



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Los Skateparks de Lima Metropolitana Como Escenarios**

**Alternativos a la Violencia Juvenil, 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:**

Licenciado en Psicología

**AUTOR:**

Quiroz Paredes, Jorge (ORCID: 0000-0002-2885-7079)

**ASESOR:**

Mg. García García, Eddy Eugenio (ORCID:0000 0003 3267 6980)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Violencia

LIMA – PERÚ

2019

## **Dedicatoria**

En memoria de Kevin Ñiquín, mi  
gran amigo de toda la vida.

## Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.	14
3.3. Escenario de estudio	19
3.4. Participantes	19
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.6. Procedimiento	20
3.7. Rigor científico	27
3.8. Método de análisis de datos	28
3.9. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
V. CONCLUSIONES	32
VI. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	37

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Categorías y Subcategorías	13
Tabla 2 Subcategorías de Violencia	14
Tabla 3 Subcategorías de Skateparks	15
Tabla 4 Subcategorías de Sentido de Pertenencia	16
Tabla 5 Subcategorías de Motivación	17

## Resumen

El propósito de esta investigación es describir cómo surge la violencia juvenil y cómo los skateparks pueden constituir una opción para este problema social. El estudio está enmarcado dentro de la categoría de investigación cualitativa, el diseño fenomenológico que se utiliza, implica que el investigador tiene una percepción a priori de la situación que influirá en su percepción de los datos observados, la muestra estuvo formada por tres jóvenes skaters, las técnicas de recolección de datos fueron observación y entrevista, además de la revisión de referencias de libros y videos. Los resultados mostraron que la violencia juvenil se produce por la falta de oportunidades para un desarrollo humano normal y un estilo de vida saludable de los jóvenes, lo que los hace vulnerables a pertenecer a pandillas para enfrentar sus problemas. En conclusión, los jóvenes entrevistados reconocen a los skateparks como lugares donde pueden practicar su deporte favorito sin tener que estar expuestos a la violencia juvenil.

**Palabras claves:** Skateparks, violencia juvenil, motivación.

## **Abstract**

The purpose of this research is to describe how youth violence begins and how skateparks can be an option for this social problem. The study is framed within the category of qualitative research. The phenomenological design used implies that the researcher has a priori perception of the situation that will influence his perception of the observed data. The sample consisted of three young skaters. The data collection techniques were observation and interview, in addition to the review of book and video references. The results showed that youth violence is produced by the lack of opportunities for a normal human development and a healthy lifestyle of youngsters, which makes them vulnerable to belonging to gangs to face their problems, in addition, the young people interviewed recognize the skateparks as places where they can practice their favorite sport without having to be exposed to youth violence.

**Keywords:** Skateparks, youth violence, motivation

## **I. INTRODUCCIÓN**

La violencia juvenil es un problema psicosocial mundial, y en esta investigación se abordó el tema describiendo cómo un espacio público le puede hacer frente al problema de violencia juvenil, al decir espacio público se hace referencia a los skateparks de Lima que son lugares de recreación, hasta donde se pensaba, puesto que ahora se han convertido en centros de reunión y de entrenamiento para atletas que practican deportes de acción; para poder hablar de un deporte de acción se tiene que pensar en cómo el skateboarding principalmente, el BMX (bicicleta de acrobacias), patines en línea y scooters, han ido evolucionando, puesto que estos deportes también se practican en la calle donde nacen estas disciplinas, y es que el skateboarding es la principal razón de la creación de dichos espacios; son más los aficionados a este deporte a diferencia de los otros mencionados, por eso se pondrá atención especial en el skate o en español patineta.

El fenómeno que se estudió en esta investigación fue de cómo los skateparks llegan a ser un medio alternativo a la violencia juvenil, estos espacios estuvieron considerados dentro de Lima metropolitana que es el lugar donde más skateparks existen en el Perú, y se estudiaron 3 de los más concurridos, el skatepark del agustino, el de la Molina y el de Loma Amarilla de Santiago de Surco; los jóvenes que asisten a estos lugares no necesariamente viven en la zona, sino que por la infraestructura son más atractivos para realizar su deporte favorito, los jóvenes entrevistados viven en zonas vulnerables donde la violencia juvenil se muestra como pandillas, barras bravas, drogadicción, muchos de estos jóvenes, no cuentan con el acceso a educación de calidad, y oportunidades para un desarrollo de estilos de vida saludable, además de ser vulnerables a conductas de riesgo y pobreza.

Se quiere recalcar que no solo las personas que residen en Lima tienen este problema sino que es el lugar en donde se desarrolló esta investigación, esta idea nace a partir de la pregunta de por qué el estado invierte en hacer obras para el beneficio de la población y no son utilizados, esta podría ser una razón del abandono, aquí se puede hablar de violencia estructural, este tipo de violencia se da por la insatisfacción de las necesidades de los ciudadanos, de esta se desprende la violencia política y por ende también una de las causas de la violencia

juvenil. La práctica de la patineta es una práctica individualista deportivamente hablando, pero en forma de que mejoraste y motivaste se dio cuando lo realizaste con el grupo en el que te identificabas, donde encontraste el apoyo para continuar. Cuando se habló de motivación no se podía dejar de lado la pirámide de motivación que desarrolló Maslow, en la que como sabe la auto-realización se encuentra en la cúspide; para todo skater la motivación es auto infligida, puesto que el máximo rival es uno mismo, los skaters recalcaron que para poder hacer nuevos trucos debes aprender de las caídas, solo lograron su cometido porque lo practicaron muchas veces y algunas veces se pueden lesionar seriamente, existe un lema universal en el skateboarding que dice *skate or die* y su traducción al español significa patina o muere.

## **II. MARCO TEÓRICO**

A continuación, se presentan estudios que se relacionan de forma directa e indirecta a esta investigación.

Strocka (2008) realizó una investigación con el objetivo de probar si la enemistad y el conflicto violento de los grupos juveniles se pueden reducir llevándolos a condiciones no violentas, igualitarias y de cooperación. La investigación es de tipo mixta es decir de tipo cuantitativo y cualitativo etnográfico, en el que usaron como instrumentos de medida entrevistas semi-estructuradas, cuestionarios, observación y técnicas participativas a un grupo de 500 habitantes de la ciudad de Huamanga y 25 integrantes de bandas juveniles. El resultado obtenido fue que parte de los motivos principales a que los integrantes de las bandas juveniles lleguen a formar cada grupo y asumir roles de cuidado e interés entre ellos como familia, siendo esto y entre otras características por el cual se unen e integran; la escasez emocional familiar, asimismo se muestran con esperanzas de desarrollo personal a futuro tanto a nivel académico, económico y social. Siendo ellos los más afectados por los problemas psicosociales del país.

Las condiciones no violentas de las que habla la autora en su investigación con los mancheros, son condiciones de igualdad de oportunidades y de participación, donde a los pandilleros se les muestran más alternativas en la forma de convivir con los suyos, muy a parte de la violencia a la que son expuestos; la

agrupación de las pandillas se da por el sentido de pertenencia que encuentra Strocka, esto se da porque los integrantes se reconocen entre ellos como sujetos con similares o iguales oportunidades y características, es así también como los skaters se agrupan para practicar el deporte que les apasiona, en vez de estar envueltos en los problemas que suscita ser adolescente en esta sociedad.

Alvarado (2013) realizó una investigación tanto cualitativa como cuantitativa donde muestra un panorama que afecta a la población juvenil de 10 a 29 años, y las conductas principales que adoptan en su vida personal y comunitaria, como espectadores, víctimas o agresores. Utiliza datos estadísticos de moralidad de cada país de la región donde investiga, también en su estudio cualitativo a cerca de la violencia juvenil entre jóvenes de los barrios populares de las principales ciudades en cinco países de Latinoamérica. Tuvo como objetivo principal conocer la percepción, las reacciones y experiencias de los jóvenes ante la violencia. Analizó sus relaciones con la autoridad y el conocimiento y aceptación de normas legales y sociales.

A lo largo del estudio mostró como las conductas agresoras ocurren en distintos contextos, pero tienden a concentrarse en ciertos lugares urbanos de nuestro continente, lo que menciona no es coincidencia. Los asentamientos precarios son muestra de concentración y presencia de conductas violentas, que segregan especialmente altas tasas de desempleo, bajos salarios, inseguridad en el acceso y la tenencia de vivienda y servicios básicos, escasas oportunidades de participación o de ser escuchado de manera equitativa por las autoridades. Estos barrios reúnen jóvenes en condiciones de educación de mala calidad y con escasos estímulos para seguir en la escuela, muchas formas de asociación violenta, bandas, pandillas, circulación de mercancías ilegales, de drogas y armas, trabajos de actividad criminal, frente a una sociedad consumista que promueve un modo de vida costoso e inaccesible. En estos barrios los jóvenes presentan diferencias de aquellos con nivel socioeconómico medio o alto, encuentran mejores oportunidades de empleo, trabajo y participación política. Los jóvenes ven con lejanía la justicia y la política, esto se asocia a la insuficiencia de ámbitos institucionales de socialización; por esta condición, la calle, la esquina, el barrio es para los jóvenes pobres el forjador de identidades y sentido de pertenencia. Alvarado (2013),

menciona que la violencia estructural y política a la que los jóvenes están sometidos son las principales causas para el surgimiento de la violencia juvenil.

Hernández (2016) realizó una investigación con el objetivo de describir alternativas y estrategias para efectuar transformaciones urbanas que sean rápidas y les haga frente a las necesidades de los ciudadanos, donde todos sean partícipes. Bajo un enfoque cualitativo y la aplicación de un instrumento de recopilación de datos bibliográficos sobre estudio normativo y teórico del mismo. Obteniendo como resultado que el urbanismo participativo incursiona como una metodología de participación por la que se busca generar en los ciudadanos la apropiación sobre el espacio urbano en la cual encuentra una oportunidad para satisfacer necesidades.

A partir de sus enunciados se interpreta que el urbanismo participativo es una herramienta de participación ciudadana democrática, en donde las personas transforman el espacio público para el beneficio común, en este caso los skateparks son esta herramienta, donde los jóvenes interactúan con sus coetáneos para entrenar y pasar un momento agradable, pues otro de los lemas del skateboarding es "skate is fun", su traducción al español sería la patineta es diversión, los jóvenes pasan bastante tiempo utilizando el espacio, en vez de estar inmersos en pandillas o drogadicción.

Cotting y Santos (2017) realizaron una investigación que tuvo como objetivo analizar las subjetividades de los skaters en sus relaciones con las normas sociales establecidas en la época contemporánea, específicamente a través de la inclusión de los individuos y grupos sociales considerados como anormales. Usaron como instrumento las entrevistas que pueden recoger de la radio y televisión, fotos obtenidas de las redes sociales en modo público y registros de los periódicos. Obteniendo como resultado que los skaters articulan normas sociales, a través de acciones y discursos moralmente conocidos como buenos.

La interpretación de los resultados de este estudio son muy ricos para la investigación realizada puesto que, mencionan analizar las subjetividades de los skaters, y estas subjetividades que no son otra cosa que la percepción de las circunstancias culturales que ellos tienen acerca de las normas establecidas de ésta época, esto a través de la inclusión de los individuos y grupos sociales que se

consideran anormales; es aquí cuando se observan los resultados y se concluye con que los skaters incorporan estas normas sociales como acciones moralmente conocidas como buenas, esto quiere decir que los skaters cumplen con las normas sociales establecidas desde su perspectiva, y no como se cree desde el punto de vista del estereotipo de que los atletas de este deporte son “vagos” o “pandilleros”.

*Violencia Juvenil.* - La Violencia tiene un amplio conglomerado de definiciones, que van desde una postura evolucionista en donde Darwin (1859) manifiesta que el mono como padre del hombre posee instintos de supervivencia de luchar para vivir, esto le permitió al hombre sobreponerse a su naturaleza salvaje y conservar la especie, donde por selección natural los más fuertes tenían el mando.

Debido que la violencia juvenil se plantea como un proceso de inadaptación (Castro, et al., 2018), esto significa que los jóvenes no encuentran contextos donde pueden integrarse y socializar (Tenenbaum, 2018). Esto se debe a que los jóvenes provienen de contexto poco funcionales (Arruda, et al., 2017).

Debido a esto, el joven o adolescente buscan infringir las normas debido a la confrontación de autoridad (Pinto-Cortez, et al., 2017). Por tal motivo, el adolescente está en constantes problemas, gracias al impulso que tiene de desafiar las normas (Navarro-Pérez y Pastor-Seller, 2017).

Freud (1985) Escribió sobre la guerra y la muerte, sobre la manifestación de la violencia instintiva de los hombres, refiere que, al principio en la pequeña horda humana, los que poseían mayor fuerza muscular decidían a quién debía pertenecer alguna cosa o la voluntad de qué debía llevarse a cabo. Tiempo después la fuerza muscular fue reforzada y la sustituye el empleo de herramientas: aquí triunfó aquel que tenía las mejores armas o que sabía utilizarlas con mayor habilidad. Cuando los humanos adoptan las armas, la superioridad intelectual comienza a ocupar la plaza de la fuerza muscular bruta, sin embargo, el objetivo final de la lucha sigue siendo el mismo, por el daño que puede infligir o por la aniquilación de sus fuerzas, una de las partes al término de la lucha ha de ser obligada a abandonar sus pretensiones o su oposición.

Con los avances tecnológicos e intelectuales no sería necesario el uso de la fuerza física para conseguir lo que uno desea, es aquí donde se manifiesta la

violencia juvenil y cuáles son sus causas; entonces la violencia juvenil sería lo descrito anteriormente, pero estaría siendo utilizada por los jóvenes.

En la actualidad se tiene una definición sobre la violencia como estrategia de coerción para conseguir lo deseado; los jóvenes que reciben y son perpetradores de violencia, la utilizan para conseguir lo deseado, lo que ellos desean tiene una visión individual, algunos pueden querer algo en vida mientras otros buscan cosas diferentes, pero básicamente estos jóvenes no cuentan con las herramientas necesarias para salir de este círculo de violencia a los cuales están expuestos.

*Skateparks.* - La práctica del skateboarding o skate consiste en utilizar una tabla con ruedas (conocida como skate o monopatín) para deslizarse por el asfalto y realizar una diversidad de trucos que van desde elevar la tabla del suelo realizando piruetas o utilizar el mobiliario urbano (bancos, bordillos, escalones, barandillas, etc.) como medio para desarrollar maniobras y deslizarse a través de él. (Márquez, 2015)

Los skateparks pueden entenderse como parques temáticos para la práctica del skate, es decir, simulaciones de piscinas vacías o pools, rampas, planos inclinados y todo tipo de mobiliario urbano (bancos, barandillas, bordillos, etc.) (Márquez, 2015).

Son aquellos lugares que parten de sectores urbanos, locales comerciales incluso, o espacios recreativos, siendo todos ellos establecidos como skateparks, debido a su capacidad de concentración e interacción de los jóvenes (Soler, et al., 2017). Ejemplo de ello, es el parque público de Bolsillo Tezozómoc de México, donde se consideró un espacio para el uso de patinetas por la recurrencia de los adolescentes (Martínez y Alvarado, 2020).

No obstante, a pesar que los espacios destinados para diseñar skateparks, son considerados como contextos de peligro por la mala vida y la vagancia (Moroto y Castillo, 2017).

Esto se debe a que el skateboarding todavía tiene mucho estigma para ser considerado un deporte urbano (Díaz, et al., 2018). Sin embargo, contexto como Colombia, han tratado de integrar estas actividades con el fin de complementar la socialización con las actividades deportivas (Rodríguez, 2021). Esto se debe a que el enfoque beneficiador que se tiene de los skateparks, es la integración de la población adolescentes en un espacio recreativo (Roque, 2018).

Estos espacios alternativos a la violencia buscan recrear lo que los jóvenes skaters puedan encontrar en la calle como el mobiliario público mencionado, barandas, escaleras, suelos planos, etc. Y al realizar la práctica dentro de este establecimiento existe una normalización y regulación del deporte, trayendo consigo beneficios para los adolescentes que podrán hacer uso de estos espacios y también para la ciudad, puesto que los mobiliarios no se verán afectados por la práctica.

*Sentido de Pertenencia.* - El sentido de pertenencia llama, pues, a fortalecer la disposición de los actores a ceder beneficios, en aras de reducir la exclusión y la vulnerabilidad de grupos en peores condiciones. (Martínez et al. 2014). Como se mencionó en las primeras páginas de la presente investigación, el sentido psicológico de pertenencia, básicamente es un sentimiento que nació al formar parte de un grupo con el cual una persona se identifica, está relacionado con la auto-representación y la identidad del individuo que lo conforma, si bien es cierto, la práctica de la patineta es una práctica individualista deportivamente hablando, pero la forma de mejorar y estar motivado es cuando lo realizas con el grupo con el que te identificaste y dónde encontró el apoyo para continuar.

*Violencia Estructural.* - Este tipo de violencia afecta de múltiples maneras a los jóvenes, quienes han sido confinados de manera acelerada y creciente a condiciones de vida precarizadas signadas por la falta de oportunidades, el desempleo, el subempleo, el empobrecimiento, la marginalidad social y las múltiples situaciones de violencia (Aguilar y Muñoz, 2015). Es evidente cómo este tipo de violencia a la cual están sometidos los jóvenes merma sus oportunidades para desarrollarse de manera positiva, puesto que sus metas se ven truncadas por la falta de oportunidades.

*Motivación.* - McClelland (1989) señala que existen tres motivaciones en las personas, las cuales son las necesidades de logro, afiliación y poder. Algunos autores sostienen que estas necesidades son motivaciones sociales, ya que se aprenden de una manera no consciente, como producto de enfrentarse activamente al medio. Dado esto, su importancia radica en que predisponen a las personas a

comportarse en formas que afectan de manera crítica el desempeño en muchos trabajos y tareas. Es importante y fundamental hablar de motivación en la práctica de los deportes urbanos como el skateboarding, puesto que las ganas de continuar con esta práctica se ven orientadas a la necesidad de logro, lo que implica hacer un nuevo truco, es básicamente cuando el deportista logró superarse a sí mismo, supera las expectativas que tuvo de sí mismo. McClelland refiere que estas motivaciones afectan el desempeño de las tareas que se realizan, entonces estas tareas en los jóvenes sería la de superarse y conseguir nuevos trucos, los cuales llevan a un sentimiento de autorrealización.

*Autorrealización.* - Según Maslow (1991) Las necesidades se satisfacen en el siguiente orden, primero, las necesidades básicas (fisiológicas y de seguridad) y luego las necesidades secundarias (social, autoestima y autorrealización). Esto es porque las personas buscan satisfacer sus necesidades básicas y luego ascender en la búsqueda de satisfacer necesidades más complejas.

La satisfacción de estas necesidades complejas serían la que tienen los jóvenes por conseguir metas que para ellos son el producto de su pasión por realizar nuevas maniobras, el joven skater no descansa hasta conseguir la maniobra que puso como meta, al conseguirla el sentimiento de autorrealización se hace presente y con este llevará a siguientes y más complejas maniobras. En la actualidad, es común ser testigo o víctima de un acto violento en el que están involucrados adolescentes, los principales actos delictivos son ataques a la propiedad pública y privada luego de encuentros deportivos, asaltos a transeúntes por *pirañitas*, peleas callejeras entre pandillas, son parte de la vida cotidiana de muchos jóvenes en Lima, generalmente estos grupos actúan bajo la influencia de sustancias psicoactivas.

Según los colaboradores de la institución peruana CEDRO (2013) manifiestan que, la conducta delictiva se asocia a la ingesta temprana de drogas ilegales y abuso con el alcohol, además se asocian con experiencias tempranas de maltrato, abuso sexual y alcoholismo en la familia.

El gerente de Seguridad Ciudadana de la Municipalidad de Lima, reveló en lo que va del año (hasta marzo del 2018) se han intervenido 20 bandas que arrebatan celulares y que los miembros de estas organizaciones no llegan a los 18

años de edad. El gerente de Centros Juveniles de Rehabilitación del Poder Judicial, explica que a diferencia de los adultos, los adolescentes no cometen delitos sino infracciones a la ley penal, por ello la sanción que impone el juez se denomina medida socioeducativa, donde puede acudir al Servicio de Orientación de Adolescentes (SOA) junto con sus padres, o un internamiento en un Centro Juvenil de Diagnóstico y Rehabilitación, (CJDR) o más conocido como *Maranguita* donde actualmente hay 953 menores de edad internos cuando solo hay capacidad para 560, como se mencionó anteriormente, los adolescentes cometen infracciones a la ley penal, y por eso las leyes no son tan drásticas para ellos, algunos legisladores proponen bajar a 16 años la edad de la impunidad y otros refieren que se les debería dar 15 años de pena, esto estas son solo leyes populistas puesto que estos proyectos no resuelven el problema; es sabido que estos centros de rehabilitación son en sí escuelas de la delincuencia, puesto que al salir, estos jóvenes ya pertenecen a organizaciones criminales.

De todo lo mencionado, nace la pregunta ¿Cómo fue la experiencia de violencia juvenil vividas por los jóvenes que practican deportes en los skateparks de Lima metropolitana?, En Perú, el 80% de familias castigan físicamente y humilla a sus hijos. Esto quiere decir que el 80% de hogares peruanos viven en situaciones de violencia, entonces para los adolescentes la violencia es algo normal Ávila (2018).

Anteriormente se mencionó la violencia política y estructural; las medidas que toman los políticos son no son suficientes para hacer frente al problema, entonces cuáles serían las alternativas de solución para el problema psicosocial de la violencia, es por esto que en la presente investigación una de las preguntas fundamentales es ¿Cómo los skateparks son escenarios alternativo a la violencia juvenil? y a partir de esto Cuáles son los cambios que experimentan los jóvenes en su vida a partir de la práctica de deportes urbanos en los skateparks?

La presente investigación se desarrolló bajo las experiencias vividas por la persona que lo realiza, se basó en el diseño fenomenológico, puesto que este diseño describe e interpreta los fenómenos experimentados por el observador que es parte también (valga la redundancia) de dicho fenómeno, en su práctica deportiva cotidiana se dio cuenta que los skateparks como espacios urbanos son escenarios alternativos a la violencia juvenil.

En síntesis, este proyecto se realizó porque los índices de violencia juvenil en Lima Metropolitana van en aumento, solo hace cuatro años atrás eran 10 los jóvenes detenidos al día por actos violentos y/o delictivos, y en la actualidad son 10 jóvenes por hora, esta información se recoge de un artículo publicado por Andina (2019) o Agencia peruana de noticias, mencionó que en el Perú el 80% de los hogares viven en situaciones de violencia, además de estas estadísticas es sabido que las autoridades implementan estrategias para resolver estos problemas, pero realmente no son suficientes para hacerles frente; este estudio es innovador puesto que no se han encontrado investigaciones del mismo tema, entonces una vez presentado servirá como guía para investigaciones futuras donde se podrá revisar la metodología empleada y en base al fenómeno descrito realizar investigaciones cuantitativas como variable; a su vez servirá a las autoridades para empaparse del tema y así implementar proyectos en la construcción de skateparks como alternativas urbanas que favorezcan a la población juvenil en situaciones de riesgo y así hacerle frente a la problemática de violencia mencionada a lo largo de esta investigación.

La transformación de los espacios según las necesidades de los ciudadanos y donde ellos mismo se integran para resolver el problema, se denomina urbanismo participativo; en esta investigación se pretende describir cómo el espacio urbano que son los skateparks le hacen frente al psicosocial de la violencia juvenil, los niños y personas que viven en zonas y situaciones de riesgo no cuentan con espacios para poder desarrollarse a parte de la violencia, podríamos hablar de violencia política puesto que el gobierno es consciente de estos problemas, pero la inversión en infraestructuras está obsoleta por ejemplo con la construcción de lozas deportivas que como bien se sabe no siempre son utilizadas o las utilizan para otros fines, y ni siquiera cuentan con un mantenimiento programado.

Se pretende describir también el fenómeno de cómo se crea la violencia juvenil y a partir de esto también recopilar información de los mismos participantes mediante entrevistas de cómo perciben los cambios en su vida a partir de la práctica de deportes urbanos en estos espacios que son los skateparks. La variable de violencia juvenil tiene muchas definiciones, pero los colaboradores de la Organización Mundial de la Salud (2020) la describen como un problema mundial de salud pública. Incluye una serie de actos que van desde la intimidación y las

riñas al homicidio, pasando por agresiones sexuales y físicas más graves. La unidad de análisis son los jóvenes que practican distintos deportes dentro del espacio urbano denominado skatepark, cabe resaltar que los jóvenes entrevistados cumplen con alguna de las características de violencia juvenil, que estén expuestos a esta o también que vivan en situación de riesgo como lo son jóvenes que residen en distritos donde hay barras bravas que son grupos de fanáticos encargados de alentar a su equipo en una disputa de fútbol en el estadio, luego del partido salen a las calles para enfrentarse con la barra del equipo adversario; y pandillas, o que estén expuestos a drogas y violencia familiar. Como habíamos mencionado el contexto se sitúa en los skateparks de Lima metropolitana y se orienta a los jóvenes que viven en situaciones de riesgo donde están expuestos a la violencia juvenil, o también ellos mismos fueron parte de alguna pandilla o barra brava.

En ese sentido, se propone como objetivo general: Describir la experiencia de violencia juvenil vividas por los jóvenes que practican deportes en los skateparks de Lima metropolitana como escenarios alternativos a la violencia juvenil, 2018. Y como objetivos específicos: 1. Describir cómo los skateparks de Lima metropolitana son escenarios alternativos a la violencia juvenil, 2018. 2. Describir cuáles son los cambios que experimentan los jóvenes en su vida a partir de la práctica de deportes urbanos en los skateparks de Lima metropolitana como escenarios alternativos a la violencia juvenil, 2018. 3. Describir cómo se desarrolla el sentido de pertenencia en los jóvenes expuestos a violencia juvenil que practican deportes en los skateparks de Lima metropolitana como escenarios alternativos a la violencia juvenil, 2018. 4. Describir cómo experimentan la motivación los jóvenes que realizan deportes en los skateparks de Lima metropolitana como escenarios alternativos a la violencia juvenil, 2018.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **Tipo de investigación**

Para la presente investigación se utilizó el tipo interpretativo-descriptivo. Se cumple el diseño fenomenológico utilizando la observación directa del fenómeno, involucrarse en él, es decir que los descubrimientos significativos se consiguieron permaneciendo en el campo durante el desarrollo de la investigación. Por último, se analizó el ambiente físico y contextualizó el trabajo en el tiempo, de tal forma se presentó como un estudio de lo sucedido en el aquí y el ahora. (Valderrama, 2014).

En esta investigación también se trabajó bajo un enfoque cualitativo cuyo diseño fue el fenomenológico, que se orienta a conocer las formas, cualitativamente diferentes, en que las personas experimentan, conceptualizan, perciben y comprenden el mundo que los rodea. El propósito de este tipo de diseño es descubrir las formas de comprensión que las personas tienen de los fenómenos específicos. En este caso cómo los jóvenes perciben el cambio en sus vidas a partir de la práctica de deportes urbanos como el skateboarding en un espacio público que vienen a ser los skateparks. En este tipo de diseño se observaron tres tipos fundamentales: el descriptivo, interpretativo y la combinación de ambos.

##### **Diseño de investigación**

Para esta investigación se empleó la fenomenología explicada por Husserl que se orienta al abordaje de la realidad, que parte del marco de referencia interna del individuo; es el mundo subjetivo del hombre conformado por todo el campo de experiencias, percepciones y recuerdos al que un individuo puede tener acceso en un momento dado, en definitiva la fenomenología busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia, el investigador intenta ver las cosas desde el punto de vista de otras personas, describiendo, comprendiendo e interpretando.

El método fenomenológico empleado tiene las siguientes etapas: Etapa previa o de clarificación de los supuestos de los que parte el investigador. Etapa descriptiva, en la que se expone una descripción que refleja, lo más fielmente posible, la realidad vivida por los individuos, en relación al tópico que se investiga. Etapa estructural, que implica el estudio y análisis fenomenológico propiamente

dicho. La discusión de los resultados del análisis efectuado, en contraste con lo planeado por otras investigaciones del tema abordado. Gil (2014).

### 3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.

En cada categoría se utilizaron diferentes subcategorías que responden a indicadores proporcionados por los distintos entrevistados y que se vinculan directamente con los temas que han sido seleccionados anteriormente, tal como se detallan en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Categorías y subcategorías.*

Categorías	Código	Subcategorías
Violencia	V	Violencia juvenil Violencia estructural Percepción de la violencia
Skateparks	S	Urbanismo participativo Normatización Apoyo municipal
Sentido de Pertenencia	SP	Vulnerabilidad de grupos Empoderamiento Identidad
Motivación	M	Autorrealización Reconocimiento Autoestima

En lo que refiere a la presentación de los resultados e interpretación de las entrevistas, notas de campo, diario del investigador y videos, se realizó el análisis desde la perspectiva de las diversas categorías ingresando en las respectivas subcategorías definidas tal como se explica a continuación.

**Tabla 2**

*Subcategorías de Violencia*

Categoría	Subcategorías	Definición
Violencia	Violencia juvenil	Es el despliegue de estrategias de coerción para conseguir lo deseado, las cuales están perpetradas por adolescentes.
	Violencia estructural	Es el tipo de violencia que afecta de manera múltiple a quienes no les brindan las oportunidades necesarias, para su pleno desarrollo. Estos pueden ser la falta de empleo, empobrecimiento, marginalidad social y las múltiples situaciones de violencia a las que son expuestos los jóvenes.
	Percepción de la violencia	Es la forma que ingresa información mediante nuestros sentidos, en este caso se ha recogido información de cómo los jóvenes perciben la violencia a la que son sometidos y también como el tener un skateparks es algo positivo para ellos.

**Tabla 3**  
*Subcategorías de Skateparks*

	Urbanismo Participativo	Es la organización de los ciudadanos para construir espacios públicos que suplan sus necesidades y que está le haga frente a un problema psicosocial.
Skateparks	Normatización	Históricamente, la práctica de los deportes extremos en zonas urbanas ha tenido consecuencias como la de destruir los mobiliarios públicos. Es por esto que los skateparks también normatizan la práctica de estos deportes en espacios especializados, también de proporcionarle a los jóvenes una zona segura de donde practicarlos.
	Apoyo Municipal	Para realizar un proyecto de skatepark es indispensable la gestión directa con el municipio.

**Tabla 4***Subcategorías de Sentido de Pertenencia*

Categoría	Subcategoría	Definición
Sentido de Pertenencia	Vulnerabilidad de Grupos	Los jóvenes que viven en zonas de riesgo están propensos a distintos problemas, entre los más alarmantes se encuentra la violencia juvenil, pandillas y falta de oportunidades. Es por esto, que los jóvenes se agrupan para hacerle frente a los problemas naciendo así el sentido de pertenencia, puesto que se identifican entre ellos y se sienten parte del grupo.
	Empoderamiento	Una vez los jóvenes agrupados, pueden realizar actos delincuenciales o elegir por un estilo de vida saludable. Entre ellos suplen sus necesidades afectivas, económicas, etc.
	Identidad	Los jóvenes forman grupos que se identifican entre sí, desde gustos, pensamiento, intereses similares.

**Tabla 5***Subcategorías de Motivación*

Categoría	Subcategoría	Definición
Motivación	Autorrealización	Los participantes al lograr sus metas propuestas, como realizar los trucos que se proponen, llegan a sentir emociones fuertes y orgullo que los impulsan a que practiquen nuevamente hasta que lograr sus nuevos objetivos.
	Reconocimiento	Una vez que se logran alcanzar las metas propuestas, las acrobacias se perfeccionan gracias a la práctica constante. Esto lleva a la admiración de su grupo.
	Autoestima	Nace del reconocimiento y de logros que van obteniendo gracias a la admiración de sus compañeros.

### **3.3 Escenario de estudio**

El escenario de estudio fueron los diferentes skateparks de Lima metropolitana, como es el Skatepark de la Molina, el Skatepark de Jesús María, el Skatepark de San Borja, el Skatepark de Loma Amarilla, y también la casa de los entrevistados a lo largo de lo que fue la investigación y recolección de datos.

### **3.4 Participantes**

Los participantes de esta tesis fueron varios jóvenes de entre 18 y 25 años de edad de los distintos distritos de Lima metropolitana que prefirieron hacer las entrevistas de forma anónima, se respeta su decisión de mantener el anonimato. Además, para la recolección de datos se emplearon fuentes de información digital y de redes sociales.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En los estudios cualitativos la distribución o elección de la muestra sigue un orden de utilidad para la investigación, recordemos que el interés está versado en los datos que se obtienen más no en la cantidad de sujetos investigados; sin embargo, para este fin se empleó el método de muestreo tipo que según Valderrama (2014), “el objetivo es la riqueza, la profundidad y la calidad de la información, más no en la cantidad ni la estandarización. Esta muestra tipo es ideal para la perspectiva fenomenológica, puesto que el objetivo de esta es analizar los valores, ritos y significados de un determinado grupo social”. Este grupo social vienen a ser los jóvenes que practican deportes urbanos dentro de los espacios considerados skateparks y que de alguna forma están expuestos a violencia juvenil o pueden llegar a ser ellos quienes la perpetren, se entrevistó a 3 jóvenes que asisten a 3 de los skateparks más concurridos de Lima, el skatepark de Surco, el skatepark de la Molina y el skatepark del Agustino, cabe recalcar que estos jóvenes asisten a dichos skateparks pero no necesariamente viven en esos distritos sino que se les hace más fácil llegar a estos o los prefieren por su diseño.

Para la recolección de datos se empleó el muestreo tipo, descrito anteriormente, en primera instancia se visitó el skatepark de La Molina con una previa cita al entrevistado el cual fue contactado por facebook, al principio se mostró reacio a asistir a la cita, pero se le explicó en qué consistía la investigación y que

ésta en un futuro traería beneficios para todas las personas que practican deportes dentro de un skatepark que incluso esto impulsaría a la construcción de más espacios, por lo que su participación del estudio sería muy valiosa, de esta forma accedió y asistió a la hora pactada, se le presentó el consentimiento informado, antes de realizar la entrevista practicó algunas maniobras; el primer sujeto se presentó con ropa para la ocasión que básicamente es la ropa con la que practica el deporte de skateboarding, un jean azul, zapatillas de skate, un polo negro y gorra blanca, el entrevistado número uno dentro de toda la entrevista dijo algo muy valioso para la investigación, mencionó que gracias a los skateparks a donde asiste el ya no está en las calles propenso a sufrir cualquier ataque de alguna pandilla que existe en su barrio, el proviene de una familia con escasos recursos, pero es su deporte el que lo motiva a seguir, y lo que le ha dado cierto estatus frente a sus amigos, puesto que él ha logrado realizar su deporte favorito de forma profesional, recibe un sueldo mensual de sus auspiciadores. Para los entrevistados números dos y tres, el proceso fue el mismo, aunque el sujeto número tres no asistió a la reunión pactada, sino la semana siguiente puesto que tenía programado un viaje donde haría una demostración de sus maniobras.

### **3.6 Procedimiento**

En el procedimiento se destaca como fue el procedimiento de obtención de datos según las entrevistas realizadas.

*Violencia (V)*

*Violencia Juvenil.*

En el desarrollo de las entrevistas a los participantes, se obtuvo los siguientes datos.

*“En mi barrio existen pandillas, a veces se pelean las barras bravas y rompen las ventanas de las casas, nos da miedo salir”. (Entrevista 3).*

*“Es cuando las personas jóvenes roban y en algunos casos es porque no tienen para comer, estudiar o comprarse cosas que quieren. Tengo amigos que pertenecen a pandillas de la zona”. (Entrevista 1).*

Según la definición conceptual de la categoría violencia, que en esencia es el uso de estrategias de coerción para conseguir lo deseado, en esta subcategoría de violencia juvenil vendría a ser lo mismo, pero este tipo de violencia es perpetrado por adolescentes y jóvenes, los cuales se agrupan para formar pandillas; el entrevistado número 3 menciona que en su barrio existen pandillas y que también en ocasiones hay barras bravas que rompen los vidrios de las casas; mientras que el entrevistado número 1 que es un skater que vive en el distrito de El Agustino, refiere que tiene amigos que pertenecen a pandillas; aquí podemos verificar que su percepción respecto a la seguridad difiere del participante número 3 que menciona que tienen miedo de salir de casa.

#### *Violencia Estructural.*

*“En la zona en donde vivo hay muchos chicos que no fueron al colegio, en mi caso tuve que dejar la universidad porque mi padre falleció y ahora tengo que trabajar, pero en mi tiempo libre solo estoy en el skatepark” (Entrevista 2).*

*“Crecí en una familia muy pobre, a veces no iba al cole porque en vez de eso íbamos con mis hermanos a hacer malabares a los semáforos” (Entrevista 1).*

Respecto a esta subcategoría la definición dice que es un tipo de violencia que básicamente entorpece el normal desarrollo de los jóvenes puesto que no tienen los recursos y oportunidades necesarias para hacerlo. Si bien es cierto los entrevistados no sabían que era la violencia estructural, al explicarles, pudieron decir en qué situaciones ellos se identificaban.

#### *Percepción de la violencia.*

*“Creo que todos sin excepción alguna vez nos hemos peleado con alguien en el colegio o en la calle, pero nadie se salva” (Entrevista 2).*

*“Mis padres me educaron a golpes, gracias a eso ahora soy disciplinado, siempre que podía no estar en mi casa venía con mis amigos al park” (Entrevista 3).*

La forma en que los participantes perciben la violencia da evidencia de que en algún momento la mayoría ha sido víctima de golpes o de algún tipo de violencia, por parte de sus padres y/o personas externas.

## Skateparks (S)

### *Urbanismo participativo.*

*“Recuerdo cuando toda la gente que montamos aquí (skatepark de San Borja), nos reunimos para presentar el proyecto para que hagan el park, fuimos un montón de gente a la municipalidad para que nos hagan caso y luego de un año fundamos nuestro hogar”. (Entrevista 3).*

*“Creo que, si hacen más skateparks, los chibolos estarían montando en vez de estar viciosos en el internet jugando dota y formando pandillas para ir a robar.” (Entrevista 1).*

El urbanismo participativo contempla la acción de los ciudadanos para la realización de obras que puedan suplir necesidades, por ejemplo, el de hacer un polideportivo donde los jóvenes puedan hacer actividad física. Según las afirmaciones del entrevistado número 3, los chicos que practicaban deportes extremos en su zona se reunieron para poder presentar el proyecto en su municipalidad, donde luego de todo el proceso, inauguraron un skatepark, el que ahora se encuentra en el polideportivo de San Borja. En el caso del entrevistado número 1, menciona que si hubiese más skateparks los niños no estarían tanto tiempo en el internet sino haciendo deportes.

### *Normatización.*

*“En realidad me gusta más practicar en la calle porque ahí tienes que ser más creativo, pero lamentablemente ya me han robado en dos oportunidades, a pesar de haber estado en grupo, pero nos amenazaron con pistola, por eso prefiero venir más al park porque aquí venimos muchas más personas y si se meten con uno, entramos todos.” (Entrevista 3)*

*“En los parks los ángulos tienen metal, es más fácil deslizarte, en cambio en la calle es un poco más difícil hacer un truco, pero también si te ve una tía echa agua, o llama al serenazgo.” (Entrevista 2)*

Según la definición en la subcategoría normatización, nos dice que el hecho de hacer un skatepark contribuye a que los jóvenes no dañen el mobiliario público, además de que los deportistas están en un espacio seguro, libre de delincuencia.

Como mencionan los entrevistados, prefieren practicar en un lugar especializado que en la calle puesto que pueden ser víctimas de un robo. Como también la intimidación de los agentes de seguridad de la municipalidad.

#### *Apoyo Municipal*

*“Tengo que ir a otros distritos para poder montar de noche porque aquí en el park de Surco no hay iluminación, a pesar de que está al costado de la municipalidad”.*

*“Por ejemplo yo vengo al park de la Molina siempre, es el que me queda más cerca, en Ate no hay skateparks, escuché que presentaron un proyecto en la muni, pero hasta ahora no se sabe nada”. (Entrevista 3).*

Como se puede observar, algunas municipalidades no invierten en este tipo de espacios deportivos, puesto que no existe mucha difusión, pero cuando algún distrito se aventura a realizar un proyecto de este tipo sin pedir ayuda a un experto, en su mayoría estos skateparks son prácticamente inservibles puesto que se necesitan ángulos exactos y medidas que garanticen el flujo de los deportistas en el lugar.

#### Sentido de Pertenencia (SP)

##### *Vulnerabilidad de grupos*

En este apartado de la recolección de datos se toma en cuenta la formación de grupos usuarios de los Skateparks y del impacto que genera en el desarrollo de su vida.

*“Tenemos un grupo de whatsapp que se llama Skatever, donde coordinamos para ir a entrenar juntos o si vamos en mancha a los campeonatos. (Entrevista 2).*

*“En los grupos que formamos también en algún momento se han acercado para ofrecernos drogas y eso depende de cada uno, pero cuando uno está más metido en el deporte del skate desea tener un estilo de vida saludable” (Entrevista 1)*

Entonces, desde la percepción conceptual de la vulnerabilidad de grupos estas personas entrevistadas que viven en zonas de riesgo o están expuestas a caer en los psicosociales de su comunidad ejercen el sentido de pertenencia contra

esto, haciendo así de la práctica del skate un medio de elección positiva ante la vulnerabilidad que está expuesto, tal como lo menciona el entrevistado 1.

### *Empoderamiento*

Según el desarrollo de la formación de grupos que comparten el gusto de la práctica en los skateparks se conoce que según el nivel de práctica y desempeño la población investigada en algún momento llega a ser parte de las competencias donde en muchos casos son premiados con auspicios y de forma económica.

*“Recuerdo la primera vez que me salió un flip, me caí varias veces, pero después me sentí bien, con seguridad y ya las siguientes caídas tenían menos interés y más lo que lograba”* (Entrevista 3)

Es así como se desarrolla el empoderamiento en los skateparks desde la práctica, caídas y logro de desafíos como las acrobacias que realizan. Tal como refiere el entrevistado 2 el sentimiento que le genera la realización de los trucos y como esto influye en su desarrollo personal y social.

### *Identidad.*

La agrupación en este contexto se da por características de interés mutuo, tales como, el uso de skateparks, estilo de vestir, gustos musicales, entre otros. Es entonces desde donde se direcciona la entrevista.

*“Yo conocí a mi mejor amigo aquí en el skatepark hace un año, recuerdo que ese día vine a montar porque me sentía mal, mis papás no podían pagarme un examen de admisión y dije que fue, ni modo. Entonces vine al skatepark y él estaba solo vio que me salía algunos trucos comenzó a preguntarme y desde ahí somos amigos. Por él tuve una oportunidad de trabajo y eso es algo que me queda como un buen recuerdo”.* (Entrevista 2).

Es así como desde el compartir estos espacios públicos con personas desconocidas, pero con intereses en común se forman grupos y amistades significativas, en el caso del entrevistado 2, esta experiencia fue positiva para él y tal como poder compartir intereses y gustos en común hace que la identificación sea mayor en estos grupos.

## Motivación (M)

### *Autorrealización.*

Parte de la fundamentación que se expresa en la presente investigación se tomó en cuenta la motivación que los participantes tienen para poder tomar una parte de su tiempo de su día a día, invertir en su equipo de práctica e incluso su movilidad.

*“En este año pude mejorar las piezas de mi tabla de skate, como no tenía dinero estuve haciendo unos cachuelos con un amigo, también vendí algunas cosas que ya no usaba”. (Entrevista 3).*

*“Esto lo hice porque me gusta practicar estar en el skateparks, compartir con mis amigos, mejorar mis piruetas. Me gusta, es mi estilo de vida, un día sin skate es un día perdido, ja, ja, ja..”. (Risas). (Entrevista 3).*

Desde estos datos se puede conocer que el uso que le dan a los skateparks es por las motivaciones que le generan como el tener logros en la práctica y estar orgullosos de su desempeño, esto se refleja en el interés que le ponen para poder implementar sus equipos como refiere el entrevistado 3.

### *Reconocimiento.*

En el contexto de los usuarios de los skateparks los reconocimientos se direccionan en los auspicios de sus equipos, ropa y viajes a otros países donde compiten representando a sus países.

*“Una vez estaba montando y yo recién estaba conociendo a los que generalmente vienen más seguidos, entonces me topé con un chico de 11 años que hacía buenos trucos y le dije que le salía bien y nos quedamos conversando un rato. Después me enteré que ese niño participaba en competencias internacionales y que tenía grandes marcas que lo auspiciaban. Y me parece chévere y me motiva también” (Entrevista 1)*

En el contexto de las prácticas que se dan en los skateparks muchos jóvenes tienen la posibilidad de tener este deporte como línea de carrera y poder vivir de eso que les gusta, un claro ejemplo es el que menciona el entrevistado 1, que a su

corta edad ha desarrollado desde lo personal, logros combinando lo que le gusta. Es así como estos reconocimientos generan mayor motivación en los practicantes.

#### *Autoestima.*

El desarrollo de esta subcategoría se realizó desde las experiencias y reconocimientos que han experimentado sumando, así como se explicaba en la subcategoría anterior, en el desarrollo personal del individuo.

*“El año pasado pude asistir a la competencia realizada en Benavides – Surco, el poder competir con skaters de otros países fue una experiencia única, no gané, pero me llevé muchos reconocimientos de mi desempeño. Ese día mi hermana menor me acompañó y ella contó la experiencia vivida a mi familia, siento que ahora ellos conocen que es lo que hago y la importancia que tiene para mí tener un tiempo para ir a los skateparks”. (Entrevista 2).*

Entonces, desde la conceptualización que la autoestima se desarrolla desde el reconocimiento y el logro, el poder acudir a un skatepark, especializarse y mejorar sus destrezas no solo le brinda mayor relevancia frente al grupo sino también de crecimiento personal.

### **3.7 Rigor científico**

Si entendemos por rigor científico a la solidez de la argumentación exhibida durante el proceso indagatorio, entonces proponemos los siguientes aspectos que hacen de la investigación cualitativa un estudio con rigor científico: Legitimidad que se expresa en el grado de asertividad que tienen los resultados sobre el fenómeno estudiado, es decir cuán acertada fue la comprensión de la realidad abordada. Autenticidad, se pone más atención en este aspecto que en la validez, se busca que las personas logren expresar realmente su sentir. Cabe recalcar que toda la información sobre el fenómeno estudiado, se procesa a través del investigador, entonces este elemento interpretativo que caracteriza a la investigación cualitativa debe ser llevado con objetividad, integridad y profesionalismos sin dejar de lado los aspectos éticos que suscitan realizar una investigación con esta metodología.

Estos aspectos éticos mencionados no son suficientes como son el consentimiento informado o mantener el anonimato de los participantes, por eso Gonzales (2012) propone un modelo de evaluación de los aspectos éticos: Valor

social o científico, o sea debe ser importante para la sociedad; Validez científica, que tiene que ver con el planteamiento de propósitos claros; Proporción favorable del riesgo-beneficio, donde se justifican plenamente que los beneficios de la investigación con más altos que los riesgos que acarrea; Condiciones de diálogos auténticos, donde se fomenta y garantiza la interlocución de los participantes, evitando forzarlos a tomar posiciones que no expresen su identidad cultural propia y respeto a los sujetos inscritos, este respeto implica que los participantes puedan cambiar de opinión o decidir si la investigación concuerda con sus intereses, en todo caso poder retirarse de la investigación sin sanción alguna. (González, 2002).

El rigor científico de una investigación cualitativa se traduce en la calidad que esta posee, debe cumplir con ciertas estrategias como credibilidad, transferencia, dependencia y confiabilidad.

Dentro de la credibilidad se debe tener en cuenta la triangulación de los datos, los comentarios que los participantes han expresado, y que se comprueben los resultados en relación a los que se busca describir. En transferencia se encuentra la descripción de las respuestas y la amplia recogida de información. En dependencia se muestra el proceso de triangulación de los datos.

### **3.8 Método de análisis de datos**

En el proceso cuantitativo, lo primero que se hace es recolectar todos los datos para posteriormente analizarlos; en cambio en la investigación cualitativa no sucede de esa forma, la recolección y análisis de datos ocurren en paralelo, además este análisis no sigue un esquema puesto que cada estudio requiere un propio análisis. La recolección de información consiste esencialmente en recibir datos no estructurados, a los cuales se les dará una estructura en categorías que luego se desprenden en subcategorías, estos datos son variados, pero básicamente consisten en narraciones de los participantes, que pueden darse de forma visual (fotografías, videos, películas, artículos, etc.) y también de forma auditiva (grabaciones), expresiones verbales y no verbales presentes en la entrevista, aquí se toman en cuenta los apuntes del investigador. Al pretender estandarizar el proceso se iría en contra de la lógica inductiva, por eso en la presente investigación se toman las siguientes directrices. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010

- Darles estructura a los datos.

- Describir las experiencias de las personas estudiadas bajo su óptica, con su lenguaje y con sus expresiones.
- Reconstruir historias.
- Relacionar los resultados del análisis con la teoría fundamentada o construir teorías.

Respecto a lo mencionado anteriormente se utilizará la técnica de triangulación de datos que esencialmente se basa en analizar los datos recogidos por diferentes técnicas, y la técnicas o instrumentos utilizados en esta investigación fueron: La ficha de entrevista, reporte anecdótico y hoja de observación. (Valderrama, 2014).

La triangulación de datos es una técnica propicia para analizar los datos de una investigación cualitativa, estos datos pueden ser las entrevistas empleadas, la información textual y también la información recogida en material audiovisual; con la triangulación se tiene una orientación con respecto a todos los puntos de referencia, que en cierto punto del análisis los datos coinciden arrojando datos iguales de las diferentes formas de la obtención de estos. La triangulación nos ofreció visualizar el problema desde diferentes ángulos, entonces las ventajas de utilizar este método es que corrobora la información de las diferentes fuentes; en esta investigación se utilizó la triangulación metodológica pues se recogió información directa de los participantes por medio de entrevistas y también con la información que se puede obtener de material audiovisual.

### **3.9 Aspectos éticos**

Se consideró en la investigación el apartado del Manual de ética del colegio de psicólogos (Resolución 20-2017):

La confidencialidad: Toda información recolectada por los participantes durante la investigación fue confidencial, donde queda el consentimiento y constancia de la participación voluntaria y además esto debe ser informado a cada participante (Artículo 68 Manual de ética del colegio de psicólogos)

Consentimiento informado: Informar a los participantes las características y objetivos de la investigación, y que puedan tomar la decisión de colaborar (Artículo

25 Manual de ética del colegio de psicólogos). Citar de forma adecuada según APA y considerar todos los aportes con sus menciones.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Según los datos obtenidos en las entrevistas realizadas y también en la información recogida de textos, videos, interacción con los participantes se ha logrado inferir lo siguiente; que la violencia juvenil se crea porque los adolescentes no cuentan con los mecanismos necesarios para un óptimo desarrollo, muchos de ellos viven en situaciones de violencia dentro de casa y fuera de ella, por las pandillas juveniles o barras bravas a las que están expuestos; también muchos otros no tienen acceso a educación superior ni tampoco a espacios donde puedan recrearse y practicar otra disciplina que no sea solo la que pueden realizar en una losa deportiva.

Se propone como alternativa de solución la construcción de espacios como un skatepark, pues es aquí donde a parte de la actividad física que se requiere para practicar un deporte extremo también influyen otros factores positivos para que los chicos continúen haciéndolo, el sentido de pertenencia es uno de ellos puesto que los jóvenes se reconocen como una comunidad de deportistas con un mismo objetivo, divertirse, pasarla bien, olvidarse de los problemas y la falta de oportunidades, otro de los factores positivos es la autorrealización que ellos sienten al alcanzar una meta en este caso una acrobacia complicada que han practicado hasta el cansancio y pese a las caídas.

Los skateparks son escenarios alternativos a la violencia juvenil puesto que estos espacios son propicios para que un adolescente lleve un estilo de vida saludable, donde al contrario de estar expuestos a violencia se construyen lazos entre ellos y definen a sus amigos y compañeros de práctica deportiva como una enorme familia donde siempre tendrás el apoyo de tus pares, como ya habíamos mencionado anteriormente esto guarda similitud con la investigación realizada por Córdula Strocka donde presencia que los mancheros se agrupaban para hacer frente a los problemas de la comunidad en la cual estaba sumergida: pobreza, delincuencia, peleas entre pandillas, etc., se agrupaban porque se sentían parte de

algo más grande, se identificaban entre sí como miembros de una familia. Es una alternativa para solucionar el problema de violencia juvenil el urbanismo participativo, desde aquí los jóvenes de una misma localidad se agrupan para la realización de un skatepark que suplirá con sus necesidades.

Gracias a los datos obtenidos en las entrevistas, se puede describir la percepción que tienen los jóvenes respecto al cambio en su vida luego de comenzar con la práctica de deportes en un skatepark, mencionan que es ahora su estilo de vida y que incluso algunos de ellos hacen de su deporte favorito una profesión, donde reciben auspicios de marcas que les brindan el equipo necesario para su realización, donde reciben un sueldo mensual, seguro social, y en ciertos casos transporte a las competencias internacionales. Es entonces donde se rompe el estigma de que los jóvenes están simplemente jugando, aquí se puede observar que ellos siguen un arduo entrenamiento para llegar a estas instancias.

## **V. CONCLUSIONES**

Primero: Se concluye que la violencia juvenil experimentada por los jóvenes se da porque no cuentan con las oportunidades necesarias para un normal desarrollo y estilo de vida saludable, estos se refugian en pandillas para hacerle frente a sus problemas.

Segundo: Se determinó que los skateparks son escenarios alternativos a la violencia juvenil, puesto que tal y como lo manifiestan los participantes estos se sienten seguros de realizar deporte en un espacio libre riesgos a diferencia de la zona en donde que viven podrían toparse con una barra brava o una pandilla juvenil, también alejarse de los problemas por lo que estén pasando en casa o ser víctimas de violencia dentro de ella.

Tercero: Se determinó que los jóvenes perciben cambios positivos en su vida a partir de la práctica de deportes dentro de un skatepark, puesto que es ahí, como ellos lo manifiestan es un lugar donde se sienten seguros y donde no sólo pasan el tiempo, sino que el deporte que practican es su estilo de vida.

Cuarto: Se evidenció que el sentido de pertenencia que experimentan los jóvenes provenientes de zonas y situaciones de riesgo es muy importante en la formación de grupos donde los jóvenes se reconocen como pares y también cuentan con características similares respecto a la violencia a la cual están expuestos, al integrarse en un grupo surge consigo la motivación de seguir practicando y ser mejores en lo que hacen.

Quinto: Se determinó que los jóvenes se sienten motivados en seguir practicando deportes dentro de los skateparks puesto que, dentro de estos surgen fenómenos como el sentido de pertenencia que los impulsa a ser mejores cada día, para lograr esta motivación también se muestra la autorrealización que experimentan gracias a los deportes.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primero: Se recomienda a las municipalidades que realicen proyectos de skateparks en su distrito que como se ha descrito en esta investigación le hace frente al psicosocial de violencia juvenil.

Segundo: Se recomienda al Instituto peruano de deportes (IPD), Darle más importancia al tema de los espacios públicos como skateparks para que los más jóvenes vayan formándose como atletas, puesto que muchas de estas ya se encuentran como disciplinas de competición en campeonatos locales, provinciales, nacionales, juegos panamericanos y por primera vez en los juegos Olímpicos mundiales que se realizarán en Japón en el año 2020. Entonces la implementación de más skateparks forjará en nuestro país jóvenes que nos representarán en competencias internacionales.

Tercero: Por último, recomiendo a los padres de familia que en vez de poner trabas a sus hijos que desean realizar estos deportes extremos, los incentiven para que lo hagan y les brinden el apoyo necesario para poder asistir a un skatepark regularmente.

## REFERENCIAS

- Aguilar-Forero, N., y Muñoz, G. (2015). La condición juvenil en Colombia: entre violencia estructural y acción colectiva. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(2), 1021-1035. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v13n2/v13n2a34.pdf>
- Alvarado, A. (2013). La violencia juvenil en América Latina. *Estudios Sociológicos*, 31(91), 229-258. <https://www.redalyc.org/pdf/598/59830136009.pdf>
- Andina. (2019, 23 de octubre). El 80% de niños y adolescentes ha sido víctima de castigo físico y humillante. Andina. <https://andina.pe/agencia/noticia-80-ninos-y-adolescentes-fue-testigo-castigo-fisico-y-humillante-770641.aspx>.
- Araya-Castillo, L. y Pedreros-Gajardo, M. (2013). Análisis de las teorías de motivación de contenido: Una aplicación al mercado laboral de Chile del año 2009. *Revista de Ciencias Sociales*, 4(142), 45-61. <https://www.redalyc.org/pdf/153/15333870004.pdf>
- Arruda, P., Lerch, V., Lerch, C., Braga, C., Stiff, A., y Portella, J. (2017). Violencia contra niños y adolescentes: características de los casos reportados en un centro de referencia del Sur de Brasil. *Enfermería Global*, 16(2). <https://www.redalyc.org/pdf/3658/365850359016.pdf>
- Avila, S. (2018, 16 de junio). Hay más de 1700 menores reclusos por robo, violación y homicidio. Peru21. <https://peru21.pe/peru/delincuencia-juvenil-peru-hay-1-700-menores-reclusos-robo-violacion-homicidio-398023-noticia/>
- Bautista, C. (2011). Proceso de la investigación cualitativa: epistemología, metodología y aplicaciones. *El Manual Moderno*. <https://www.eesnsrmaadrededios.edu.pe/wp-content/uploads/2020/10/Proceso-de-la-investigacion-cualitativa.pdf>
- Benavides, M., y Gómez, C. (2015). Métodos en investigación cualitativa: Triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>

- Castro, L., García, C., Acevedo, J., y Garza, R. (2018). Masculinidad juvenil, elementos socioculturales y disposición a la delincuencia de jóvenes mexicanos. *Acta de investigación psicológica*, 8(3).  
<https://www.redalyc.org/journal/3589/358962219009/html/>
- Centro de información y Educación para la prevención del abuso de drogas. [CEDRO]. (2013). Abuso de drogas en adolescentes y jóvenes y vulnerabilidad familiar. Oficina de las Naciones Unidas Contra la Droga y el Delito (UNODC).  
[https://www.unodc.org/documents/peruandecuador/Publicaciones/Publicaciones2014/LIBRO\\_ADOLESCENTES\\_SPAs\\_UNODC-CEDRO.pdf](https://www.unodc.org/documents/peruandecuador/Publicaciones/Publicaciones2014/LIBRO_ADOLESCENTES_SPAs_UNODC-CEDRO.pdf)
- Cotting, J., y Santos da Silva, M. (2017). Skatista “corendo pelo certo” *Normalizacao e producao de subjetividades na contemporaneidade Mivimiento*, 23(2), 559-573.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1153/115351637009.pdf>
- Darwin, C. (1859). On the origin of species by means of natural selection, or the preservation of favoured in the struggle for life. Jhon Murray. <http://darwin-online.org.uk/content/frameset?itemID=F373&viewtype=text&pageseq=1>
- Díaz, C., González, C., y Casallas, N. (2018). Skateboarding: Rodando entre identidades y política. [Tesis pregrado, Universidad Santo Tomás].  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15331/2018Nicol%C3%A1sCasallas.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- Freud, S. (1985). Consideraciones de actualidad sobre la guerra y la muerte. Obras completas tomo VI. Alianza. <http://espaciodevenir.com/documentos/freud-de-guerra-y-muerte.pdf>
- Gil, R. (2014). Métodos de la investigación cualitativa. Yacambú.  
[https://www.researchgate.net/publication/44376485\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_cualitativa\\_Gregorio\\_Rodriguez\\_Gomez\\_Javier\\_Gil\\_Flores\\_Eduardo\\_Garcia\\_Jimenez](https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez)
- González, M. (2002). Aspectos éticos de la investigación cualitativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29, 85-103.  
<https://www.redalyc.org/pdf/800/80002905.pdf>

- Hernández , M. (2016). Urbanismo participativo. Construcción social del espacio urbano. *Revista de Arquitectura*, (18), 1-24. <https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/96>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación. McGraw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jiménez, R. (2005). La delincuencia juvenil: fenomeno de la soceidad actual. *Papeles de Población*, 11(43), 215-261. <https://www.redalyc.org/pdf/112/11204310.pdf>
- Lara, G. (2018, 20 de mayo). Piden que policia ayude a vigilar centros juveniles como Maranguita. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/piden-policia-ayude-vigilar-centros-juveniles-maranguita-noticia-524611>
- Márquez, I. y Díaz, R. (2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. *EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, (30), 133-158. <http://revistas.uned.es/index.php/empiria/article/view/13888>
- Martínez, L., y Alvarado, D. (2020). Parques de bolsillo: un análisis desde la percepción de usuarios en la ciudad de México. *Economía, sociedad y territorio*, 20(63). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-84212020000200489](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-84212020000200489)
- Martínez, L., Caraballo, Á., Pérez, A. y Del Valle, C. (2014). Sentido de pertenencia e inclusión social, desde las expectativas de los estudiantes de nuevo ingreso en la Udo Anaco. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 26 (4), 472-479. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739475012.pdf>
- Maslow, A. (1991). Motivación y personalidad. Ediciones Diaz de Santos S.A. [https://books.google.com.pe/books/about/Motivaci%C3%B3n\\_y\\_personalidad.html?id=8wPdj2Jzqg0C](https://books.google.com.pe/books/about/Motivaci%C3%B3n_y_personalidad.html?id=8wPdj2Jzqg0C)
- McClelland, D. (1989). Estudio de la Motivación Humana. Narcea S.A. ediciones. <https://psicuaqtab.files.wordpress.com/2012/06/mcclelland-david-estudio-de-la-motivacion-humana.pdf>

- Mejía, J. (2005). Medios de comunicación y violencia. Los Jóvenes Pandilleros de Lima. *Espacio Abierto*, 14 (3), 389-404. <https://www.redalyc.org/pdf/122/12214304.pdf>
- Moroto, A., y Castillo, C. (2017). El suicidio desde un enfoque psicosocial y la salud comunitaria: los resultados del diagnóstico en santa maría de Dota, Costa Rica. *Anuario de Estudios Centroamericanos*, 43. <https://www.redalyc.org/pdf/15289/15253710016.pdf>
- Navarro-Pérez, J., y Pastor-Seller, E. (2017). Factores dinámicos en el comportamiento de delinquentes juveniles con perfil de ajuste social. Un estudio de reincidencia. *Psychosocial Intervention*, 26(1). <https://www.redalyc.org/pdf/1798/179849669003.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2020, 08 de junio). Violencia juvenil. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>
- Pinto-Cortez, C., Pereda, N., y Flores-Jara, J. (2017). Estudios sobre violencia interpersonal contra la infancia y la adolescencia en Chile: una revisión. *Interciencia*, 42(5). <https://www.redalyc.org/pdf/339/33952810003.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017, 27 de septiembre). Resolución N° 206-2017 – CDN – C.P.S.P. <http://cpsp.io/legal/resoluciones>
- Rodríguez, L. (2021). Patina como chica. Experiencias sobre la participación de mujeres en el skateboarding en Bogotá. [Tesis pregrado, Universidad del Rosario]. <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/30948/Rodr%EDguezRocha-Lauralsabella-2021.pdf;jsessionid=9E892B41A4CF586A5F7D01068DACB1B9?sequence=1>
- Roque, K. (2018). Proyecto educativo para implementar apoyos pedagógicos dirigidos a estudiantes que presentan necesidades en el aprendizaje, en las asignaturas de español y matemáticas en I y II ciclo de la Educación General Básica, con sede en la biblioteca municipal de Paraíso, Cartago. [Tesis pregrado, Universidad Nacional]. <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/15073>

- Simons, J., Irwin, D. & Drinnien, B. (1987). Maslow's Hierarchy of Needs from Psychology - The Search for Understanding. New York: West Publishing Company.
- <https://www.sccharterschools.org/assets/documents/maslowshierarchyofneeds.pdf>
- Soler, P., Trilla, J., Jiménez-Morales, M., y Úcar, X. (2017). La construcción de un modelo pedagógico del empoderamiento juvenil: espacios, momentos y procesos. *Pedagogía Social. Revista interuniversitaria*, (30).
- <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135052204003.pdf>
- Strocka, C. (2008). Unidos nos hacemos respetar: Jóvenes, identidades y violencia en Ayacucho. *OpenEdition Journals*, 40(3), 603-605.
- <https://journals.openedition.org/bifea/1350>
- Tenenbau, G. (2018). Delincuencia juvenil, violencia familiar y mercado de trabajo. Las configuraciones de los descuidos familiares en los adolescentes en conflicto con la ley de la Ciudad de Mexico. *Estudios sociológicos*, 36(107).
- <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59856881004>
- Urrego, Y., & Restrepo, J., & Pinzon, S., & Acosta, J., & Diaz, M., & Bonilla, C. (2014). Vínculo Afectivo En Pares Y Cognición Social En La Infancia Intermedia. *International Journal of Psychological Research*, 7 (2), 51-63. <http://www.scielo.org.co/pdf/ijpr/v7n2/v7n2a06.pdf>
- Valderrama M., S. (2014). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, Cualitativa y mixta. San Marcos.
- <https://es.scribd.com/document/335731707/Pasos-Para-Elaborar-Proyectos-de-Investigacion-Cientifica-Santiago-Valderrama-Mendoza>
- Villegas, F. (2005) Las pandillas juveniles de Lima. *Espacio Abierto*. 14(1). 73-95.
- <https://www.redalyc.org/pdf/122/12214104.pdf>

# ANEXOS

## CONSENTIMIENTO INFORMADO



### “Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Yo ..... con DNI: ....., acepto participar de la presente investigación conducida por JORGE QUIROZ PAREDES con DNI: **47890995** estudiante de la universidad Cesar Vallejo – Sede Ate, escuela de Psicología.

El objetivo es describir la experiencia de violencia juvenil vividas por los jóvenes que practican deportes en los skateparks de Lima metropolitana como escenarios alternativos a la violencia juvenil. En este estudio, se pide responder a las preguntas de la entrevista de forma voluntaria. La información que se recoja es confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los objetivos de esta investigación.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial, he sido informado que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento. De tener preguntas sobre mi participación en el estudio, puedo contactar con Jorge Quiroz con número de contacto 94159408.

Lima,.....de.....del 2018

\_\_\_\_\_  
Firma



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Declaratoria de Originalidad de los Autores**

Yo, JORGE QUIROZ PAREDES estudiante de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD, de la escuela profesional de PSICOLOGÍA, de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "LOS SKATEPARKS DE LIMA METROPOLITANA COMO ESCENARIOS ALTERNATIVOS A LA VIOLENCIA JUVENIL, 2018", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
JORGE QUIROZ PAREDES DNI: 47890995 ORCID: 0000-0002-2885-7079	