexo 3*). Esta se realizaría mediante un pequeño cuestionario de cinco preguntas de sí o no sobre el tema del ocio no saludable de la población joven para conocer como es percibido por la comunidad de vecinos y que problemas le ocasiona. La segunda tarea de evaluación será determinar en una reunión con los alumnos de los institutos y peñas cuáles son sus preferencias de ocio y que opinan sobre las alternativas de ocio que oferta Santa Marta de Tormes. Para ello, nuevamente se repartirá un cuestionario de seis preguntas de respuesta estructurada (segundo indicador social, *Anexo 4*). Finalmente, se plantea un panel de expertos sobre lo que puede esperarse de este programa y una revisión documental de políticas públicas, normativa y otros programas que atañen al colectivo objeto de la intervención.

5.5.3 Indicadores de evaluación durante y tras finalizar proyecto.

Actividad 1: taller de grafiti

- **Problemática:** destrozos y pintadas en el mobiliario urbano.
- **Objetivo:** aprendizaje de mecanismos de autocontrol, expresión de sentimientos y frustraciones para los jóvenes a través del Hip Hop.
- **Indicadores de evaluación durante el proyecto:** nº de asistentes por sesión y nº de cuadros y exposiciones realizados.
- **Indicadores de evaluación tras la finalización del proyecto:** nº Total de asistentes, nivel de aumento o disminución de las denuncias de las conductas nocivas así como nivel de satisfacción de la población activa y pasiva del proyecto.

Actividad 2: Taller de Baile Break Dance

- **Problemática:** falta de grupos de iguales con intereses comunes.
- **Objetivo:** generar redes de apoyo entre iguales que fomenten las actividades de ocio saludable a través del Hip Hop.
- **Indicadores de evaluación durante el proyecto:** nº de asistentes por sesión y nº de actuaciones realizadas.
- **Indicadores de evaluación tras la finalización del proyecto:** nº total de asistentes, nivel de aumento o disminución de las conductas nocivas y nivel de satisfacción de la población activa y pasiva.

Actividad 3: Taller de escritura Rap y poesía

- **Problemática:** consumos de sustancias nocivas para la salud como ocio y delincuencia.
- **Objetivo:** concienciar a la población destinataria de los beneficios del ocio saludable y las problemáticas que conlleva la práctica de actividades ilegales
- **Indicadores de evaluación durante el proyecto:** nº de asistentes por sesión, nº de conciertos realizados y nº de grupos de música formados.
- **Indicadores de evaluación tras la finalización del proyecto:** nº Total de asistentes, Nivel de aumento o disminución de las conductas nocivas y Nivel de satisfacción de la población activa y pasiva.

5.6. Recursos

Pese a que, a priori, para la realización de este proyecto no se necesitan grandes desembolsos ni económicos ni materiales, lo cual es un punto muy positivo a su favor dadas las tendencias del mundo actual donde cada vez existen más necesidades y menos recursos, lo cierto es que existen unos mínimos sin los cuales el proyecto sería inviable. Se trata de un grupo de intervenciones muy innovadoras por lo novedoso de las mismas sin que se requieran tecnologías excesivamente caras más allá de papel y pintura o el propio cuerpo; sin embargo, como en todo proyecto que se precie, los recursos a utilizar se dividirán en tres apartados: económicos, técnicos y humanos que se detallarán exhaustivamente a continuación.

5.6.1 Recursos económicos.

Los aportes económicos para la realización de Hip-Hop Integración procederán principalmente de dos fuentes: la primera de ellas será el excelentísimo ayuntamiento de Santa Marta de Tormes, en concreto del área de bienestar social y cultura que asignará una parte de su presupuesto aprobado y tendrá como misión aportar en concepto de salarios las cantidades requeridas para cada uno de los profesionales que desarrollan las actividades programadas además de sufragar los gastos ocasionados en materia de energía eléctrica por el uso de las instalaciones para la realización de las tareas. La segunda vía económica será la aportada por la Obra Social La Caixa que tiene como fin sufragar todo el material y gastos que no puedan ser proporcionados por otras vías alternativas para la elaboración de las obras artísticas que se proponen. Por último, destacar, fruto de las líneas anteriores, que el proyecto será gratuito para las personas que decidan inscribirse en él, salvo algún aporte puntual en concepto de materiales que no puedan ser subsanados de otra manera. Puede contemplarse en el *Anexo 5*. La distribución específica del **presupuesto** por persona, inmuebles, inventables, fungibles y servicios.

5.6.2 Recursos técnicos

Dentro de este apartado puede diferenciarse entre instalaciones y materiales que se consumen en el ejercicio de las actividades. A su vez, cada una de las tres actividades propuestas necesita diferentes instalaciones e instrumentos materiales. Por tanto, esta área se dividirá en tres partes, atendiendo a la actividad a realizar.

Dentro de la actividad dedicada al baile Break Dance y Hip Hop, se requerirán los espacios del polideportivo de Santa Marta de Tormes cedido de manera gratuita por el ayuntamiento. En cuanto a los materiales e instrumentos que se requieren para desempeñar los bailes encontramos el equipo de megafonía del pabellón y una pequeña mini cadena para ensayos. Además se necesitarán rodilleras y muñequeras para evitar lesiones que correrán a cargo de los participantes así como ropa adecuada para el correcto movimiento del cuerpo que requiere el Break Dance.

La actividad de grafiti necesitará del espacio de los talleres pertenecientes al edificio sociocultural también cedido de manera gratuita por el ayuntamiento donde se realizan por multitud de asociaciones de pintura actividades de corte similar. Los instrumentos utilizados serán tablones de madera aglomerada, rotuladores y lapiceros para bocetos así como cuadernos para los mismos y pintura en spray de colores. La compra se realizará con los recursos financieros expuestos en el apartado anterior.

Por último, para efectuar los talleres de escritura y creación de canciones de Rap se utilizarán dos instalaciones distintas. La primera serán las aulas del edificio sociocultural del ayuntamiento donde se desempeñarán las clases de poesía y escritura propiamente dichas para las cuales se requerirán materiales tales como papel y bolígrafos además de libros de poesía prestados por la biblioteca pública de Santa Marta de Tormes para la causa que sirvan de ejemplo utilizados por los monitores de los cursos. En segundo lugar, para la grabación de las canciones y el apartado correspondiente a la creación musical propiamente dicha se utilizarán las instalaciones del instituto IES Calisto y Melibea correspondientes al área de música así como los recursos que posee la misma (micrófonos, pianos, ordenadores etc.).

Finalmente, tal y como se planteó en la introducción, según la marcha de cada uno de los talleres y del talento de las personas usuarias del proyecto podría requerirse el salón de actos del Ayuntamiento de Santa Marta de Tormes para la realización de alguna función o representación propia de las fechas correspondientes a las fiestas patronales del municipio donde habría que alquilar los correspondientes equipos a empresas privadas como puede ser Musical Sánchez Marcos en calidad de altavoces o escenarios acondicionados.

5.6.3. Recursos humanos

Finalmente, en lo referente al personal humano que posibilite la realización de los objetivos ,hay que dividir nuevamente en tres partes. Por un lado, estaría el personal contratado de manera externa a la organización del proyecto encargado de la implementación y desarrollo de un apartado concreto del mismo. Por otro lado, estaría el personal encargado del desarrollo y evaluación del proyecto encargado de coordinar y contratar todo el personal necesario para cada una de las áreas marcadas así como recoger e interpretar los resultados. Por último, se abriría la posibilidad de abrir un último apartado de voluntariado para posibilitar así que personas, profesionales o vecinos pertenecientes a alguna asociación se encargaran de tareas no cualificadas y desahogar así al profesional de estas tareas.

Dentro del personal contratado para cada una de las tres actividades se requieren tres monitores especializados en cada una de las tres áreas (Break, Grafiti y Rap) que será contratados del colectivo de Hip Hop Salmantino Slash and Smash Crew. Además, para la realización de alguna de las actuaciones, se requerirá un técnico de sonido contratado de manera externa y puntual.

En lo referido al diseño, desarrollo y evaluación del proyecto será corresponsabilidad del Trabajador Social del CEAS de la localidad en coordinación con el personal del Ayuntamiento perteneciente al área de Bienestar social y Cultura. Además, tal y como se planteó en la metodología, puede abrirse la vía de la supervisión por un profesional externo como puede ser un Trabajador social de la Junta de Castilla y León o de alguna otra asociación o institución.

Por último, el tema del voluntariado como forma de potenciar la participación ciudadana y fomento del tema en concreto del propio voluntariado (un recurso mal utilizado o menospreciado en multitud de ocasiones que debería estar más extendido) en tareas no cualificadas tal y como se especificó con anterioridad de tal manera que puedan cubrirse aquellas carencias que pudieran surgir durante el desempeño de los talleres.

6. RESULTADOS Y BENEFICIOS ESPERADOS.

La relación entre la disminución del estrés y la práctica de ocio es un interesante punto de partida para la modificación de conductas negativas, ahora bien, es importante que el ocio sea entendido como una práctica saludable y en la que se contemple el respeto a uno mismo y a los demás integrantes de una comunidad. Las potencialidades del proyecto *Hip Hop integración*, tal y como se adelantaba en el apartado de fundamentos teóricos (pág. 16) vienen dadas de la unión entre la disciplina del trabajo social en técnicas de modificación de conducta no saludables con la cultura Hip Hop como medio que permita canalizar estos cambios, siendo un elemento motivador para la población sujeto de la intervención sin perder, como es lógico, la perspectiva de que se trata de un programa de ocio que por tanto, debe ser agradable y divertido para la gente artífice del mismo así como percibido por el resto de agentes sociales (comunidad de vecinos, instituciones públicas etc.) como una vía interesante en la que invertir su tiempo e impuestos.

Los resultados, beneficios y conclusiones que pueden extraerse de la práctica de la intervención están, tal y como coincide la mayoría de los autores, en la medida en la que el proyecto sirva para el desarrollo de la comunidad, la participación de los ciudadanos y su afianzamiento de lazos sociales y familiares. Se espera que el proyecto cumpla con el objetivo general de desarrollar en los jóvenes hábitos de ocio saludable que permitan cubrir sus necesidades recreativas y desarrollar valores personales a través de los tres objetivos específicos que no son sino pequeñas metas para alcanzar este propósito general de formar en valores y capacitar a las personas para que no caigan en las prácticas inadecuadas y en conductas delictivas como el vandalismo o el consumo de sustancias nocivas para la salud sin conciencia alguna de sus reacciones adversas. De esta manera, las relaciones de convivencia entre la población joven y el resto de miembros de la comunidad se vería dinamizada y entrelazada debido a la participación e implicación de todos los agentes sociales en el desarrollo de esta apuesta común, una condición que se refleja claramente durante todo el programa del proyecto y cuya realización parece importante. A su vez, a la par que se solventa el problema detectado, se aporta a la comunidad un aspecto que en un principio no poseía, es decir, un interés por desarrollar una cultura que conlleva obras artísticas muy importantes para la comunidad.

Por tanto, se sustituye lo que en principio era un problema de conducta y se le da una nueva significación de manera que esta tenga un hueco en la comunidad y se alivien las tensiones que generaba transformándolas en un elemento visto de manera positiva. Las personas que se inicien en alguna de las tres prácticas ofertadas (Rap, Graffiti o Break Dance) no solo obtendrán una vía educativa para corregir su conducta desviada, sino que se capacitarán en una serie de habilidades que pueden explotar en diferentes aspectos como puede ser el profesional (realizando espectáculos, conciertos o inclusive pintando zonas de la localidad que necesiten ser decoradas como pueden ser las trapas de los comercios o fachadas que necesiten una remodelación). A su vez, cambiará la percepción de la comunidad sobre este colectivo y esta práctica. Mejorará el cuidado y el mantenimiento del mobiliario urbano (parques limpios, descenso del número de conflictos, aprovechamiento de las infraestructuras de forma adecuada etc.)

Las conclusiones finales que pueden extraerse de realizar una experiencia de ocio son muy claras, no hay que dar por perdida ninguna causa y toda conducta negativa puede reinventarse a sí misma como un aporte para la comunidad si se utiliza la creatividad. No hay que olvidar en ningún momento que no existe una herramienta más grande que la capacidad y la creatividad humana pero sobre todo que si las personas están suficientemente motivadas y guiadas pueden ver en si mismas esta capacidad y creatividad de la que se habla. Quizás esta es una ventaja del ocio respecto a cualquier otro tipo de intervención, pedir a las personas que se diviertan haciendo lo que les gusta no exige un esfuerzo excesivamente grande ni genera el rechazo que puede ocasionar otra intervención percibida como menos atractiva, por tanto, este es otro punto a favor del proyecto, puesto que no genera aversión en la población, genera interés y participación en todos los agentes sociales, algo que se tenía claro desde un principio y en lo que la mayoría de autores vistos en líneas anteriores coinciden.

En definitiva, invertir en arte, en innovación y en cultura es muy importante y si se efectúa con conocimiento y con una intención real de mejora de la comunidad puede suponer un instrumento verdaderamente agitador de la población puesto que no hay nada más bonito que ser socializado desde la perspectiva de la diversión.

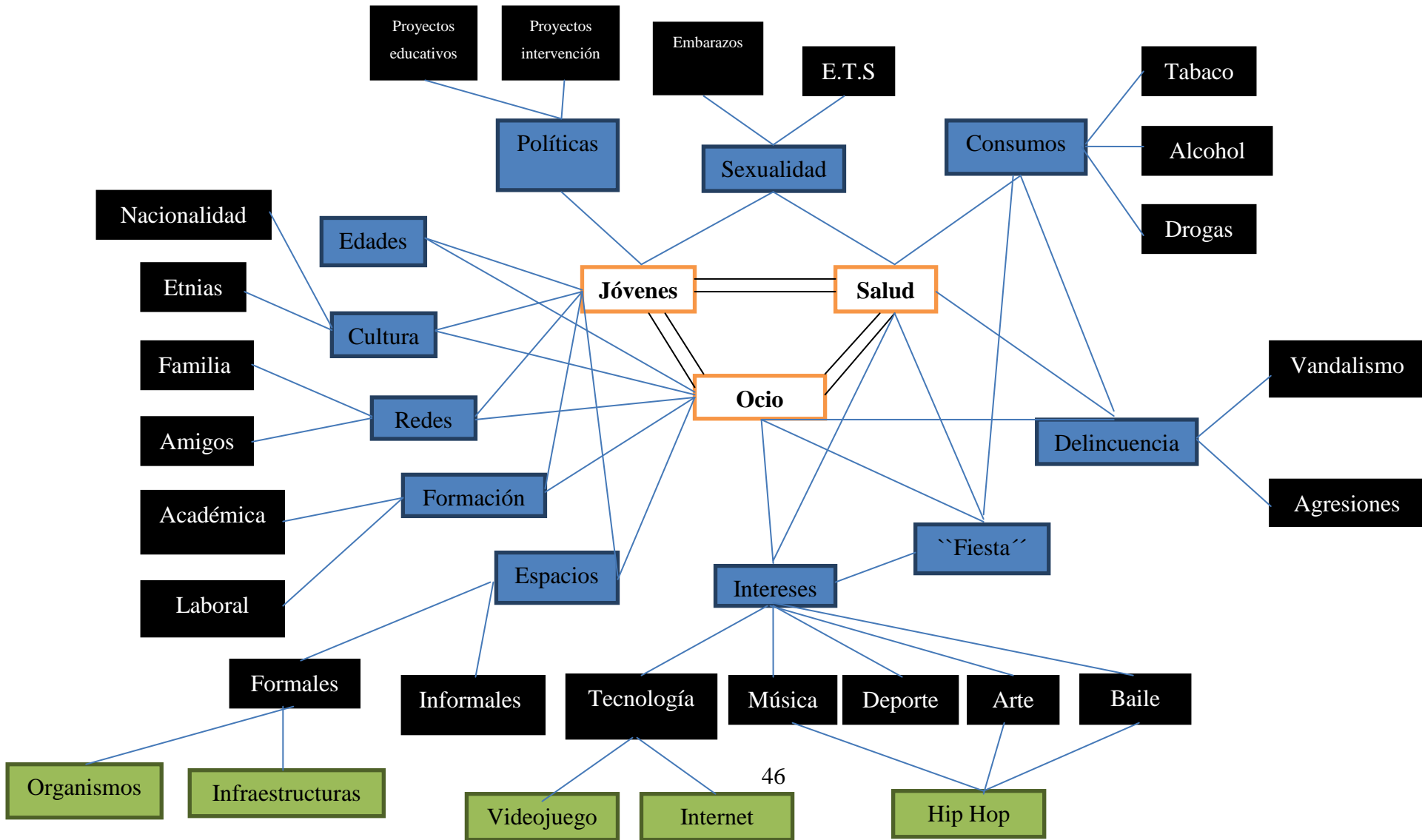
BIBLIOGRAFIA.

- Acero, Alicia y Javier Moreno (2002). "Modelos teóricos en prevención en La prevención de las Drogodependencias en el Tiempo Libre" *Manual de Formación. Deporte y Vida*.
- Arbex, Carmen (2001): *Guía de intervención: menores y consumo de drogas, Las condiciones de vida de la población pobre en España*. (En línea). <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/indrogas/menoresyconsumos.pdf>, acceso 1 de abril
- Caplan, Gerald (1964): *Principles of preventive psychiatry*. Basic Books, Universidad de Michigan
- Castells, Manuel (1999): *Information technology, globalization and social development*. (En línea). [http://www.unrisd.org/unrisd/website/document.nsf/70870613ae33162380256b5a004d932e/f270e0c066f3de7780256b67005b728c/\\$FILE/dp114.pdf](http://www.unrisd.org/unrisd/website/document.nsf/70870613ae33162380256b5a004d932e/f270e0c066f3de7780256b67005b728c/$FILE/dp114.pdf), acceso 1 de abril
- Contador, Antonio (2001): "A música e o processo de identificação dos jovens negros portugueses." *Sociologia, Problemas e Práticas*, , n. 36: 109-120.
- Cuenca, James (2000): *Identidades sociales en jóvenes de sectores populares*. (En línea). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4001800>
- Guerrero, Gladys (2006): *La recreación alternativa del desarrollo comunitario*. Universidad pedagógica experimental libertador (En línea). <http://www.efdeportes.com/efd100/recrea.htm>, acceso 1 de abril
- Hermida, José y Roberto Secades (2002): *Guía de referencia para la evaluación de programas de ocio alternativo*. (En línea). <http://www.pnsd.msc.es/Categoria2/publica/pdf/GuiaRefOcioalternativo.pdf>, acceso 1 de abril
- Jiménez, Anette y Abreu B. Yanelys, (2009): "Juventud y Hip Hop Comunitario." *Revista de trabajo social y ciencias sociales* N° 52: 19-25

- Martín, Emiliano y Sonia Moncada (2003): *Programas de prevención de ocio alternativo*. (En línea). http://www.adicciones.es/ficha_art_new.php?art=489, acceso 1 de abril
- Martínez, Manuel (2005) : ``Ocio y Deporte en España ``. *Ensayos sociológicos sobre el cambio* N° 1: 25-36
- Martins, Rosana (2012): *Estratégias comunicacionais e mediações produzidas por jovens do hip-hop*. (En línea) <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3935024>, acceso 1 de abril
- Moraga, Mario y Héctor Solorzano (2006): *Cultura urbana Hip Hop: Movimiento contracultural emergente en los jóvenes de Iquique* (En Línea) <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2255160>
- Pardo, Oscar (2010): *El Hip Hop como proyecto artístico y social*. (En línea) <http://bottup.com/el-hip-hop-como-proyecto-artistico-y-social-una-experiencia-en-cali/> acceso 1 de abril
- Ramos, Fernando (1997): *La recreación: Una herramienta didáctica para enseñanza*. Universidad pedagógica experimental. (En línea) <http://www.efdeportes.com/efd100/recrea.htm>, acceso 1 de abril
- Rebollo, Sonia (2003): ``Las dimensiones del ocio en las sociedades rurales ``. *Motricidad. European Journal of Human Movement, N° 10*: 191-206
- Rodríguez, Julian y Esteban Agullo (1999): ``Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los Estudiantes universitarios.`` *Psicothema*,. Vol. 11, N° 2: 247-259
- Rodríguez, Julian, Esteban Agullo y María Silveria (2003): *Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los Estudiantes universitarios*. (En línea) <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=766761>, acceso 1 de abril
- San Julián, Elena (2004): ``A vueltas con la cultura juvenil``. *Jornadas "Los hijos raros: claves para que los padres entiendan"*. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
- Velasco, Luisa (2013): ``Violencia callejera``. En M. Ibáñez et al (eds.) *Violencia y desigualdad: realidad y representación*. Ediciones Universidad de Salamanca.

ANEXO 1

Mapa de conceptos y relaciones



ANEXO 2

Matrices de planificación por objetivos específicos

	Descripción	Indicadores	Verificación	Hipótesis externas
Objetivos Global	Desarrollar en los jóvenes hábitos de ocio saludable que permitan cubrir sus necesidades recreativas y desarrollar valores personales	Aumentar ocio saludable en un 50%	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación - Datos sociodemográficos actualizados de Santa Marta	1.No hay cambio notable en coyuntura económica. 2. Los beneficiarios siguen apostando por la lucha contra la exclusión.
Objetivos específicos	1. Aprendizaje de mecanismos de autocontrol, expresión de sentimientos y frustraciones para los jóvenes a través del Hip Hop.	Disminuir la delincuencia de la localidad en un 50%	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación. - Denuncias policiales	1. Las actividades de esta intervención se llevan a cabo adecuadamente.
Resultados	- Fomentar el capital humano del municipio - Fomentar la participación de los jóvenes beneficiarios	- Reducción del fracaso escolar - Reducción del consumo de alcohol y drogas	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación específicos - Denuncias policiales - Memoria del proyecto - Servicios sociales municipales	1. Se mantiene la cooperación de las asociaciones vecinales 2. Se mantienen estables los programas y recursos de participación juveniles
Actividades	Taller de <i>Graffiti</i>	1. Monitor de taller 2. Obras realizadas	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación específicos	Se reciben los fondos de Ayuda.
		Insumos a) Personal (trabajadores sociales, etc.) b) Recursos.	Presupuestos	Se aprueba el proyecto

	Descripción	Indicadores	Verificación	Hipótesis externas
Objetivos Global	Desarrollar en los jóvenes hábitos de ocio saludable que permitan cubrir sus necesidades recreativas y desarrollar valores personales	Aumentar ocio saludable en un 50%	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación - Datos socio demográficos actualizados de Santa Marta	1.No hay cambio notable en coyuntura económica. 2. Los beneficiarios siguen apostando por la lucha contra la exclusión.
Objetivos específicos	Generar redes de apoyo entre iguales que fomenten las actividades de ocio saludable a través del Hip Hop	Aumento del asociacionismo juvenil 50%	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación. - Registro de asociaciones	1. Las actividades de esta intervención se llevan a cabo adecuadamente.
Resultados	- Fomentar las asociaciones del municipio - Fomentar la participación de los jóvenes beneficiarios	- Reducción del fracaso escolar - Reducción del consumo de alcohol y drogas	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación específicos - Iniciativas/propuestas - Memoria del proyecto - Servicios sociales municipales	1. Se mantiene el interés de los jóvenes para generar nuevas redes de apoyo.
Actividades	Taller de <i>Break dance</i>	1. Monitor del taller 2. Número de actuaciones 3. Número de asociaciones generadas	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación específicos	Se reciben los fondos de Ayuda.
		Insumos a) Personal (trabajadores sociales, etc.) b) Recursos.	Presupuestos	Se aprueba el proyecto

	Descripción	Indicadores	Verificación	Hipótesis externas
Objetivos Global	Desarrollar en los jóvenes hábitos de ocio saludable que permitan cubrir sus necesidades recreativas y desarrollar valores personales	Aumentar ocio saludable en un 50%	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación - Datos sociodemográficos actualizados de Santa Marta	1.No hay cambio notable en coyuntura económica. 2. Los beneficiarios siguen apostando por la lucha contra la exclusión.
Objetivos específicos	Concienciar a la población destinataria de los beneficios del ocio saludable y las problemáticas que conlleva la práctica de actividades ilegales	Reducir el ocio nocivo para la salud en 50%	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación. - Denuncias policiales - Datos sanitarios	1. Las actividades de esta intervención se llevan a cabo adecuadamente.
Resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar las alternativas de ocio - Aumentar la educación e información - Disminución del gasto sanitario - Mejora de las relaciones en la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Reducción del fracaso escolar - Reducción del consumo de alcohol y drogas - Reducción del vandalismo - Reducción de la conflictividad social 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta a partir de indicadores de evaluación específicos - Iniciativas/propuestas - Memoria del proyecto - Servicios sociales municipales 	1. Se generan nuevos hábitos de ocio
Actividades	Taller de <i>escritura</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monit or de taller 2. Número de concie rtos 	- Encuesta a partir de indicadores de evaluación específicos	Se reciben los fondos de Ayuda.
		Insumos a) Personal (trabajadores sociales, etc.) b) Recursos.	Presupuestos	Se aprueba el proyecto

ANEXO 3

CUESTIONARIO SOBRE EL OCIO EN NUESTROS JÓVENES

1. ¿SE DIVIERTEN ADECUADAMENTE LOS JÓVENES DE NUESTRA COMUNIDAD? (SÍ/NO)
2. ¿EXISTEN SUFICIENTES RECURSOS PARA EL OCIO JOVEN EN NUESTRO MUNICIPIO? (SÍ/NO)
3. ¿PERCIBE UN PROBLEMA SOBRE EL MODO EN QUE LOS JOVENES DE NUESTRO PUEBLO EMPLEAN SU TIEMPO LIBRE? (SÍ/NO)
4. ¿SE VE AFECTADO POR LA FORMA EN QUE LOS JÓVENES EMPLEAN SU TIEMPO LIBRE EN SANTA MARTA DE TORMES? (SÍ/NO)
5. ¿LE GUSTARÍA QUE SE INTERVINIERA AL RESPECTO PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA? (SÍ/NO)

ANEXO 4

CUESTIONARIO SOBRE TUS HÁBITOS DE OCIO

1. ¿VIVES DENTRO DEL PUEBLO O EN UNA URBANIZACIÓN DEL MISMO?
2. ¿DÓNDE PRACTICAS TUS HABITOS DE OCIO? EN EL PUEBLO/FUERA DEL PUEBLO
3. ¿COMO TE GUSTA EMPLEAR TU TIEMPO LIBRE?¿PUEDES HACERLO EN EL PUEBLO?.
4. ¿CONSIDERAS UNA ALTERNATIVA DE OCIO EL CONSUMO DE ALCOHOL Y/O DROGAS? SI/NO
5. EN LA CALLE, ¿CONSIDERAS UNA ALTERNATIVA DE OCIO EL DESTROZO DEL MOVILIARIO URBANO (EJEMPLO, REALIZAR PINTADAS O DESTROZAR PAPELERAS?
6. ¿QUÉ ACTIVIDAD DE OCIO TE GUSTARÍA REALIZAR SI PUDIERAS?

ANEXO 5

Presupuesto:

<u>Partida</u>	<u>Cantidad</u>
Personal	15.000 Euros
Inmuebles	10.000 Euros
Inventariable	3.600 Euros
Viajes y dietas	0 Euros
Fungible	3.600 Euros
Servicios	3.600 Euros
Total:	35.800 Euros

Desglose de partida presupuestaria:

PERSONAL: PROMOTOR DEL PROYECTO (5.000 euros), TRABAJADOR SOCIAL (5.000 euros) Y MONITORES DE TALLER (5.000 euros)

INMUEBLES: LOCAL (10.000 Euros)

INVENTABLES: ORDENADORES (1.500 Euros) , EQUIPOS DE SONIDO (1.500 euros) Y COLCHONETAS (600 Euros)

FUNGIBLES : PAPELERIA, FOTOCOPIAS E IMPRESIONES (600 Euros)
ESPRAIS DE PINTURA (1.000 Euros) Y ELECTRICIDAD (2.000 Euros)

SERVICIOS: ESTUDIO PILOTO (1.000 Euros) , EVALUACIÓN EXTERNA (2.600 Euros)