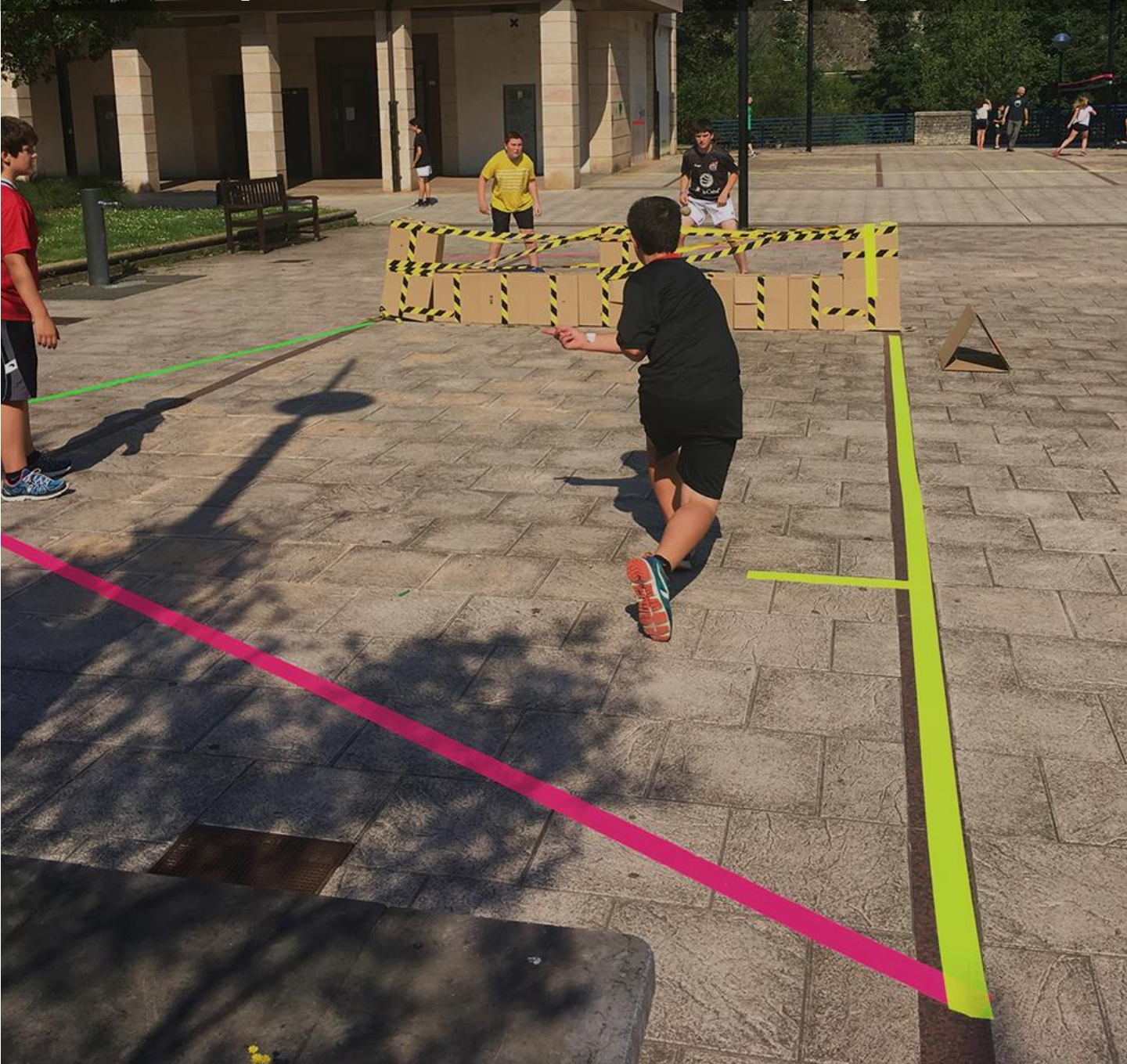


#ACTIVEHACKING JUGAMOS LA CALLE

Guía para la dinamización de proyectos



OBJETIVO DE ESTA GUÍA

El objetivo de esta guía es facilitar a los agentes educativos, deportivos, culturales o de cualquier otra índole la información fundamental para poner en marcha un proyecto #ActiveHacking – Jugamos la calle.

Además de los aspectos más básicos a tener en cuenta, la guía tratará de exponer varios modelos posibles de organización, todos ellos con el mismo fin: impulsar la creatividad y el juego libre y activo en los espacios públicos de nuestros pueblos y ciudades.

En principio, esta guía está pensada para desarrollar proyectos de juego activo en la calle con personas de todas las edades; si bien, habrá más referencias al juego de niñas, niños y adolescentes debido a que la iniciativa #ActiveHacking – Jugamos la calle tendrá una importante presencia en los centros escolares y áreas de juventud de Castilla-La Mancha.

Esperamos que esta guía os anime a poner en marcha acciones de este tipo y os facilite la labor de impulsarlas.





HACKEAR UNA CIUDAD ACTIVA

Un banco de la calle con un poco de cinta en el suelo y tenemos una pista de tenis. Una caja de fruta a la que le quitamos el fondo, la fijamos a una señal urbana y tenemos una canasta. Dos carros de la compra con un poco de cinta y hacemos un campo de fútbol. Este tipo de acciones no sólo impulsan la actividad física de las personas, también humanizan el entorno de nuestros pueblos y ciudades.

El espacio urbano es un lugar de referencia para la práctica de numerosas actividades lúdico-deportivas. El deporte en el entorno urbano muestra un importante crecimiento en la última década y prácticas como el running, el skate y otras más modernas son fácilmente visibles en nuestras calles.

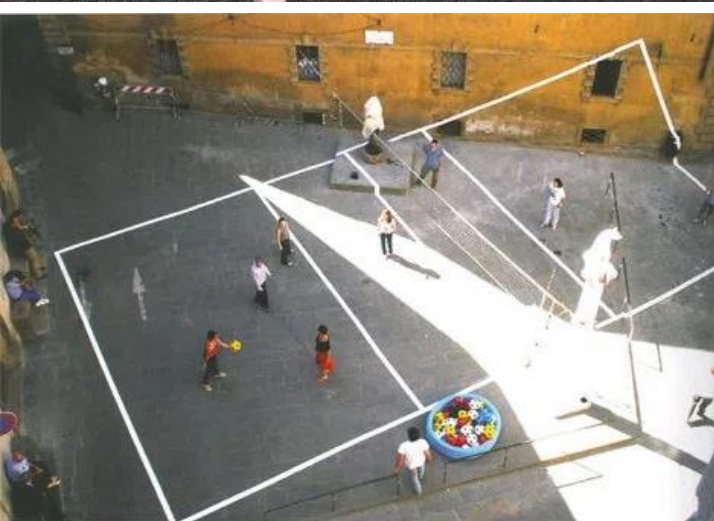
Llama la atención la especial “psicografía” de las *skaters*, su capacidad para encontrar *spots*, puntos adecuados para realizar sus trucos, aprovechando bordillos, bolardos, bancos, esquinas, saltos...

Pero esta capacidad no es exclusiva de *skaters*. Hace años, cuando había muchas menos instalaciones y equipamientos deportivos, niñas y niños encontraban y “hackeaban” lugares para practicar sus juegos.

Utilizando elementos sencillos como gomas, jerséis, tizas... redefinían esos lugares, convirtiéndolos en espacios para sus juegos. Por suerte esta realidad no ha desaparecido del todo, pero sí se ha reducido en buena medida.

¿Es posible incentivar la imaginación de las personas para que busquen oportunidades lúdico-deportivas en el espacio urbano? ¿Es posible desarrollar esa forma de mirar su entorno para reinterpretar espacios y diseñar sus propios juegos activos?

En este sentido nos referimos a las Ciudades Activas, ciudades y pueblos que fomentan la práctica de actividad física y deporte entre toda la población. Municipios que además de dotar de facilidades para la práctica, favorecen el juego y la vida activa de sus habitantes. De este modo, entendemos que el espacio público puede facilitar esa práctica de juegos activos, no sólo mediante equipamientos, también incentivando la imaginación para que las personas reinterpreten los espacios públicos para jugar y practicar deporte en sus calles y plazas.



ACTIVANDO LAS CALLES DESDE EL CENTRO ESCOLAR

Los centros escolares de Castilla-La Mancha pueden ser grandes dinamizadores de la iniciativa #ActiveHacking – Jugamos la calle. Entendemos que esta puede ser una interesante alternativa para que los centros lleven parte de sus actividades y clases de educación física a espacios abiertos, realizando una actividad entretenida y de gran valor para impulsar entornos activos en nuestra comunidad.

La especial situación que vivimos este año con la pandemia exige repensar muchas de nuestras actividades, entre ellas las clases de educación física y extraescolares deportivas. Proponemos a las y los docentes de educación física y a los coordinadores de proyectos escolares saludables que incorporen la realización de proyectos de 'hacking' urbano activo entre sus actividades.

Proponemos:

- Dar a conocer al alumnado propuestas y actividades posibles para realizar en los espacios públicos.
- Animar a la clase, en grupos, a que preparen una o varias intervenciones.
- Promocionar en las redes sociales del centro estas actividades empleándolos *hashtags* #activehacking, #BeactiveCLM y #Beactive para generar un repositorio de intervenciones y que más gente se anime a jugar en la calle.

1 ACTIVIDAD O UNIDAD DIDÁCTICA



Intervenciones de Florian Rivière

Es interesante que en algunas iniciativas de 'hacking' urbano activo similares, ha habido notables diferencias entre centros y grupos en la dedicación a estos proyectos.

De este modo, hemos podido ver algunos centros/docentes que han diseñado una "mini-unidad" didáctica de 4-6 sesiones en las que han profundizado en cada uno de los pasos propuestos en el siguiente apartado. En otros casos, estos proyectos se han afrontado como actividades, como una menor dedicación.

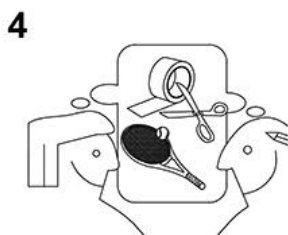
El/la docente o coordinador/a podrá establecer la dedicación que considere oportuna, en función del interés que le reconozca a esta iniciativa y a las competencias que desarrollará el alumnado a través de la misma.

COMPETENCIAS CLAVE IMPLÍCITAS EN EL PROYECTO:

- **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)**
- **COMPETENCIA DIGITAL (CD)**
- **APRENDER A APRENDER (CPAA)**
- **COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)**
- **SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)**
- **CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)**

2 PASOS BÁSICOS

#ACTIVEHACKING JUGAMOS LA CALLE



¿QUÉ PROPONEMOS?

1. Formar grupos
 2. Buscar un espacio
 3. Diseñar un campo de juego activo o deportivo
 4. Planificar los materiales
 5. Hacerlo
 6. Jugar
 7. Divulgarlo en redes sociales con #activehacking, #BeactiveCLM y #Beactive
 8. Recogerlo
- Extra. Hacerlo más veces

RECOMENDACIONES

- Hazlo para jugar varias personas
- Disfrútalo
- No molestes, respeta a la gente que esté allí
- Al terminar deja todo como estaba, o mejor. No dejes marcas que no puedas borrar.

3 PERMISOS

SEGUROS

La actividad debe estar incluida al menos en la programación de educación física, si bien esta iniciativa puede ser enfocada de forma transversal y multidisciplinar y por tanto incluirse en programaciones de otras materias.

Es habitual que las y los tutores del alumnado firmen a comienzo de curso un permiso para que puedan salir del centro a realizar las actividades pertinentes. Asegurarse de que es así y que contamos con autorización firmada para todas las personas que participen.

PROTECCION DE DATOS Y DERECHO DE IMAGEN

Las acciones de 'hacking' se difundirán en redes sociales utilizando el hashtag #BeactiveCLM. Para ello se debe contar con una autorización firmada de las/os tutores de todas las personas que participen.

Cuidado con la difusión en las cuentas personales de docentes y coordinadores, las autorizaciones suelen referirse a la institución que los solicita, no a las cuentas personales del profesorado.

PERMISO MUNICIPAL

Este tipo de actividades efímeras en el espacio público no debería requerir un permiso específico por parte del ayuntamiento; sin embargo esto puede variar de uno a otro.

Recomendamos informar al ayuntamiento correspondiente de la actividad que se va a realizar, fecha, hora y lugar.



ACTIVANDO LAS CALLES DESDE EL AYUNTAMIENTO



Los ayuntamientos de Castilla-La Mancha también pueden ser agentes clave a la hora de impulsar la actividad física mediante el juego en los espacios públicos.

Los servicios municipales de deportes o los de juventud pueden poner en marcha iniciativas de 'hacking' urbano en sus ciudades, con un impacto comunicativo singular. Los ayuntamientos cuentan con la capacidad de gestionar los espacios públicos directamente, con los recursos materiales y humanos para asegurar esos espacios de juego y con la relación con otros agentes sociales y deportivos para asegurar una participación con cierto impacto.

En general, los ayuntamientos e instituciones públicas que han trabajado proyectos de este tipo, se han decantado por alguno de estos tres formatos o, incluso han realizado los tres en caso de campañas más largas.

DISEÑO Y DINAMIZACIÓN PROFESIONAL DE UN 'HACKEO' URBANO ACTIVO

En estos casos, los ayuntamientos contratan a un/a profesional o a un equipo, en muchos casos son artistas locales, que se encargan de diseñar y ejecutar una o varias intervenciones a realizar en diferentes espacios públicos. El equipo desarrolla esas intervenciones y pueden ser las mismas personas u otras, quienes se encargan de dinamizar esos espacios deportivos para que las personas que pasen por allí puedan jugar con el dispositivo diseñado.

Este tipo de proyecto tiene la ventaja de que operativamente es sencillo de tramitar vía contratación e incluye también un componente de participación ciudadana en el juego.



DINAMIZACIÓN PARA LA CREACION DE PROYECTOS PROPIOS DE NIÑAS/OS Y JÓVENES DEL MUNICIPIO

Se trata de que el ayuntamiento, a través de sus áreas municipales, principalmente deportes y/o juventud.

Desde el área de deportes se puede incentivar a los clubes y las escuelas deportivas a que conformen grupos que diseñen sus actividades siguiendo el modelo explicado en esta guía.

En el caso del área de juventud, algunos ayuntamientos se han apoyado en los centros cívicos, casas de la juventud y similares para incorporar iniciativas de 'hackeo' urbano activo entre su agenda de actividades.

El procedimiento operativo es igual al descrito para los centros escolares.

SEGUROS Y AUTORIZACIONES

Al igual que en el resto de actividades, en esta también los ayuntamientos deben tener en cuenta la responsabilidad que recae sobre ellos como organizadores y los seguros necesarios.

Deberán asegurarse de que las actividades están cubiertas por el seguro municipal. En caso de que la actividad sea organizada directamente por un área municipal, por ejemplo que sea una actividad propia del área de juventud, esta cobertura es sencilla. Más complicado es el caso de que el ayuntamiento anime a clubes y asociaciones a que impulsen estas actividades. En estos casos, debemos cerciorarnos de que las personas participantes están cubiertas bien sea por el seguro del ayuntamiento o por el de la asociación.

Respecto a las autorizaciones de las y los tutores, serán las mismas que en el caso de los centros escolares: para la utilización de imágenes y para actividades fuera del recinto (si procede).

COMUNICACIÓN

Debe darse importancia a la comunicación del proyecto y del posible impacto promocional que podría alcanzar con una buena gestión de la misma.

La **comunicación previa** al proyecto, para tratar de movilizar al mayor número de personas, generar interés en la opinión pública y difundir la idea de Ciudad Activa en el municipio.

La **comunicación durante** la organización de las actividades, para producir noticias e imágenes con impacto.

La **comunicación posterior** a la celebración, para difundir el trabajo realizado por los diferentes grupos y proponer ideas a otras personas para que puedan aplicarlas en cualquier momento en su entorno cercano.

Dado el grupo de población habitualmente protagonista del proyecto, jóvenes, entendemos que internet y las redes sociales son el principal ámbito desde el que canalizar la comunicación, si bien deberían apoyarse en los medios tradicionales (prensa, radio, tv) para llegar al mayor número de personas posible.

Por otra parte, es interesante estimular la comunicación distribuida, haciendo partícipes a quienes participen en la difusión de sus acciones, generación de mensajes, imágenes y vídeos en sus redes sociales y medios de comunicación locales.

