

**ADSCRIPCIONES IDENTITARIAS EN JÓVENES QUE PRACTICAN
SKATE BOARDING EN LA CIUDAD DE POPAYÁN**

AUTOR:

JUAN MARCOS MOSQUERA BURBANO

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA
EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
LICENCIATURA EN EDUCACION BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
POPAYÁN
2007**

**ADSCRIPCIONES IDENTITARIAS DE IDENTIDAD EN JOVENES QUE
PRACTICAN SKATE BOARDING EN LA CIUDAD DE POPAYAN**

AUTOR:

JUAN MARCOS MOSQUERA BURBANO

**TRABAJO PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y
DEPORTE.**

DIRECTOR:

MARIA ANDREA SIMMONDS

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA
EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
LICENCIATURA EN EDUCACION BÁSICA CON ÉNFASIS EN
EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
POPAYAN
2007**

Nota de Aceptación

Firma del Director

Firma del Jurado

Firma del Jurado

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la vida y por inspirarme a continuar con las metas que me propongo.

Al grupo de skaters por su ayuda para el desarrollo de la investigación y colaboración en el momento de recoger la información.

A mi asesora por su acompañamiento y apoyo en los momentos difíciles.

Agradecimientos especiales al profesor Deiber Rene Hurtado por sus aportes y apoyo para este proyecto.

DEDICATORIA

A mi madre que me apoya siempre sin importar el resultado, además por ser mi guía y patrocinar mi estilo de vida.

ÍNDICE.

AGRADECIMIENTOS.....	4.
DEDICATORIA.....	5.
INTRODUCCIÓN.....	14.
Capítulo 1	
COMO SE ELABORO LA INVESTIGACION.....	18.
1. Justificación y Planteamiento del Problema.....	18.
2. Objetivos.....	21.
3. Metodología.....	22.
3.1. Tipo de Estudio. (Complementariedad Etnográfica).....	22.
3.2. Diseño Metodológico. (Momentos).....	22.
3.2.1. Primer momento:(pre-configuración de la realidad).....	23.
3.2.2. Segundo momento: (Configuración de la realidad).....	23.
3.2.2. Tercer momento. (reconfiguración de la realidad).....	24.
3.2.4. Aspectos éticos.....	25.
3.3. Técnicas e Instrumentos.....	26.

3.3.1. Observación Participante.....	26.
3.3.2. Diarios de Campo.....	26.
3.3.3. Entrevistas en Profundidad.....	28.
3.4. Selección de informantes claves.....	28.
3.5. Procesamiento de la información.....	30.

Capítulo 2

PRIMER AVISTAMIENTO:

DEPORTE EXTREMO, JOVENES, IDENTIDADES.....	31.
4. Primer momento de preconfiguración de la realidad.....	31.
4.1. Teoría formal derivada de la deducción.....	31.
4.1.1. Deportes extremo.....	32.
4.1.2-. Jóvenes.....	40.
4.1.3. Identidades.....	45.

Capítulo 3

ANTECEDENTES SIGNIFICATIVOS.....	55.
---	------------

4.1.4.1. Internacionales.....	55.
-------------------------------	-----

4.1.4.2. Nacionales.....	57.
--------------------------	-----

4.1.4.3. Locales.....	60.
-----------------------	-----

4.1.4.4. Vacío teórico.....	61.
-----------------------------	-----

4.1.5. Contexto Sociocultural.....	62.
------------------------------------	-----

Capítulo 4

AFLORAMIENTO DE CATEGORIAS SOBRE:

Límite, grupo, estilos, trucos.....	65.
--	------------

4.2. Teoría sustantiva derivada de la inducción.....	65.
--	-----

4.2.1. Guía de pre-configuración.....	65.
---------------------------------------	-----

4.2.2. Categorías emergentes.....	66.
-----------------------------------	-----

4.2.3. Descripción de las pre-categorías.....	66.
---	-----

4.2.3.1. Vivir el Límite.....	66.
-------------------------------	-----

4.2.3.2. Patinando en grupo se aprende más rápido.....	72.
--	-----

4.2.3.3. Estamos imponiendo un estilo.....	77.
--	-----

4.3.2.4. Los trucos las expresiones técnicas del skate.....	81.
---	-----

Capítulo 5

TEORÍA FORMAL SOBRE:

Límite, grupo, estilo, trucos	84.
4.2.4. Teoría formal derivada de las pre-categorías.....	84.
4.2.4.1. Vivir el límite.....	84.
4.2.4.2. Patinando en grupo se aprende más rápido.....	86.
4.2.4.3. Estamos imponiendo un estilo.....	89.
4.2.4.4. Los trucos las expresiones técnicas del skate.....	91.
5.3. Pre-estructura sociocultural encontrada.....	93.

Capítulo 6

CATEGORÍA NÚCLEO.....

4.3.1. Primera construcción de sentido.....	94.
4.3.1.1. Skate boarding el cuerpo puesto al límite.....	94.

Capítulo 7

SE RETOMA EL PROBLEMA.....

5. Segundo momento de configuración.....	100.
5.1. Problema Central.....	100.
5.2. Guía de Configuración.....	111.

Capítulo 8

RECONFIGURACIÓN DE LA REALIDAD.....102.

6. Tercer momento.....102.

6.1. Estructura sociocultural encontrada. (Mapa).....102.

7.2. Explicación de la estructura.....102.

Capítulo 9.

NUEVOS HALLAZGOS SOBRE:

Límite, grupo, estilo, trucos.....105.

6.3. Categorías interpretativas.....105.

6.4. Descripción de categorías interpretativas.....106.

6.4.1. El skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor.....106.

6.4.1.1. El límite y el riesgo es la barrera a superar.....106.

6.4.1.2- Hay que cruzar barreras, límites al soportar el dolor.....112.

6.4.1.3. Yo busco vencer el miedo al no dejarme ganar de mis temores.....115.

6.4.2. Me motiva la libertad de aprender con los otros las cosas que nos gusta.....121.

6.4.2.1. En el grupo aprendo con los otros skaters cosas que me gusta.....121.

6.4.2.2. Me motiva a seguir el no poder hacer mí truco.....	124.
6.4.2.3. Los lugares favoritos para patinar deben tener muchas bancas y tubos como un circuito callejero.....	127.
6.4.2.4. El romper reglas por patinar es para problemas pero se rompen y el skate boarding no tiene reglas establecidas.....	130.
6.4.2.5. La libertad tú la manejas de acuerdo a tu gusto al hacer lo que yo quiera.....	133.
6.4.3. Es estilo se proyecta en la forma de vestir y patinar, al no existir un estándar de estilos.....	135.
6.4.3.1. Cada quien tiene su estilo, algunos montan más suave o mas rápido, no hay un estándar de estilos.....	135.
6.4.4. Los trucos son la evolución individual y grupal como aprendizaje de la técnica en una competencia con migo mismo y con los otros.....	147.
6.4.4.1. Los trucos representan el progreso, el sobrepasar barreras, el vencer muchos temores al buscar los límites.....	147.
6.4.4.2. Me gusta competir con mis compañeros para contribuir con el progreso del grupo pero el skate es una competencia con migo mismo.....	149.

Capítulo 10

REFLEXIONES

FINALES	154.
7. El sentir del investigador.....	154.
8.	
Conclusiones.....	157.
9.	
Recomendaciones.....	160.
10. Referencias bibliográficas.....	162
11. Anexos.....	167.
Anexo 1: consentimiento informado.....	167.
Anexo 2: formato de acceso.....	168.
Anexo 3: formato de diarios de campo.....	170.
Anexo 4: formato de entrevista en profundidad.....	172.

Índice de figuras.

Figura: 1. Estructura categoría selectiva: Vivir el límite.....	70.
Figura: 2. Estructura categoría selectiva: Patinando en grupo se aprende más rápido.	75.
Figura: 3. Estructura categoría selectiva: Estamos imponiendo un estilo....	79.
Figura: 4. Estructura de la categoría: Los trucos las expresiones técnicas del skate.....	83.
Figura: 5. Estructura de la categoría: skate boarding el cuerpo puesto al límite.....	92.
Figura: 6. Skate boarding búsqueda por sobrepasar del límite, el riesgo, el miedo, el dolor.....	102.

Fotos.

Números: 1, 2, 3,4.....	153.
Números: 5, 6.....	154.
Números: 7, 8.....	156.

INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo buscó comprender las trayectorias de las identidades en algunos jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán. El interés por realizar esta investigación surgió al observar que día a día los jóvenes en esta ciudad están empezando a conformar grupos alrededor de prácticas como el skate boarding, donde se encuentran en una constante interacción entre pares. La unidad de análisis estuvo conformada por un grupo de skaters, jóvenes estudiantes que se convocan en una práctica donde interactúan, comparten saberes y se diferencian entre si.

Las identidades¹ se asumieron como un concepto relacional que se gesta en la relación yo²- nosotros- los otros. La trayectoria se aborda como el camino o medio por el cual transitan los skaters, al buscar comprender sus identidades dentro del grupo, al retomar las marcas que han dejado en ellos la práctica del skate boarding.

Esta investigación es de enfoque cualitativo y el diseño utilizado fue basado en la complementariedad etnográfica. El procesamiento de la información se inicio con un acercamiento teórico del proceso sociocultural de estudio, para tener un conocimiento previo de lo que se iba a observar, para pasar a recoger la información, que fue procesada y de la cual surgieron diferentes categorías, que se integraron en una categoría núcleo. Posteriormente estas categorías se reafirmaron con las entrevistas en profundidad, que dieron nuevos elementos para reconfigurar la información de este proyecto.

¹ La identidades se asumen como un concepto relacional que nace en la capacidad del ser humano por explicarse el mundo dentro de un grupo o grupos, en la relación entre yo-nosotros- los otros. (De la Torre, 2002 .p, 77).

² El yo en esta investigación no hace referencia al « termino empleado por Freud desde 1923 para designar la parte del psiquismo que une el ello con el mundo exterior » (Diccionario de Psicología, 1985, p, 333). Refiere mas bien al sentido de si mismo, a la pregunta de quien soy en relación con los demás, respuestas que se encuentra a través de distintas maneras, con los otros y los contextos.

Los hallazgos de esta investigación se muestran en categorías que están sustentadas por relatos, surgiendo en el primer momento de la investigación, cuatro categorías: Vivir el límite, patinando en grupo se aprende más rápido, estamos imponiendo un estilo y los trucos las expresiones técnicas del skate, las cuales son descritas de una forma somera a continuación.

Vivir el límite, refleja como los skaters se identifican con la búsqueda del límite y a su vez esta vivencia esta acompañada de otras vivencia como: el riesgo, que corren estos jóvenes al realizar su práctica; el miedo, que tienen que enfrentar para lograr realizar sus retos en los trucos; y el dolor que aparece cuando se golpean, se lesionan o rompen su tabla y no pueden continuar con la práctica.

Patinando en grupo se aprende más rápido, ilustra como estos jóvenes tienen un aprendizaje entre pares, al aprender y desaprender unos de otros, en un interactuar sobre vivencias propias de esta actividad.

Estamos imponiendo un estilo, revela como los skaters tienen un estilo, el cual sobresale dentro de su entorno, al realizar su actividad y proyectarse hacia los otros, surgiendo dentro del grupo variedad de estilos, que están influenciados por tres géneros musicales, el Hip-Hop, el Punk y el Metal.

Los trucos las expresiones técnicas del skate, muestra las técnicas como movimientos continuos del cuerpo que se aplican en los trucos sobre la tabla y brindan libertad a los skaters de hacer lo que quieran, existiendo una competencia interna y con los otros skaters.

La primera construcción de sentido o categoría núcleo: skate boarding el cuerpo puesto al límite, nos reflejó como los skaters están en una constante búsqueda por superar sus límites en los trucos, al querer sobrepasar lo que son capaces de hacer, buscando caer mas lejos, al tratar de deslizarse, al desafiar sus posibilidades, asumiendo riesgos, miedo y dolor.

El segundo momento de configuración, retoma el problema central de donde surgen nuevas preguntas en relación a los jóvenes, el límite, los trucos y su relación con las identidades. Acompañado este momento de la guía de configuración que muestra como en la primera interpretación de sentido se definieron unas categorías. Se recolecto la información mediante entrevistas en profundidad a unos informantes claves quienes fueron definidos en la preconfiguración.

El tercer momento de reconfiguración de la realidad comienza con la estructura sociocultural encontrada que se representa en un mapa, seguido de las categorías interpretativas que surgen de los relatos de las entrevistas, los cuales fueron categorizadas y relacionados entre si, revelándose cuatro categorías aquí enunciadas como:

Skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor, como principales vivencias que identifican a los skaters entre sí dentro del grupo.

Me motiva la libertad de aprender con los otros lo que me gusta, muestra como a los skaters los motiva aprender cosas que les gusta entre si, en relación a los trucos, sus estilos, al interactuar entre pares, donde cada uno tiene un conocimiento que comparte.

El estilo se proyecta en la forma de vestir y patinar, pero no existe un estándar o una igualdad de estilos ya que se entremezclan dentro de este grupo diferentes géneros musicales, formas de vestir y patinar.

Los trucos son la evolución individual y grupal, como aprendizaje de la técnica en una competencia consigo mismo y con los otros, donde los trucos son la representación de la superación individual y grupal, al mejorar lo que son capaces de hacer, al existir una competencia interna de superación personal pero a su vez una competencia con los otros al querer superarlos.

Finalmente se presenta el sentir del investigador y las conclusiones.

Las categorías interpretativas no permitieron dar cuenta de las trayectorias de las identidades de los jóvenes practicantes de skate boarding de una forma personal, al no mostrar el movimiento de sus identidades, es decir como entro el joven al grupo en cuanto a sus influencias, en su forma de ser, su lenguaje, el vestir y como cambio en el transcurso de la práctica hasta llegarse a considerar skater. Pero si surgió una trayectoria grupal o colectiva y la forma como ellos a través de esta práctica se adscriben identitariamente al identificarse con la vivencia del límite, la apropiación de unos discursos, lenguajes (estilos- música) y la experiencia grupal.

Hay que tener en cuenta que las adscripciones identitarias son un planteamiento que se relaciona específicamente con las identidades como concepto relacional por estar en movimiento, al ser las adscripciones identitarias un proceso sociocultural sobre el cual los jóvenes se adscriben presencial o simbólicamente a un grupo o práctica que los identifica, donde comparten saberes al interactuar, lenguajes y características propias de lo que hacen, acompañada también de la diferenciación, que esta presente al no haber un grupo homogéneo que comparta el mismo estilo.

Esta investigación mostró la importancia del grupo como gestor de un espacio de interacción y facilitador en los desplazamientos de las identidades en relación con la vivencia del límite al practicar skate boarding. Esta vivencia hace que los jóvenes se adscriban identitariamente, apropien y resignifiquen unos trucos al compartir lenguajes, estéticas y estilos que los identifica y diferencia. Por lo tanto se asume el concepto de adscripción identitaria por precisar lo que se logro comprender en esta investigación.

CAPITULO 1

COMO SE ELABORO LA INVESTIGACION

1. Justificación y planteamiento del problema.

La novedad de este proyecto está en establecer la relación entre jóvenes, sus identidades y el skate boarding, los jóvenes hoy en día se están agrupando en nuevas prácticas en todo el mundo, como también en la ciudad de Popayán.

En este proyecto se escogió un grupo de jóvenes que abarcaran las edades entre 14 y 25 años³ como población joven, con el fin de comprender cómo las identidades de los jóvenes transitan a través de la práctica del skate boarding, al ser una actividad individual pero que se realiza en grupo. En este sentido se retoman las identidades⁴ como un concepto relacional que nace en la capacidad del ser humano por explicarse el mundo dentro de un grupo o grupos, no se habla de identidad si no de identidades por estar en movimiento y tener características propias como la identificación y la diferenciación a través de la interacción con un nosotros.

Al surgir en los relatos las trayectorias de las identidades en los skaters de una forma grupal, cambio el curso del problema a comprender, pues se hizo presente como los skater se inscriben identitariamente a un grupo donde comparten una práctica que los identifica pero también asumen lenguajes y características que los diferencian entre si.

³ La población joven se encuentra entre los 14 y 25 años. Malaver (1992) citado por Murcia Jaramillo (2000). "La complementariedad etnográfica" Investigación cualitativa.

⁴ El concepto de identidades se nutre desde la perspectiva de autores como De la Torre (2004), Reguillo (2000) y Marín y Muñoz (2002)

Esta investigación aporta conocimientos sobre la población joven en cuanto a sus adscripciones identitarias al practicar skate boarding, una actividad que no se enseña escolar o extraescolar, no es reconocida por ningún ente deportivo a nivel departamental, pero sin embargo convoca a jóvenes a su práctica, donde comparten saberes, formas de vestir y patinar que los diferencian, junto a la ejecución de técnicas que apropian como característica en común dentro de un contexto urbano.

Esta investigación considero importante la idea de producir aportes sobre las trayectorias de las identidades y adscripciones identitarias en los jóvenes a través de la práctica del skate boarding, que pueden ayudar a mi labor como futuro docente al interactuar con esta población, pues me permite comprender que no solo me puedo limitar a las actividades convencionales, en tanto los jóvenes de hoy buscan actividades no convenciones o actividades de riesgo que los lleven a otros horizontes y se acerquen a una actividad corporal por gusto y no por imposición.

Como estudiante de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes considero que el ser humano está en una constante evolución sobre sí mismo, por lo tanto la Educación Física debe reconocer que hay otras actividades corporales que están siendo realizadas por los jóvenes, al encontrar que las actividades convencionales no brindan nuevas expectativas y por estar la juventud de hoy en día, en búsqueda de nuevas sensaciones. Surgen entonces las actividades no convencionales como un focalizador que da a los jóvenes posibilidades de tener nuevas sensaciones y romper los esquemas de lo cotidiano.

Las actividades no convencionales son muy populares por brindar nuevas experiencias y en un futuro podrían contemplarse como nuevas alternativas metodologicas dentro de la Educación Física, la Recreación y los Deportes, como prácticas corporales en las que hay un potencial para explotar, que podría incentivar a los jóvenes a una actividad que ayude a combatir el

sedentarismo, que los atraiga hacia una vida más activa, además en el campo investigativo lo no convencional es una zona casi sin explorar que vale la pena ser investigada ya que son practicas realizadas por jóvenes que hacen parte de una sociedad que merecen ser reconocidos.

2. OBJETIVOS.

2.1- Objetivo general.

Comprender como los jóvenes de la ciudad de Popayán se adscriben identitariamente en la práctica del skate boarding.

2.2- Objetivos específicos.

3.2.1 Buscar características propias de las identidades del grupo en los jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán.

3.2.2 Buscar que identifica a los skater del grupo en el momento de hacer la practica del skate.

3.2.3 Explorar que diferencias hay entre los skater dentro de una actividad grupal.

3. METODOLOGÍA.

3.1-Tipo de estudio.

La investigación es de tipo cualitativa porque se busca comprender como son las identidades de los jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán.

3.2. Diseño metodológico.

En este trabajo se utilizó “La complementariedad etnográfica” propuesta por Murcia y Jaramillo (2000). Este diseño trata de superar problemas en la neutralidad de los enfoques convencionales, que buscan descifrar estructuras culturales al llegar a la naturaleza de su estructura para poderlas comprender.

A su vez el contexto se mira de una forma interna y externa. En el contexto interno, recoge « el contexto histórico de los sujetos y registra las acciones e influencias de los sistemas internacionales, políticos y económicos, sobre el nivel local donde el trabajo de campo tiene lugar, toda vez que estos afectan las operaciones culturales específicas » Velasco y Días citados por Murcia y Jaramillo (2000, p.90).

Para comprender los contextos se necesita por parte del investigador un «extrañamiento» (Murcia y Jaramillo, 2000, p.91), en la apreciación y el manejo de la información. El investigador debe desenvolverse flexiblemente entre la teoría formal y la teoría sustantiva, para poder clarificar lo que se observe.

El diseño se divide en tres momentos.

3.2.1. Primer momento de investigación: pre-configuración de la realidad.

Muestra una apariencia de la estructura de dicha realidad y se refiere al momento donde se adquiere una primera aproximación a la posible estructura. En este momento se delimito el área y se desarrollo en un grupo de skaters para observar, posteriormente se hizo una revisión de literatura existente sobre el área problemática o teoría formal, en este caso deporte extremo o actividades asociadas al riesgo o a la aventura, skate boarding, jóvenes, identidad, identidades, adscripciones identitarias entre otros conceptos para aclarar el panorama a estudiar. Se buscaron antecedentes sobre investigaciones relacionadas con el área y se dio una mirada al escenario socio cultural o contexto donde se desarrollo la investigación, junto a un acercamiento a conceptos propuestos por otros autores para crear un punto de partida al proponer este proyecto.

El primer acercamiento al grupo se inicio con el acceso al contexto, donde se observo al grupo pero no se interactuó con este y según la información recogida se desarrollo una guía de preconfiguración o análisis inicial que fueron los diarios que sirvieron para recoger información a partir de unos tópicos a observar, que dan origen a una estructura socio cultural o posible dimensión temática.

3.2.2. Segundo momento: configuración de la realidad.

Se comenzó con la puesta en escena de una guía flexible que son los diarios de campo que permitieron orientar la búsqueda de la estructura sociocultural. El trabajo de campo se desarrollo a profundidad, de una forma intensiva y extensiva, para obtener una estructura que se acercara a lo que se buscaba. Se realizo también el procesamiento de la información y la interpretación de datos, partiendo de los diarios de campo donde sus relatos fueron denominados o rotulados, posteriormente reagrupados por tener algo

en común, para pasar a unas primeras categorías abiertas, seguidas de unas categorías axiales donde se resalto lo mas importante del relato dejando que estos hablaran, seguido de unas categorías selectivas que se narraron en forma de historia al interpretar los relatos y estas categorías se contienen en una categoría núcleo o primera construcción de sentido.

La parte donde termino este momento fue cuando se obtuvo la estructura sociocultural, representada en un primera construcción de sentido denominada "skate boarding el cuerpo puesto al limite". Lo anterior requirió un importante tiempo en la búsqueda de la información por medio del trabajo de campo, el análisis y elaboración de esta teoría sustantiva que posteriormente fue redimensionada.

3.2.3. Tercer momento. reconfiguración de la realidad.

Se realizo un análisis de los hallazgos socioculturales desde una triple perspectiva: la perspectiva del investigador, la perspectiva de la teoría formal y la perspectiva de la teoría sustantiva.

A partir de la teoría sustantiva encontrada, se realizo una confrontación con la teoría formal y los datos culturales esbozados en las categorías, al igual que las recomendaciones para posteriores estudios comprensivos. Es decir se cruzo la teoría de otros autores con la teoría que surgió en la investigación en búsqueda por crear nueva teoría.

3.2.4. Aspectos éticos.

El investigador en el momento de realizar las observaciones en las practicas de skate, por ser miembro del grupo, tomo una postura de patinador con los demás skaters, al interactuar y escuchar las posiciones que asumen dentro del grupo. Ante el manejo de información se trato de que el rol de skater no alterara los hallazgos de la investigación.

La relación con los jóvenes skaters facilito el acceso a situaciones propias de los mismos, al no sentirse intimidados por personas ajenas al grupo que limitaran su expresar. A su vez conocer el lenguaje generacional y técnico utilizado por los skaters facilito la comprensión de lo que contaban y la interpretación de lo que decían.

Esta investigación le dejo al investigador un conocimiento más profundo sobre lo que es su práctica en relación con una población joven, al interactuar y apropiar saberes que tienen un sentido para estos. Amplio mas su visión sobre las prácticas asociadas al riesgo o actividades no convencionales, las cuales podrían ser utilizadas como herramientas metodológicas para cautivar la atención de los estudiantes, ya que hoy en día están en auge estas prácticas por gran cantidad de jóvenes, que deben reconocerse por ser parte de nuestra sociedad.

3.3-Técnicas e instrumentos.

3.3.1. Observación participante⁵.

Se observo de una forma participante, el investigador por contar con diez años de práctica en el skate boarding tuvo una buena aceptación del grupo de skaters, pues patinaba con ellos, logrando observar comportamientos que no fueran alterados por la presencia de extraños al grupo en relación a unos tópicos planteados en los diarios de campo. Para recoger la información el investigador después de patinar e interactuar con los skaters en descanso de quince a veinte minutos escribía en el diario de campo la información en relación a los tópicos y continuaba patinando con el grupo, hasta por sesiones que duraban de ocho a diez horas de práctica con los skaters por diario de campo, aunque algunos duraron días por desplazarse el grupo a torneos o exhibiciones en otras ciudades.

3.3.2. Diarios de campo

Para la elaboración de los diarios de campo el punto de partida fue un primer acercamiento con los sujetos llamado acceso, donde se observo al grupo de skaters pero no se interactuó con estos. Este primer acercamiento se hizo con el fin de observar comportamientos naturales en su práctica junto a características de los contextos donde se desenvuelven.

Con la información recogida y la teoría formal que sirvieron como referentes en el área problemática, como identidades, jóvenes, deporte extremo y skate

⁵ La observación participante en la investigación cualitativa y concretamente en la investigación etnográfica complementaria, se fundamenta en la mejor forma para comprender una realidad social o cultural. Murcia y Jaramillo (2000, p.133). El investigador convive con las personas del grupo en el cual se realiza la investigación al comprender costumbres y modalidades de vida. Martínez citado por Murcia y Jaramillo (2000, p.133).

boarding se plantearon unos posibles tópicos para observar por sesión referente a sus identidades.

A partir de los tópicos encaminados por las categorías teóricas del área problemática se formularon unas posibles preguntas como, 1. ¿Que me cuentan sus identidades?, la cual a su vez contiene a otras preguntas como 1.1 ¿De que forma realizan la práctica dentro del grupo? 1.2 ¿Como simbolizan su territorio? 1.3 ¿Que experiencias se cuentan alrededor de su práctica?, etc., teniendo un total aproximado de 20 preguntas por diario de campo. Las preguntas iban dirigidas al investigador para orientar lo que observo. (ver anexos).

Cabe agregar que cada pregunta y sus respectivas subpreguntas fueron numeradas para la aplicación de un código para identificar los relatos.

En el transcurso de la utilización de los diarios de campo se interactúo con los skaters del grupo. La utilización de los diarios de campo fue por sesión de observación y se recogió cada hora lo que se observaba y decían los skaters en forma de relatos. Para evitar la deformación de la observación se realizaron varios registros del fenómeno, utilizando diferentes instrumentos de registro, como los diarios de campo, fotografía, videos que se recogieron y mejoraron la percepción del investigador.

3.3.3. Entrevistas en profundidad.⁶

Se realizó la entrevista en forma de una charla amena, brindando la oportunidad al entrevistado de expresar su pensar, esta forma de entrevistar se adaptó muy bien en esta investigación, debido a que el investigador conocía con anterioridad a los skaters y compartía el mismo lenguaje referente al skateboarding, facilitando así la forma de preguntar e interpretar la información.

Para la entrevista en profundidad se diseñó una guía de preguntas flexibles que fueron propuestas a partir de unos tópicos que están representados en las preguntas.

3.4-Selección de informantes claves.

La selección de los informantes claves se realizó a partir de los siguientes criterios:

Estar dentro del rango de edades de jóvenes establecidas entre 14 y 25 años

Contar mínimo con cinco años como practicante de skateboarding.

Empatía del entrevistado con el investigador.

Estos criterios se asumieron dadas las siguientes consideraciones:

⁶ « Para adquirir conocimiento sobre la vida social, los científicos sociales reposan en gran medida sobre relatos verbales. La entrevista en profundidad sigue los modelos de una conversación entre iguales, y no de intercambio formal de preguntas, tratando de establecer una conversación con el entrevistado y entrevistador para no forzar la información ». Benney y Hughes (1970) citado por Taylor y Bogdom (1996).

El rango de edad como población joven se estableció de acuerdo a parámetros de edad establecidos por el DANE.

El tiempo de práctica determina el compromiso del skater con su actividad, ya que conoce lo que está haciendo, maneja un lenguaje y ha apropiado unas características específicas de su práctica. Este tiempo de práctica permitió ver las adscripciones identitarias de los practicantes a través de una trayectoria grupal.

Se buscó una empatía de los skaters con el investigador, por que así no se forzaba la información de los entrevistados, semejando una conversación más que una entrevista, donde se interactuó en relación a unas preguntas previamente planteadas, pero que eran flexibles en el momento de hablar y por la confianza que se tenía con los entrevistados se esperó que estos revelaran su verdadero pensar sobre lo que se les preguntó.

3.5-Procesamiento de la información.

La información que se recogió inicialmente se logró por medio de 12 diarios de campo que fueron denominados o rotulados, posteriormente se agruparon las denominaciones en categorías abiertas, las cuales se reagruparon al encontrarles algo en común para posteriormente formar unas categorías axiales donde a cada relato se le otorgo un código, para pasar a construir historias que estaban sustentadas en relatos, denominando categorías selectivas como: vivir el límite - patinando en grupo se aprende más rápido.- estamos imponiendo un estilo - los trucos las expresiones técnicas del skate “, obteniendo la primera construcción de sentido en la categoría núcleo, skate boarding el cuerpo puesto al límite. Se continuó con la confrontación de teoría sustantiva y teoría formal, que dio origen a la teoría emergente.

Posteriormente y con la información recogida a partir de las entrevistas en profundidad con cinco informantes claves, se digito la información, se codifico, se califico y agrupo en categorías abiertas, seguido de una reagrupación en categorías axiales junto a las categorías selectivas que son las historias sustentadas por relatos. Llegando a las categorías interpretativas que dan cuenta de los hallazgos encontrados como: skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor; en el grupo siento que aprendo con los otros skaters cosas que a uno le gusta; el estilo se proyecta en la forma de vestir y patinar al no existir un estándar de estilos; los trucos son la evolución individual y grupal como aprendizaje de la técnica en una competencia con migo mismo y con los otros.

La teoría sustantiva es confrontada con teoría formal y la mirada del investigador en búsqueda por crear nueva teoría que haga aportes en relación a los temas de estudiados en esta investigación.

Capítulo 2

PRIMER AVISTAMIENTO: DEPORTE EXTREMO, JOVENES, IDENTIDADES

4. PRIMER MOMENTO DE PRECONFIGURACIÓN DE LA REALIDAD.

4.1. Teoría formal derivada de la deducción.

4.1.1. Deporte extremo.

Deportes extremos es la denominación que se le ha dado a las actividades que están sujetas a unas determinadas situaciones de riesgo al que se expone el practicante o practicantes al realizar su actividad.

Los deportes extremos son todos aquellos deportes o actividades con algún componente deportivo, que por su real o aparente peligrosidad o por las condiciones difíciles o extremas en las que se practican se consideran bajo este término. El término se ha popularizado en la última década del siglo XX, principalmente dentro del turismo alternativo y mediante los medios de comunicación masiva, que han visto en esta terminología un gran polo de atracción para un sector del público que le interesa el deporte al aire libre y los retos. Ha sido utilizado también por la publicidad asociándolo con bebidas, alimentos, complementos alimenticios o incluso con el consumo de tabaco. (Wikipedia la enciclopedia Libre, 2005, s.p).

Los deportes extremos brindan libertad a sus practicantes, ofrecen la posibilidad de realizarlos en espacios abiertos como entornos naturales y entornos urbanos donde encuentren todo tipo de retos y emociones que puedan disfrutar.

Para poder entender el deporte extremo se debe conocer primero sus orígenes.

El deporte y el idioma son ámbitos en constante estado de ebullición. Generan numerosas innovaciones que consiguen la adhesión social. En los últimos años, en Estados Unidos, Francia, Nueva Zelanda y los países nórdicos europeos han surgido nuevas disciplinas de riesgo y de aventura para vivir emociones al límite en espacios naturales arriesgados y en nuevos espacios urbanos. Se conocen con el nombre genérico de deporte extremo y en 1998 han celebrado la IV edición de su Olimpiada en California (Estados Unidos). (Glosario del deporte Extremo, 2005, s.p)

Los deportes extremos surgen en países considerados como grandes potencias de desarrollo industrial a nivel mundial, entre los principales difusores están: Estados Unidos y Francia, los cuáles los han difundido en América por medio de videos con la influencia de los medios masivos de comunicación. Éstas prácticas en un principio fueron asociadas con actividades que ofrecen numerosos servicios turísticos donde se realizaban caminatas ecológicas y escaladas entre otros.

Los deportes extremos se consideraron como disciplinas de alto riesgo, día a día han venido evolucionando en la creación de prácticas cada vez más novedosas. La tecnología juega un papel importante en la evolución de estos deportes que han surgido especialmente entre los jóvenes, por un afán de experimentar nuevas sensaciones dentro de estas prácticas, descubriendo que brindan alto grado de libertad en la forma de identificarse y en la escogencia de los entornos de ejecución, al buscar espacios libres. Estas primeras actividades empezaron a emerger de los espacios naturales y luego empezaron a practicarlas en entornos urbanos,

Hoy existe una gran difusión de estos deportes por los medios masivos de comunicación los cuales han generado una cantidad de adeptos, especialmente en la población joven. Existen hoy torneos internacionales llegando al punto de realizar olimpiadas de deportes extremos o Gravity Game. Desde 1994 en los Estados Unidos como principal difusor de los deportes extremos y posteriormente en otros países como Asia. En dichas olimpiadas se encuentran practicantes de todo el mundo en diversas disciplinas competitivas y modalidades, donde estos cada vez quieren llegar al máximo de sus capacidades corporales, las cuales en muchos de los casos son consideradas como proezas por el grado de dificultad. (Glosario del deporte Extremo, 2005, s.p).

A continuación se cita la clasificación de los deportes extremos reconocidos actualmente, denominando tres medios sobre los cuales se practican estas disciplinas, la tierra, el agua y el aire, en una gran variedad de actividades que se desarrollan en diferentes ámbitos, momentos y por diversas personas.

De todos modos, un primer intento permite diferenciar 43 actividades distintas de deporte extremo, de las que 10 se desarrollan en el aire, 18 en tierra y 15 en el agua. De aire son: BASE jumping, ballooning, bungee jumping, hang gliding, high wire, ski jumping, ski flying, sky diving, sky surfing y soaring. Actividades de tierra: ACW Climbing, adventure racing, aggressive in line skating, BMX, caving, extreme motocross, land yachting, ice yachting, mountain biking, mountain boarding, outdoor climbing, skateboarding, snowboarding, snowshoeing, speed biking, speed skiing, steep skiing y street luge. Y actividades que se desarrollan en el agua son: air chair, barefoot water skiing, boardsailing, free diving, jetskiing, open water swimming, powerboat racing, round the world yacht racing, scuba diving, snorkeling, speed sailing, surfing, trifoiling, wakeboarding y whitewater. (Glosario del deporte Extremo, 2005, s.p).

Los deportes extremos con el tiempo y el desarrollo de la tecnología han permitido que evolucionen estas disciplinas en los medios acuáticos, como el mar, los lagos y los ríos, en los medios terrestres como las actividades en la naturaleza, en los entornos urbanos y el medio aéreo, al saltar de aviones o acantilados o puentes.

Los deportes extremos no están organizados en su totalidad como disciplinas o en federaciones como en el caso de los “deportes convencionales”, lo que produce que estas prácticas no sean reconocidas. Aún así estas prácticas se han abierto espacio en la población joven, además día a día con el desarrollo de nuevas tecnologías en los deportes extremos ya existentes estos están dando origen a otros deportes; por lo tanto es posible considerar un aumento probable en la lista de prácticas que con el pasar del tiempo van siendo cada vez más extremas y novedosas.

Los deportes extremos han sido impulsados por los medios masivos de comunicación, juegan un papel importante en la difusión de estos por brindar la oportunidad de dar a conocer en todo el mundo la creación de nuevas prácticas que se han convertido en algunos países en todo un estilo de vida que está ligado a una cultura que se da a conocer y permite la exploración de otras culturas con la ayuda de medios, como la Internet, integrando otras costumbres que no provienen de su legado cultural.

Los deportes extremos urbanos se desarrollan en muchos de los casos en sitios céntricos, concurridos, lugares que mientras más complicados sean mejor para sus practicantes al desarrollar la práctica, ya que son libres de asumir los retos y riesgos al no tener normas, ni espacios establecidos en cuanto a la ejecución. Calderón (2005, s.p.) denomina a los deportes extremos como “neodeportes” y con esto se reafirma que se encuentran diferentes nombres para estas prácticas, entre las cuales están las AFN.

AFN, son las “actividades físicas en la naturaleza” en un principio estas siglas fueron las que denominaron a los deportes extremos pues sus orígenes emergen de los espacios naturales y se trasladan con el tiempo a los espacios urbanos.

El entorno urbano, para este objetivo, es el único lugar donde puede encontrarse emociones diarias, en gran parte, combinadas con las que ofrece en momentos esporádicos otro tipo de medio. Con ello, las AFN, en lo que respecta a su componente de riesgo y aventura, están siendo trasladadas a la ciudad. Los espacios urbanos se adaptan a nuevos usos. Las calles, los puentes y las barandillas son utilizados, respectivamente, como circuitos de carreras para el street luge, como rocódromos para la escalada urbana, o como obstáculos para la práctica del skate board. (Camacho, 1999, s.p).

En estos espacios empiezan a emerger otros tipos de deportes extremos los cuales se dan a conocer como deportes extremos urbanos, siendo que estos se clasifican a su vez en otras categorías de deporte extremo. Por ejemplo los deportes urbanos más populares a nivel mundial y en Colombia entre los

jóvenes son el BMX y el "Skate". El skate boarding tiene 3 modalidades que son: *street*, *skate park* y *vert*, permitiendo a los "skater" escoger su modalidad de mayor gusto y brindando la posibilidad de combinar las categorías para romper la monotonía dentro de esta práctica.

Los practicantes que utilizan espacios urbanos se someten a un sin número de vivencias pues su actividad se desarrolla en la calle, en sitios céntricos concurridos donde utilizan su creatividad para encontrar los obstáculos adecuados para la ejecución de la actividad a desarrollar, entre ellas, bancas, muros, pasamanos, escaleras y todo lo que pueda presentarse como un desafío para el practicante dentro de sus capacidades. Las calles presentan vivencias como algunas personas que se oponen a la actividad porque no están de acuerdo con el uso que se le está dando a los muros o bancas por parte de los practicantes, o en el caso en el que la policía no deja utilizar los espacios públicos, reclamando por que destruyen con estas prácticas estos lugares.

Dentro de estos espacios urbanos los jóvenes que se identifican con una práctica de un deporte extremo, están en una constante interacción de grupo, donde comparten vivencias y conocimientos relacionados con su disciplina y estilos de vida, aprendiendo de los errores unos de los otros, como pares donde todos los integrantes aportan según las experiencias vividas. Desplazando a los adultos como ejemplos en cuanto a la ejecución de una actividad, pues los jóvenes por medio de la interacción con los otros crean sus prácticas según sus gustos y saberes.

Con los deportes extremos algunos jóvenes se identifican tanto con su práctica que empiezan a adoptar comportamientos y lenguajes propios relacionados con la misma, cambiando su forma de vestir, hablar y percibir las cosas que suceden a su alrededor.

Hoy en día no se encuentra una concepción homogénea para los deportes extremos, en este sentido Mata (2002) afirma:

El espíritu del deportista radical, asentado en aventureros en solitario o en grupos de iguales (peer groups) se basa en búsqueda de nuevas emociones, e imprime rasgos connotativos en el comportamiento de los deportistas, hasta crear subculturas deportivas (como la subcultura del surf, los patinadores o skaters y los escaladores o freekis). (p.10).

El autor anteriormente mencionado plantea una denominación para estos deportes, llamandolos como “horizontes deportivos” que a su vez pasan a dividirse en “horizonte deportivo central”, el cual contempla todas las prácticas tradicionales o convencionales y el “horizonte deportivo marginal” que viene a ser los deportes extremos, siendo esta clasificación en la cual centraremos nuestra atención pues complementa planteamientos anteriores.

A su vez el “horizonte deportivo marginal” es clasificado en ámbitos como el social, psicomotor, tecnoeconómico mostrando aspectos y particularidades de los practicantes. El horizonte deportivo marginal no está de acuerdo con las normativas impuestas por las prácticas convencionales, creando los jóvenes sus propias reglas, dentro de su práctica, escogiendo el sitio adecuado para la ejecución, siendo los espacios abiertos los más apetecidos por estos practicantes para poder expresar un sinnúmero de movimientos corporales sobre su contexto de ejecución.

« Dentro del ámbito social se maneja un concepto de individualismo el cual muestra a los practicantes de estas actividades de carácter individual como consecuencia del espíritu posmodernista, pero esto no quiere decir que no sean parte de un grupo.» Mata (2002, p.10- 11).

Por ser una práctica de carácter individual no quiere decir que no forman grupos para desarrollar sus prácticas siendo que estos grupos, de acuerdo con Mata (2002.p, 11) son denominados como «sociedades paritarias (peer groups) en los cuales no hay un líder pues todos los integrantes se

consideran como iguales por aportar experiencias e ideas dentro de su núcleo».

Dentro de este “horizonte deportivo marginal” se encontró que los practicantes no pueden desarrollar sus actividades con libertad por existir reglas que no permiten utilizar los espacios en muchos de los casos, por ir en contra de las normas del contexto en que se encuentran, marginando al practicante, el cual debe romper las reglas para lograr sus cometidos, razón por la cual los deportistas extremos urbanos son marginados o se automarginan para la realización de la práctica.

En relación al ámbito psicomotor se sostiene que una característica fundamental en estas prácticas es la:

Presencia del riesgo físico .Este elemento constituye la esencia del deportista radical, puesto que este se justifica por el desafío ante situaciones de peligro físico, que ponen incluso en riesgo la vida de la persona. La aceptación del peligro se hace acompañar por la situación de placer. (Mata, 2002, p.11).

Dentro de las prácticas de los deportes extremos, el riesgo es un factor inherente a éstas, por estar en la búsqueda de nuevas sensaciones y emociones, el sentir la adrenalina correr por los cuerpos, sometiéndolos a riesgos de lesiones y en algunos de los casos a la muerte; se considera que el grado extremo al que se somete el cuerpo depende de muchos factores; como el tipo de práctica, así como el nivel del practicante para poder asumir las exigencias de la actividad que va a realizar.

Dentro de este ámbito se tocan a los “deportes de deslizamiento” siendo que ésta denominación es apropiada para el “skate boarding” pues su función principal es la de deslizarse, al encontrar que en un principio se empezó deslizándose el cuerpo sobre el asfalto en descensos pero con el tiempo y la práctica, este horizonte marginal evolucionó, ya que actualmente los skaters

logran deslizarse sobre casi cualquier superficie como, pasamanos, bancas, rampas y todo lo que se pueda encerar para deslizar.

Posteriormente a este ámbito le sigue el ámbito tecnoeconómico que plantea como la tecnología ha hecho un gran aporte al desarrollo de los deportes extremos, ya que a mayor sofisticación en los accesorios aumentan las posibilidades de ir más al límite, ya que la tecnología brinda productos más resistentes y livianos con los que se logra una mejor ejecución en la actividad que se realice.

También hay que tener en cuenta la forma de vestir “el look” juega un papel muy importante dentro de estas prácticas ya que se ha desarrollado ropa y accesorios, según las necesidades que exige la disciplina que a su vez es un modo de identificación entre los practicantes, los cuales en muchos de los casos tienen su propia cultura.

Los skaters patinan por simple diversión, en búsqueda de la libertad al patinar en los sitios donde ellos desean practicar sin tener quien los dirija o manipule su actividad. En este sentido el autor Robledo (2004) afirma:

¿Qué sentimos, qué pensamos?, ¿Cómo nos diferenciamos de las demás personas? - Nosotros los skaters sabemos bien estas respuestas sólo con la tabla patinamos por pura diversión, siendo libres, conociendo bien nuestro camino. Con amigos o solos, enfrentamos nuestra brutal realidad rodando por las calles, marcando territorio, creando diferencia más no indiferencia en nuestro entorno. Aprendemos, reaprendemos y desaprendemos constantemente, es una lucha presente en cada truco, caída y golpe que recibimos, no importa, del piso no se pasa. (p.7)

Los skaters se enfrentan a la realidad que se encuentra inmersa en las calles, allí se apropian de sus territorios al interiorizar los diferentes obstáculos que brindan las ciudades para realizar su práctica, adueñándose de estos lugares, marcándolos como templos de lo extremo al querer superar sus límites, al tratar que superar lo que pueden hacer.

Los skaters están en una constante interiorización de conocimiento al practicar los trucos⁷ que son reaprendidos y desaprendidos continuamente al ser orientados por los otros skaters del grupo o al no conseguir las metas propuestas por los practicantes, al aprender de las caídas y golpes que reciben al querer superar sus límites en la práctica del skate boarding.

⁷ Trucos: en el skate boarding son las diferentes jugadas como giros o formas de deslizadas que puede realizar el skaters sobre su tabla los skaters.

4.1.2- Jóvenes.

Los jóvenes de esta época se les han clasificado en un conjunto de categorías o momentos por los cuales tiene que pasar todo ser humano en su proceso dentro de una sociedad o contexto. A los jóvenes se les ha encasillado en un rango de edad, que oscilan entre los 14 a 25 años a nivel de Latinoamérica.

El término Jóvenes es muy amplio pues depende de muchos factores como los son la cultura, lo social y otros que influyen sobre lo que se piensa de los jóvenes. « Los jóvenes en tanto categoría social construida no tienen una existencia autónoma, es decir al margen del resto social, se encuentran inmersos en la red de relaciones y de interacciones múltiples y complejas. » (Reguillo 2000, p.49)

La palabra jóvenes recuerda que existen diferentes maneras de ser joven y que es necesario dar importancia a las prácticas culturales que visibilizan esa diferencia de los jóvenes dentro su contexto de desarrollo.

En relación a los modelos en que la sociedad occidental contemporánea ha construido la categoría "joven", es importante enfatizar que los jóvenes, en tanto sujeto social, constituyen un universo social cambiante y discontinuo, cuyas características son resultado de una negociación-tensión entre la categoría sociocultural asignada por la sociedad particular y la actualización subjetiva que sujetos concretos llevan a cabo a partir de la interiorización diferenciada de los esquemas de la cultura vigente. (Reguillo, 2000, p. 50)

La categoría joven esta sujeta a lo social y esta en constante movimiento al ser cambiante y discontinua. Por ser resultado de una negociación-tensión entre lo sociocultural y la actualización subjetiva que se interioriza a partir de los esquemas de la cultura vigente. Feixa (1999, p.86) plantea que« El joven se encuentra con otros jóvenes y empieza a identificarse con determinados comportamientos y valores, diferentes a los vigentes en el mundo adulto. »

Los medios de comunicación juegan un papel importante dentro de la concepción de jóvenes pues son el controlador de lo se considera pasado de moda, novedoso, estético, bueno o malo por la sociedad, que está en búsqueda de crear un entorno donde se comparta un espacio “nuevo.

Es muy frecuente asociar la juventud con una etapa del ciclo vital humano que implica cambio, novedad, movimiento y flexibilidad. Esta mirada desde la cual se construye gran parte de la política pública, así como programas y proyectos de intervención para las y los jóvenes, tiene una estrecha relación con un mundo de sentidos y de referentes que han construido los medios de comunicación y la industria cultural, y que son reforzados por aquellos sistemas expertos que convirtieron la juventud en objeto de saber, como son: la Medicina, psiquiatría, Ciencias Humanas, Demografía entre otras, por ello, resulta pertinente tratar de precisar cuales son los referentes a sus experiencias vitales. (Hurtado, Jaramillo, Zúñiga, Montoya, p.43).

Actualmente los jóvenes buscan crear sus propios espacios con otras personas que se encuentren identificados por una práctica en especial o por otros gustos personales en común, creando grupos o asociaciones, “parches”, al compartir experiencias vividas y conocimientos, junto a sentimientos y desagrados por algo o por alguien en especial, siendo esto muy marcado por la condición económica la cual permite una vida cómoda o con falencias en la vida cotidiana. Por ejemplo las condiciones de vida de un joven de bajos recursos son diferentes a los de un joven de clase alta. Por lo tanto la concepción para el joven de recursos bajos es diferente pues por su carencia debe adoptar otros roles de adulto como el trabajo, el cual a un joven le cambia la forma de ver el mundo empezando a pensar como adulto siendo joven.

Mientras que en el caso del joven de clase alta al tener todas las facilidades, no tiene porque preocuparse disfrutando su juventud a plenitud, mostrando con esto dos ejemplos como el concepto de joven puede variar según la condición económica. Esta condición socioeconómica tiene influencia en la juventud dentro de un estilo de vida y dentro de su concepción.

La condición sociocultural tiene factores que influyen sobre la concepción de lo que es ser joven:

Los principales signos de estos tiempos son la institucionalización del cambio y la centralidad del conocimiento como motor del progreso. Ambos factores colocan a adolescentes y jóvenes en una posición privilegiada para aportar al progreso, pero mientras el despliegue de los actuales que se encuentran en ellos, se da la paradoja de que aumenta la exclusión social que los afecta. (CEPAL, 2000, p.9).

El factor social juega un papel muy importante cuando nos referimos a los jóvenes pues este se encarga de visibilizar u opacar a estos dependiendo de su práctica y posición social, ya que en el caso de un joven que pide limosna y que no tiene recursos económicos no será reconocido por la sociedad como un ser productivo siendo invisibilizado por la sociedad.

En este sentido Hurtado, Jaramillo, Zúñiga, Montoya. (2004), afirman.

La categoría sociocultural de juventud la asumimos como una construcción humana que ha sido instituida y legitimada socialmente, de tal forma que lo juvenil, ha sido cargado de contenidos particulares, acordes a los contextos donde se reconoce su existencia. (p.44).

La influencia de lo sociocultural es un factor que influye en la representación de sus imaginarios dentro del concepto joven, pues al compartir con otros un entorno y al interactuar, están teniendo un intercambio de conocimientos, los cuales pueden ser asimilados por el joven, siendo que éste está en un periodo de construcción de identidades, forjando conocimiento que le puede aportar bienestar para su futuro.

Los jóvenes con el ánimo de sentir y explorar nuevos movimientos corporales y demostrar sus habilidades ante los otros, buscan prácticas de riesgo denominadas “deportes extremos”, con los cuales pueden llamar la atención del contexto que los rodea buscando ser reconocidos, a su vez la denominación joven es símbolo de potencia por atreverse a realizar cosas que casi nadie se atreve a realizar. Las agrupaciones juveniles crean sus

propias formas de comunicación y comportamiento, determinados por los medios de comunicación, entre ellos la Internet, que brinda un sin número de información y posibilidades de intercambio con otras culturas, causando en algunos entornos la adaptación de costumbres o saberes de otras culturas o subculturas.

Los jóvenes adoptan otro tipo de prácticas deportivas, en las cuales pueden demostrar sus cualidades físicas y la supremacía que pueden ejercer sobre los otros, siendo estos elevados o admirados por los otros a partir de la actividad que realizan.

Los jóvenes en sus diferentes formas de agrupación juvenil, desarrollan procesos de creación de nuevos estilos que podrían ubicarse entre otras en la música, la moda, en las prácticas corpóreas, en estilo de vida acordes con sus procesos de creación. También desarrollan procesos de desplazamientos de sentido al reciclar y mezclar estilos y estéticas juveniles preexistentes. (p.51).

Muchas veces los practicantes se identifican tanto con lo que hacen que crean un estilo que gira alrededor de su práctica al identificarse con lo que hacen juntos y en los diferentes momentos que deben afrontar. Pero también se encontró a otros jóvenes que adoptan algunos estilos de vida, más por una moda pasajera que impacta ante los otros jóvenes que por gusto o por explorar unas nuevas alternativas deportivas momentáneamente.

Murcia y Jaramillo (2000) plantean una concepción de culturas juveniles acorde con el contexto de esta investigación:

Por este motivo los jóvenes tratan de tener una visión del mundo por medio de lo que la imagen (proyecta por los medios) les ofrece; donde comunican un saber con el otro acerca de si mismos, de sus relaciones de poder y su cotidianidad representada en formas simbólicas y por fuera de los espacios institucionalizados. Por tanto, los jóvenes crean su propio lenguaje en medio de la tradición de las instituciones actuales y las nuevas corrientes modernas y posmodernas que les brindan los medios de comunicación. (p.34).

Los jóvenes de hoy en día al no estar de acuerdo con lo institucional, se encuentran en una búsqueda de lo no convencional para experimentar nuevas sensaciones, encontrando que las imágenes que brindan los medios son reflejadas por los jóvenes por una adhesión o gusto, por una práctica al adecuar su forma de vestir y hablar dentro de un grupo, en el cual estos adquieren su propio lenguaje y símbolos de la actividad que los convoca al compartir un contexto el cual están en una constante interacción.

Por ende la concepción de joven está en una constante evolución según el tiempo y el contexto de interacción, encontrando que es importante comprender como las culturas juveniles se apropian de sus entornos al realizar una práctica que los convoca y los agrupa.

4.1.3- Identidades.

En esta investigación se asumió el concepto de identidades, para hacerlo se retomaron algunos conceptos, iniciando con el de identidad.

La palabra «identidad» se ha usado con distintas acepciones. Guelbenzu, (1991 p, 336) plantea la identidad «como aquellas características que diferencian a una persona de las demás, que la hacen singular y única ». A su vez estas características pueden entenderse como rasgos particulares, personales que se tienen o se agregan a los cuerpos por gusto, al buscar existir como persona, al ser reconocido por otros.

Además Zavalloni, citado por Doise y Cols (1980, p, 6) afirma que « la identidad se sitúa en la articulación de lo individual y lo colectivo, de lo personal y de la cultura en común », mostrando a la identidad como algo que hace referencia a lo personal o individual, el cual se representa como el yo y en esta investigación es el skater, pero que a su vez esta acompañado de lo colectivo, el cual se representa por el nosotros y en esta investigación es el grupo de skaters.

Se encuentra también que « la identidad no es un conjunto de cualidades que son predestinadas por la raza, color, sexo, clase, cultura, nacionalidad, sino más bien es una construcción de nunca acabar, abierta a la temporalidad, la contingencia, una posicionalidad relacional » (Artuch 2002, p, 21). Es decir la identidad se mantiene en movimiento se desplaza, esta abierta al cambio, al no adoptarse como algo estático. Lo anterior lleva a pensar que si la identidad esta sujeta a cambios debería considerarse como un concepto plural, al no mantenerse una identidad específica.

También propone Reguillo (2000, p.41) « la identidad es centralmente una categoría de carácter relacional, con características como la identificación, la diferenciación y la alteralidad. Todos los grupos sociales tienden a

establecer su propia alteralidad al interactuar », lo anterior nos muestra como la identificación, la diferenciación y la alteralidad son procesos fundamentales en la identidad junto al interactuar, el cual es establecido por el grupo.

La identidad refiere a la autoconcepción, pero no puede considerarse solo como contenida en el individuo, en este sentido De La Torre (2002) plantea:

La identidad es tanto autoconcepción, como heteroconcepción, se nutre de la alteridad y requiere ser reconocida por los otros. Por lo tanto, es un concepto que atiende la interacción de las representaciones sociales que configuran la conciencia interiorizada y la representación pública del yo, el nosotros y los otros, ajustadas a escalas micro y macro sociales. (p.77)

La identidad está directamente relacionada tanto con la concepción que se tiene de sí mismo, como con la concepción que otros tienen de sí mismo, de saber quien se es y que se quiere ser, donde los jóvenes tienen la opción de modificar la identidad que asumirán en el momento de socializar con otros, según las vivencias y los gustos que tengan, en medio de una cultura de consumo o según un estilo de vida en el cual les gustaría estar inmerso.

La identidad entonces no es solo individual, sino relacional, por tener origen en el interactuar entre los integrantes de una sociedad en la relación: yo, nosotros y los otros.

La identidad es más que nada es un concepto relacional, que se gesta en las prácticas intersubjetivas entre los individuos y la sociedad; por un lado, atiende la dialéctica entre los grados de libertad subjetivos en la conformación de la personalidad y los roles, códigos y convenciones impuestas por una estructura social. (De la torre, 2002, p.77)

La identidad es la proyección del yo interior en el momento de interactuar con otro u otros, la cual se da en el devenir según el contexto y la práctica que se realiza. La identidad al ser un concepto relacional no se asume como

algo estático, permanente e inmutable, al contrario la identidad desde la perspectiva relacional se asume como en movimiento, sujeta a cambios.

En las trayectorias de la identidad, los medios masivos de comunicación tienen una influencia importante, ya que son los encargados de manejar la información que se muestra, que se proyecta y que se considerara actual, de moda, dentro del mundo del consumo, como lo son: artículos de marca, ropa, zapatos y nuevas tecnologías, junto a la estética corporal o belleza, siendo este un gancho publicitario para el consumo. Este tipo de mensaje va dirigido especialmente a la población joven la cual está en búsqueda de lo novedoso, de artículos que generan bienestar para el consumidor.

Con la globalización se hace más fácil la interacción entre culturas compartiendo información sobre diferentes tradiciones y estilos de vida, en algunas de ellas se crean marcas relacionadas que son representadas con productos orientados al consumo dentro de la población joven. Actualmente la estética corporal y las nuevas tecnologías son tenidas en cuenta para todas las actividades de lo cotidiano, como lo laboral, lo deportivo, entre otros; El consumo crea estereotipos a seguir, los cuales en algunos de los casos son impuestos por los medios masivos de comunicación al sólo promocionar la información que es adecuada para estos.

En este sentido se plantea que:

La identidad contemporánea se construye tanto por pertenencia (como colectivo institucionalizado con matriz socio- territorial), como por referencia a marcos de producción y distribución simbólica global (comunidades místicas o imaginarias, nuevas tribus urbanas, estilo de vida influenciados por modelos de consumo, comunidades emotivas, etc.). (De la Torre, 200, p. 79)

Los medios masivos de comunicación tienen, como se había planteado una gran influencia sobre la identidad, ya que poseen la capacidad de diversificarla según los intereses de los consumidores.

En un momento en que los jóvenes tienen dificultades para configurar su identidad en las instituciones tradicionales como la familia, la iglesia y la escuela, estos encuentran unos nuevos referentes producidos por la industria cultural a los que se adscriben identitariamente y que aparentemente son más atractivos, ya que, hacen lectura de lo que es ser joven actualmente. (Hurtado, Jaramillo, Ocampo 2005, s.p.)

Según lo planteado por los autores se interpreta que a los jóvenes se les está haciendo difícil identificarse con las instituciones tradicionales o prácticas culturales de su entorno, ya que la industria cultural brinda muchas posibilidades en las cuales se puedan incorporar a una práctica en especial, o a otras tendencias por gustos compartidos adoptando la identidad según la actividad o adhesión.

Estas posibilidades de adscripción, al ser parte de un grupo que se identifica con una práctica van dirigidas a los jóvenes que les atrae encontrar cosas modernas e innovadoras con las que puedan explorar nuevas vivencias, pasando a buscar o a sentir un mayor bienestar corporal, volviéndose imprescindible lo externo, el cómo nos vemos y nos reflejamos ante los otros, a su vez acompañado por una búsqueda del día a día de hacer las cosas mas fáciles para sentir mayor bienestar.

Los deportes extremos brindan nuevas experiencias que influyen en la adscripción identitaria de los jóvenes hacia una práctica, encontrando que al agruparse empezaron a aparecer las “nuevas tribus”,⁸ nuevos grupos o subculturas, las cuáles al compartir entornos, prácticas y estilos de vida, crean un núcleo juvenil en el cual interactúan y comparten vivencias sobre lo que hacen y les gusta frente a la trayectoria de su identidad. La interacción de grupo es importante dentro de ésta concepción ya que cuando se está frente al otro se hace un constante intercambio de símbolos los cuales se pueden adoptar al integrarlas a su identidad.

⁸ Una definición de las nuevas tribus es la dada por el antropólogo Ulf Hannerz el cual es citado por De la Torre (2002, p. 83), para quien se configuran por “persona comprometidas con una cultura ajena, que forman por referencia conjuntos separados de relaciones sociales.

Por esto en esta investigación se prefiere no hablar de identidad, sino de identidades ya que refieren a movimiento, a lo plural, sometidas al cambio, influenciadas por muchos factores, entre ellos los nuevos avances tecnológicos en las comunicaciones que han abierto la oportunidad de interactuar con otras culturas a nivel mundial.

Las identidades son el reflejo del yo, en los modos en que nos mostramos a la sociedad, siendo ésta la que configura la representación pública del yo, el cómo soy ante los demás. El nosotros se expresa al socializar con las personas del contexto en el cual se encuentran y los otros al saber que estamos rodeados de una diversidad de culturas, las cuales buscan salir a flote para ser reconocidas como esos otros.

La interacción con los otros interviene en el tránsito de las identidades en los jóvenes al haber variedad de identidades sociales.

La cultura contemporánea se distingue por la coexistencia de la masificación de la cultura y de la diversidad de identidades sociales cuya intermediación complejiza nuestra capacidad de comprensión de las identidades contemporáneas. La interacción entre las identidades de pertenencia y las identificaciones mediáticas, multiplica los registros y recursos simbólicos con los que un individuo se relaciona. (De la Torre, 2002, p. 79).

En el caso de los jóvenes estos están en una constante interacción con el otro o los otros, siendo que comparten información cultural, la cual adecuan según sus necesidades, empezando a encontrar que se crea una individualidad entre las identidades de las personas. Por ejemplo un estudiante en el momento de realizar la acción representa una identidad como estudiante pero si a su vez es un skater, cuando realiza su práctica asume otra identidad de skater siendo así que según los estilos de vida se está en una constante trayectoria de identidades.

Al respecto de los rasgos de las identidades de jóvenes que practican deporte extremo se afirma que « en el horizonte deportivo radical encontramos como signos de identidad la marginalidad, el culto al riesgo y la trasgresión » (Mata 2002, p.11). Según este autor los deportes extremos u horizonte deportivo marginal, que es la denominación que le ha dado a estas prácticas ⁹dentro de las cuales encontramos el horizonte deportivo radical, la marginalidad es un componente de las identidades, pues al realizar sus prácticas, en muchos de los casos van contra las reglas de los sitios donde las desarrollan.

El culto al riesgo es uno de los componentes más importantes de estas prácticas porque cada vez se quiere ir más lejos al desarrollar las actividades, pues para ellos mientras más peligroso es mejor el asunto, junto a la trasgresión de normas. Presentándose el riesgo, la marginalidad y el culto al riesgo, en los practicantes de deportes extremos como rasgos que los identifican.

Las identidades no se limitan solo a la identificación y la diferenciación, sino que también tienen relación con el desarrollo del estilo:

El desarrollo del estilo, entonces, es un proceso, al igual que la producción de subjetividades juveniles, y la relación establecida entre objeto-identidad-sentido es bastante fluctuante. No siempre los sentidos permanecen inmóviles o aferrados a un objeto como para convertirse en un uniforme y expresar una identidad. En algunos casos sí, y esto depende no solo del momento o del lugar, y de la fase de creación del estilo en que nos encontramos, sino también de las dinámicas propias de cada cultura juvenil. (Marín y Muñoz, 2002, p 45)

El desarrollo del estilo es un proceso de producción subjetiva, en la relación objeto, identidad, sentido, los cuales no se mantienen inmóviles o ligados a cosas. En cuanto el concepto de identidades se encontró a autores como De la Torre (2002) Reguillo (2004), los cuales se refieren a este concepto de identidades por ser relacional donde hay un yo-un nosotros-un los otros y

⁹ Esto fue desarrollado en párrafos anteriores.

concuerdan en que es un concepto que se basa en las relaciones de las personas, que como características tienen la identificación y la diferenciación, ratificando la propuesta de identidades.

Hoy en día vivimos en una cultura global donde se está en un ir y venir de costumbres, hábitos, estilos de vida de muchas culturas, las identidades son inducidas por estas culturas, que con la interacción de otros idiomas y su adaptación genera un efecto sobre las identidades, como al reemplazar o combinar frases de lo cotidiano de nuestra vida, influyendo en la forma de apreciarnos y vernos hacia los demás y esto afecta a las identidades. « Las pantallas no sólo transmiten imágenes, sino que sirven también de espejo a través del cual podemos reconocer si se esta in o out con referencia a las tendencias que marcan la moda y la cultura global ». (De la Torre 2002, p. 78)

Las identidades en los jóvenes actuales cada vez están menos impuestas por un solo grupo de referencia, pues hay una mayor oportunidad para identificarse con unas tendencias o gustos dentro de una variedad que hoy en día brindan los medios masivos de comunicación. Al mostrar la moda o las recientes prácticas deportivas, donde los jóvenes buscan crear y organizarse en nuevos grupos que puedan realizar y modernizar una práctica en común donde comparten sus experiencias.

El cómo nos reflejamos hacia los demás tiene influencia sobre las identidades ya que esto conlleva a sentirnos como punto de atracción o marginados por nuestro aspecto en el entorno en él que nos desarrollamos. Con el fin de ilustrar lo anterior se retoma a un skater que se identifica tanto con su práctica, como con la forma de vestir:

Cuando hablamos de Vestimenta Skater no hablamos de una obligación, sino un gusto, es algo que nos identifica en cualquier lugar, no es algo que todos deban hacer para ser skater, porque hay muy buenos skaters que se visten muy "normal", pero la ropa ancha, los championes grandes, las cadenas, los fundillos, los pantalones casi cayéndose y los cinturones que hay que abrocharse a cada rato porque

si no se nos caen los pantalones, todo eso no es una molestia, sino un orgullo que tiene un skater, es algo que nos identifica como skaters y hermanos entre nosotros. (Vega, 2003, s.p.).

A partir del vestir los jóvenes adquieren y expresan identidades que representan una práctica, ya sea por gusto o por sentirse bien con lo que se lleva puesto, dependiendo del entorno, el momento o la actividad a realizar, que en este caso (skate boarding) para algunos de sus practicantes lo asumen como todo un estilo de vida que representan con orgullo en una variedad de accesorios y expresiones corporales que están inmersas dentro de esta práctica.

La forma de vestir en los jóvenes actualmente se convierte en un símbolo de representación al adscribirse identitariamente ante una práctica o gusto en especial. Entendiendo la « adscripción identitaria como un proceso sociocultural mediante el cual los jóvenes se adscriben presencial o simbólicamente a ciertas identidades sociales y asumen unos discursos, unas estéticas». (Reguillo 2000, p, p.55)

Las adscripciones identitarias muestran como los jóvenes tienen una capacidad de adaptación a situaciones novedosas, es decir la apropiación de nuevas tendencias o prácticas como el skate boarding. Adaptándose esta concepción a esta investigación por ser los skaters de este grupo jóvenes que se han adaptado y comprometido con una actividad de otro lugar que es considerada novedosa por los jóvenes en Popayán.

El concepto trayectoria es importante para esta investigación pues se busca conocer como las identidades de los jóvenes transitan a través de la práctica del skate boarding, es decir como llegan al grupo en cuanto a sus influencias, gustos que los identifican y como estos se mantienen o se modifican en el transcurso de su práctica al asumir unos lenguajes unos estilos que apropian al considerarse skater.

Maffesoli (1997) afirma que:

En esta trayectividad esta el trayecto antropológico que es una relación entre la subjetividad e intimidades objetivas, intimaciones, intimidades que son el cuerpo, la naturaleza, el instante, el grupo. Una intimación es algo que me limita, ya no soy entonces el amo de mi cuerpo. Hay una negociación: ya no soy amo de la naturaleza. Hay una negociación y el trayecto, la idea trayectiva, viene a hacer un corto circuito de la historia y de la estructura. (p.29).

Aparece el trayecto o trayectoria como se ha denominado en éste proyecto, como el camino, el medio por el cual se comprenderá las identidades, al ser las marcas que se dejan en nuestras vidas, para ser reconocidas por los otros, dentro de un grupo con quienes se comparte una práctica a través de un periodo de tiempo. En los grupos u organizaciones mediante la interacción entre los jóvenes, se gestan situaciones que contribuyen al movimiento de sus identidades, quienes al compartir prácticas o gustos forman núcleos en búsqueda de identidades que adoptar, de manera que las identidades de los jóvenes varían según la actividad y estilo de vida.

La postura de trayectoria en el grupo de skaters se toma desde sus intimidades que se expresan en el momento de interactuar debido al tiempo de práctica compartido, de las cosas que hacen y dicen, al buscar como estos se identifican y se diferencian entre si.

Esta actividad se desarrolla individualmente, pero dentro de un grupo en el que se apropian unos estilos, unos lenguajes al nombrar técnicas que los identifican y los diferencian, junto a su tabla como medio común entre los skaters, como rasgos de la trayectoria grupal de las identidades de los skaters Ruiz (2000) se refiere a la trayectoria de vida y plantea como mediante dicha trayectoria se pueden determinar factores que influyen sobre los jóvenes:

« Al centrar nuestra atención en las trayectorias de vida pretendemos determinar tanto los lugares sociales desde los que se ubican los jóvenes

participantes de los grupos, como el tipo de representaciones sociales que estos construyen, de los espacios en que interactúan » (p. 59).

Los lugares específicos de práctica, son las calles, zonas urbanas, consideradas aptas para patinar y algunos lugares adecuados con módulos como barandas y rampas, que se constituyen en espacios de interacción que facilitan el movimiento de las trayectorias de las identidades en los skaters, ya que estos espacios se convierten en confidentes de sus intimidades, en el momento de hacer la práctica e interactuar entre si.

Capítulo 3

4.1.4. ANTECEDENTES SIGNIFICATIVOS.

4.1.4.1. Internacionales.

Dentro de las investigaciones a nivel internacional se referencia las siguientes:

- Cizalla Manuel Gatillo en el 2000 elaboró una investigación denominada, "Del aula a la Aventura, promoción y práctica del deporte no convencional en adolescentes de alto riesgo social". México Universidad Católica del Perú

Esta investigación tuvo como objetivo brindar nuevas alternativas deportivas a adolescentes dentro de sus aulas de clase, implementación, sostenibilidad y monitoreo de unas actividades deportivas no convencionales o denominadas como deporte aventura de práctica urbana (escalada artificial o skate board). Ésta se llevo a cabo dentro de las instalaciones de la Gran Unidad Escolar Pedro A. Labarthe, un colegio estatal mixto ubicado en la Avenida México # 2086, La Victoria.

El proyecto se presentó como una alternativa que permitió que estos adolescentes invirtieran parte de su tiempo libre en una actividad extracurricular que contribuyo al desarrollo biopsicosocial con un enfoque preventivo, para que no se involucraran en actos delictivos que vayan en menoscabo de su desarrollo personal, escolar y social.

El trabajo fue realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú, encontrando que se pueden identificar las necesidades de los estudiantes al brindarles nuevas alternativas deportivas, con las cuales se puede ayudar a construir un ser integro dentro de la educación formal.

- Bernardo Arroyo y Fresia Salinas realizan con el equipo de la Escuela de Antropología Social de la Universidad Bolivariana, la investigación "pandillas juveniles urbanas¹" elaborada en 1998 en Chile por mandato del Instituto Nacional

La investigación en su realización utilizó metodologías fundamentalmente cualitativas o etnográficas como lo describen en esta investigación, al hacer énfasis en el trabajo de campo con la observación directa y participante al buscar perspectivas internas de sus actores.

La investigación precisa la insuficiencia en existencia de políticas para la juventud, que permanecen prácticamente inexistentes para el segmento juvenil asociados a pandillas, donde los jóvenes pasan por diferentes vivencias y apropian conductas dentro de estos grupos como rasgos culturales de sus prácticas cotidianas y la dinámica interna de estos grupos. En la demarcación de un territorio que controlan, un espacio urbano en el que ejercen su forma de ciudadanía. La noción de joven aparece potencialmente como signo agresivo para la sociedad que invita a una actitud autodefensiva.

En contra de la percepción estigmatizada que se tiene respecto de los jóvenes, y especialmente de los pandilleros, existen valores positivos, reconocidos por ellos mismos, que influyen también en sus conductas. Sin embargo, tales valores no trascienden los estrechos límites del grupo o la población, o no siempre son reconocidos socialmente más allá del instante en que realizan labores de beneficio comunitario. Estas labores constituirían una muestra de solidaridad externa con el medio inmediato (vecinos), es decir, trascendería a la solidaridad interna que todos los grupos estudiados destacan como característica.

Esta investigación presenta en primer plano los imaginarios o concepciones simbólicas, tanto explícitas como implícitas, que están presentes en y detrás de las ideas socialmente compartidas sobre jóvenes, juventud, grupos juveniles, bandas o pandillas. (Arroyo y Salinas.1998.p, 56)

4.1.4.2. Nacionales.

- Mauricio Quiroz Hoyos en el año 2002 realizó una investigación denominada “Actividades físico-deportivas de Aventura (AFAN). Aproximación inicial a la reflexión sobre los Deportes de Riesgo” que tenía como objetivo principal realizar una aproximación a los deportes de riesgo, fue realizado en la Universidad de Antioquia. En esta investigación se encontró que los deportes extremos están siendo practicados por los jóvenes en Colombia, encontrando a su vez que la denominación de deportes extremos es ambigua para la connotación que representa, por encerrar más características.

- Maicol Mauricio Ruiz estudiante de la Universidad Tecnológica Pereira en el año 2000 como trabajo de grado para aspirar al título de Licenciado en Etnoeducación y Desarrollo Comunitario, realizó una investigación denominada “cuerpo, identidad y productos comunicativos en los jóvenes de fin de siglo” una mirada desde los clubes Juveniles del barrio san Juan. Hace una aproximación a la relación existente entre productos comunicativos generados en torno al cuerpo y su capacidad para constituirse en satisfactores a la necesidad humana fundamental de identidad entre los jóvenes de fin de siglo que moran en uno de los barrios populares de Pereira. Se determina que la imagen que se tiene del cuerpo, interviene en la configuración de las identidades de los jóvenes.

Este estudio se desarrollo a partir de situaciones de producción comunicativa, donde el cuerpo plasma la identidad y los medios de comunicación influyen sobre está. Este documento pretende plantear un camino posible para hacer del trabajo con jóvenes una actividad plena de sentidos, a partir de dicha comprensión y en particular de sus maneras de satisfacer cotidianamente su necesidad humana de identidad a partir de situaciones de producción comunicativa en relación con el cuerpo.

- Coca Franco, Carmona Zuluaga, Jaramillo Echeverri, Ocampo Hoyos, Ricardo Galvis Benavides, elaboraron en noviembre 2003 la investigación “ESTABA OCULTO HASTA QUE EL BREAK DANCE ME ENCONTRÓ” en la Universidad de Caldas Facultad de Ciencias para la Salud Departamento de Acción Física Humana departamento de estudios educativos programa de educación física y recreación en Manizales.

El problema de investigación fue ¿Qué Significado tiene el Break – Dance para los jóvenes que hacen parte de la cultura Hip-Hop de la ciudad de Manizales?

Entre los resultados se encontró que: El joven Break encuentra en su danza guerrera ganas, deseos, sueños, posibilidad de salir adelante, deseos de superación, eso es lo que se transluce en las diferentes formas de comunicación que utiliza el joven que baila como una posibilidad de salir adelante, para ellos, el Break Dance es “dar lo mejor de sí” reconociendo una lucha de entrega, de horas de dedicación y todo con el objetivo de subir el nivel.

Las relaciones de los jóvenes Break al interior del grupo parten del conflicto pues pactan o negocian aquellos intereses, donde algunos ceden por el otro haciendo del conflicto, más que una solución, una resolución que implica crecimiento y a la vez acuerdo en lo que se habían propuesto así no se concreten del todo las ideas expuestas, pero lo que sí tienen claro es que primero es el compartir en grupo.

Al interior de Break, es decir entre grupos, también se notan diferencias a partir de la necesidad de competir, de ser el mejor, sin que en este tipo de lucha de corazón se comprometan los lazos de amistad, por ello existen retos entre diferentes grupos; de esta manera el reto se convierte en la prueba de fuego que demuestra que se es el mejor.

Es de tener en cuenta que a pesar de todo esto y de la lucha del joven Break por demostrar a la sociedad que su visión es equívoca se siguen sintiendo como si fuesen pájaros de colores nunca antes vistos los cuales en el transcurrir la mirada constante del transeúnte y la lejanía del instante, posterior a su cuerpo se diluyen, se esfuman, se disuelven perdiendo su magia y quedando nuevamente en la posición de.... "ociosos".

La comodidad que buscan los Breaker para bailar con su ropa de cambio, va acompañada de la protección que también les brindan aquellos accesorios como vendas, cascos, rodilleras, coderas que hacen mas fácil el aprendizaje de un baile el cual los hace estar muy expuestos a golpes que pueden generar algún dolor o lesión en aquellas partes del cuerpo que están mas expuestas como la cabeza, en la cual giran con la ayuda de un casco.

Asumiendo entonces la práctica del Break como una forma de seducción hacia el riesgo que lleva en sí un temor en la ejecución de sus movimientos aunado a sensaciones de adrenalina; es reconocido por la mayoría de los informantes como una práctica objetivada como deporte y ejercicio físico; analogía que hacen por el desgaste, el sudor, la acrobacia, los movimientos elásticos y el entrenamiento.

La amistad, la fraternidad, los lazos de sangre, el amor por el otro, el sentir a ese otro como algo más que un conocido de apariencia o compañero, es no verle con la mirada del reconocimiento, que, aunque es diferente a él hace parte en la construcción de su identidad al ser referencia de lo que él también quiere y puede llegar a ser.

4.1.4.3. Locales.

Hurtado, R, Jaramillo, L, Zúñiga, L, Montoya, J, docentes de la Universidad del Cauca, realizaron en el 2005 un estudio comprensivo en la ciudad de Popayán que hizo parte de la investigación nacional del grupo Motricidad y Mundos simbólicos denominado “Jóvenes e Imaginarios de la Educación Física” donde la clase de Educación Física se ve desde la mirada de los jóvenes, en la cual abordan diferentes aspectos de la realidad de los jóvenes en su contexto nacional, regional y municipal. Los resultados de la investigación se presentan en la categoría, imaginarios y jóvenes escolarizados, los jóvenes manifiestan una tensión entre aspiraciones, necesidades, deseos y sentimientos en un mundo cultural.

4.1.4.4. Vacío teórico.

En la búsqueda de antecedentes no se encontró investigaciones que tengan como características específicas a la población joven, a las identidades y al skate boarding. Lo cual hace pertinente esta investigación al buscar nuevos conocimientos en cuanto la población joven en relación a sus identidades al practicar skate boarding.

Por ser una investigación que plantea estas características como objeto de estudio puede aportar nuevos conocimientos, los cuales se tomen para ser utilizados en futuras investigaciones relacionadas con el campo de esta investigación.

Esta investigación se preocupa por el practicante y no por la práctica al buscar como los skaters se adscriben identitariamente a un grupo al compartir una actividad que los identifica pero en la que se diferencian por sus influencias y estilos.

4.1.5- Contexto sociocultural.

Esta investigación se desarrollo con población joven de 14 a 25 años contando con la participación de un grupo de skaters de la ciudad de Popayán. A continuación se presentan algunos aspectos demográficos del departamento del Cauca, del municipio de Popayán y datos del grupo de skaters.

Los aspectos demográficos relacionados con la población joven (El DANE, demografía: indicadores de necesidades básicas del Cauca 2004), muestra las proyecciones quincenales por sexo y grupos de edad, la población de jóvenes del Cauca esta segmentada por el DANE en dos grupos, en uno de ellos va de 15 a 19 años de edad, muestra como en el 2005 hay 70.397 hombres, el segundo grupo va de 20 a 24 años y hay 66.904 hombres, sumando en total 137.301 jóvenes en el Cauca.

En esta investigación se va a tener en cuenta a una mínima parte de población joven de la ciudad de Popayán.

En Popayán en el año 2002 los jóvenes elaboraron una base de datos denominada, Popayán espacio de juventud, al conformar un consejo municipal de juventud. Existe una organización de la población joven de Popayán al hacerse participe de un concejo municipal la juventud.

Hurtado, Jaramillo, Zúñiga, Montoya. (2005).

Las entidades y grupos de jóvenes en Popayán, entre inactivos y activos es de un total de 129. De estos el 65% se encuentran ubicados en las diferentes comunas de la ciudad y el 35% se encuentran en las veredas y corregimientos. Las organizaciones de la zona urbana se encuentra fundamentalmente ubicadas en la comuna 4 (33), comuna 1 (11) y comuna 2 (10) de Popayán, el 98% de estos grupos o entidades se encuentran legalmente constituidas. (p.40).

Los anteriores datos nos ilustran como en la ciudad de Popayán se tiene en cuenta a los grupos de jóvenes organizados dentro de una estadística por comunas al ser legalmente constituidos.

En el grupo de skaters se reúne para realizar su práctica y cooperan entre si para el desarrollo de esta, al construir módulos, como cajones, baranda, rampas usados en las prácticas, ya que por no ser legalmente constituido el skate boarding en la ciudad de Popayán no existe ninguna clase de apoyo.

La zona urbana en Popayán se encuentra dividida en comunas, y la comuna que predomina entre el grupo de jóvenes skaters es la tres.

Se realizó un muestreo teórico a partir de las siguientes preguntas.

¿A quiénes?

En el grupo de skaters todos son jóvenes de la ciudad de Popayán que practican skate boarding, encontrando que sus edades oscilan aproximadamente entre los 14 y 25 años, todos son estudiantes y abarcan desde el bachillerato hasta la universidad en horarios en su mayoría de lunes a viernes con variabilidad en las jornadas de clase, pues ninguno de los jóvenes trabaja, solo se dedican a sus labores académicas y a realizar la práctica del skate boarding ya que de su manutención se encargan su familia. Esta población abarca a los estratos 3 y 4.

El skate boarding es una práctica que lleva entre algunos jóvenes de la ciudad de Popayán más de una década, al empezarse a realizar esta actividad a los comienzos de los noventa en las calles de esta ciudad.

¿Dónde?

La investigación se realizó en lugares como, el parque de la salud, cubierto de Palace por ser estos sitios concurridos por jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán.

¿Cuándo?

Esta actividad la realizan entre semana, casi todos los días en las horas de la tarde y la noche en los siguientes horarios.

Los días miércoles, jueves y viernes de 3 p.m. a 7 p.m. - Los fines de semana los días, sábado y domingo de 3 p.m. a 8 p.m.

La realización de esta investigación comprendió desde el mes de octubre del 2005, iniciando el acceso, hasta aproximadamente abril del 2006.

Que es el skate en Popayán.

El skate boarding es una práctica que llega en el año 90 con unos skaters de la ciudad de Bogotá que andaban de paso, algunos jóvenes al ver a estos jóvenes saltar se motivaron y empezaron a patinar en la ciudad de Popayán.

En el transcurso de los años el nivel de práctica en los skaters de la ciudad de Popayán ha aumentado al punto donde han habido representantes en torneos nacionales y exponentes en videos. El skate de Popayán no es reconocido por ningún ente deportivo, teniendo que agruparse los skaters para la construcción de módulos que faciliten su práctica.

Capitulo 4

**AFLORAMIENTO DE CATEGORIAS SOBRE:
Límite, grupo, estilos, trucos**

4.2-TEORÍA SUSTANTIVA DERIVADA DE LA INDUCCIÓN.

4.2.1. Guía de pre-configuración.

Para la guía de pre-configuración se utilizaron 12 diarios de campo que fueron elaborados con unas preguntas iniciales en el acceso teniendo en cuenta los siguientes puntos.

1. Lugares de observación: Parque de la salud y otros sitios como, cubierto de Palace, el asfaltado frente al Colegio Las Salesianas, entre otros lugares.
2. Número de observaciones: cuatro a cinco observaciones a la semana durante un mes. Total aproximado de 25 observaciones como resultante de dos a tres observaciones por diario de campo. 12 diarios de campo en total.
3. Elementos de observación: la interacción que realizan entre los integrantes del grupo, en el momento de reunirse en la práctica, como la actitud y comportamientos, para posteriormente sacar tópicos a manera de preguntas orientadoras que indicaron que había que observar en estas sesiones.

4.2.2- Categorías emergentes. Pre-categorías.

Las categoría selectivas que emergieron en estos primeros hallazgos fueron.

- 1- Vivir el límite.
2. Patinando en grupo se aprende más rápido.
3. Estamos imponiendo un estilo.
- 4 - Los trucos las expresiones técnicas del skate.

4.2.3. Descripción de las pre-categorías.

4.2.3.1. Vivir el límite.

Los jóvenes de hoy en día están en una búsqueda por sentir nuevas sensaciones al realizar actividades que les brinden posibilidades de sobrepasar o mejorar lo que pueden hacer, enfrentando el riesgo, desplazando el dolor y el miedo de lo desconocido, de lo permitido.

Cuando salgo a patinar busco sobrepasar los límites de lo permitido en todos los sentidos, cuando hago los trucos o cuando tengo que enfrentar a gente hostil que critica mi forma de ser y lo que represento como skaters, pero pienso que el skate no tiene límite pues cada uno se coloca sus límites, además el skate no hay nada imposible solo hombre incapaces. (DC: 3/P: 3/R: 3/G: M)

El skate boarding es una práctica que permite vivenciar el límite, como una fuente que da a los jóvenes la posibilidad de experimentar la libertad al expresar movimientos sobre su tabla, en el momento de hacer los trucos, giros, al deslizar sobre las barandas y bancas, al saltar en rampas o gradas, patinando en lugares no establecidos donde nadie les dice que hacer, explorando lo que pueden y no pueden lograr, en un mundo desconocido, para las otras personas al no ser una actividad convencional.

Los trucos dentro del skate son el motor que impulsa a los skaters a sobrepasar sus límites, junto a las vivencias que se tienen en las calles o lugares de práctica donde muchas veces tienen que soportar a otras personas que no comparten esta actividad.

Para algunos skaters, el skate no tiene límites, pues los límites se los coloca cada skater cuando patina llegando a pensar que en el skate no hay nada imposible sólo seres humanos incapaces.

Parcero cuando yo salgo a patinar pienso en que cada día debo sobrepasar el límite de mis capacidades cuando realizo los trucos pues cada día quiero saltar más lejos y alto sin pensar que me puedo quedar, solo pienso en correr, en evolucionar como skater. (DC: 1/P: 3/R: 4/G: M)

Algunos skaters durante la práctica realizan saltos que al ser ejecutados buscan llegar al límite de sus posibilidades corporales, afrontando riesgos como la muerte o posibles lesiones. Existe entre algunos skaters el amor por el riesgo; mientras más difícil sean los trucos es mejor y siempre se corre riesgos en la calle, con los carros o con otras personas que no comparten esta actividad.

El riesgo dentro de este grupo toma formas diferentes al ser asumido según las posibilidades de los skaters al buscar llegar al límite de sus capacidades. Algunos skaters aman el riesgo porque mientras más difícil son los trucos se vivencia una sensación única. El riesgo es inherente al skate, con solo subirse a la tabla ya se está corriendo el riesgo de caerse.

Pero los skaters más experimentados armaron con los módulos una baranda muy grande, uno de los skaters dice que el riesgo es tan alto de caerse por que es una deslizada muy extrema y tienen que asumir el riesgo de caerse o golpearse si se la quieren echar. (DC: 6/P: 4/R: 1/G: M)

El skate produce dolor y al ser skaters soportan el dolor, porque con el tiempo, con varios huesos rotos y siguen patinando. El dolor en los skaters es evidente ya que constantemente están cayéndose siendo sometidos a esta vivencia, que asumen de una forma individual al tolerarlo o al no tolerarlo cuando patinan.

Uno de los skater intento deslizar y cae muy mal, se golpea con la baranda, este se para y se tira a un lado de la cancha, no dice nada solo se revuelca del dolor en el piso, cuando se para dice cada vez tolera más el dolor que antes no hubiera seguido patinando con esa pela, pero cada vez aguanta mas. (DC: 7/P: 3/R: 2/G: M)

El dolor se logra desplazar y superar por el apoyo grupal, pues al caerse un skater y golpearse, los otros skaters lo alientan a que siga patinando, que eso no es nada y muchas veces siguen patinando. En el momento de afrontar el dolor algunos skaters responden con agresividad pues golpean su tabla y gritan, pero a su vez el grupo ayuda a superar este obstáculo pues se apoyan para continuar con la práctica, junto al dolor que sienten algunos skaters cuando rompen su tabla y no pueden seguir con su práctica.

Al skate también le es inherente el miedo, ya que esta vivencia no permite que el skaters intente sobrepasar sus límites, al no progresar en sus trucos como skater, o simplemente porque no se quieren lesionar. En algunos skaters aparece el temor por los módulos al considerar que no son capaces o no tienen el nivel para utilizarlos, el miedo por competir, por la tensión por caer, el miedo por saltar mal y romper la tabla.« Me motiva a patinar, el superar mis temores por que el skate es puro miedo »». (DC: 11/P: 3/R: 4/G: M)

El miedo es confrontado por los skaters de una forma individual según sus capacidades para soportarlo y no hacerlo, pues en los trucos y vuelos durante la práctica esta inmerso el miedo, y como objetivo principal de los skaters es vencer los temores que se tejen a través de esta práctica, los cuales afirman que al superarlos se sienten bien porque han vencido sus

miedos, lo que los lleva a seguir intentando saltar más lejos, enfrentando el miedo con el miedo por llegar cada vez más al límite.

¿Parcero como ha seguido con ese tobillo?, pues parece creo que bien porque ya estoy volando y los huesos que me rompí no me duelen aunque hay momentos en que me da miedo volverme a dañar. (DC: 1/P: 1/R: 3/G: M)

Para algunos skaters lo mejor del miedo es vencerlo, superarlo emergiendo el “súper hombre” que puede hacer todo lo que se propone, al sobrepasar sus capacidades, no importando el miedo, el cual emerge como una vivencia individual que se comparte dentro de un grupo por el afán de llegar al límite de sus capacidades dentro del skate boarding.

El skate brinda la libertad a los skaters de que ellos hagan lo que quieran cuando patinan, al ejecutar los trucos pues estos son muchos y cada uno hace los que más le gustan, con los que se sienta mejor.

El skate es una experiencia multiorgásmica, mejor que el sexo, por que al llegar al orgasmo la felicidad termina, mientras que con el skate es multiorgásmico por que cuando realizas un truco bien te sientes feliz, y al realizar varios trucos bien es algo que produce un sensación orgásmica de placer, la felicidad no termina. (DC: 2/P: 2/R: 2/G: M)

El skate da la libertad de que patinen en diferentes sitios no teniendo espacios establecidos, al no recibir órdenes de otros o de alguien que le diga el que hacer, libertad de hacer movimientos corporales, y son libres de escoger el género musical de agrado. El patinar produce en los skaters diferentes sensaciones entre ellas la alegría y la felicidad al lograr lo que querían hacer.

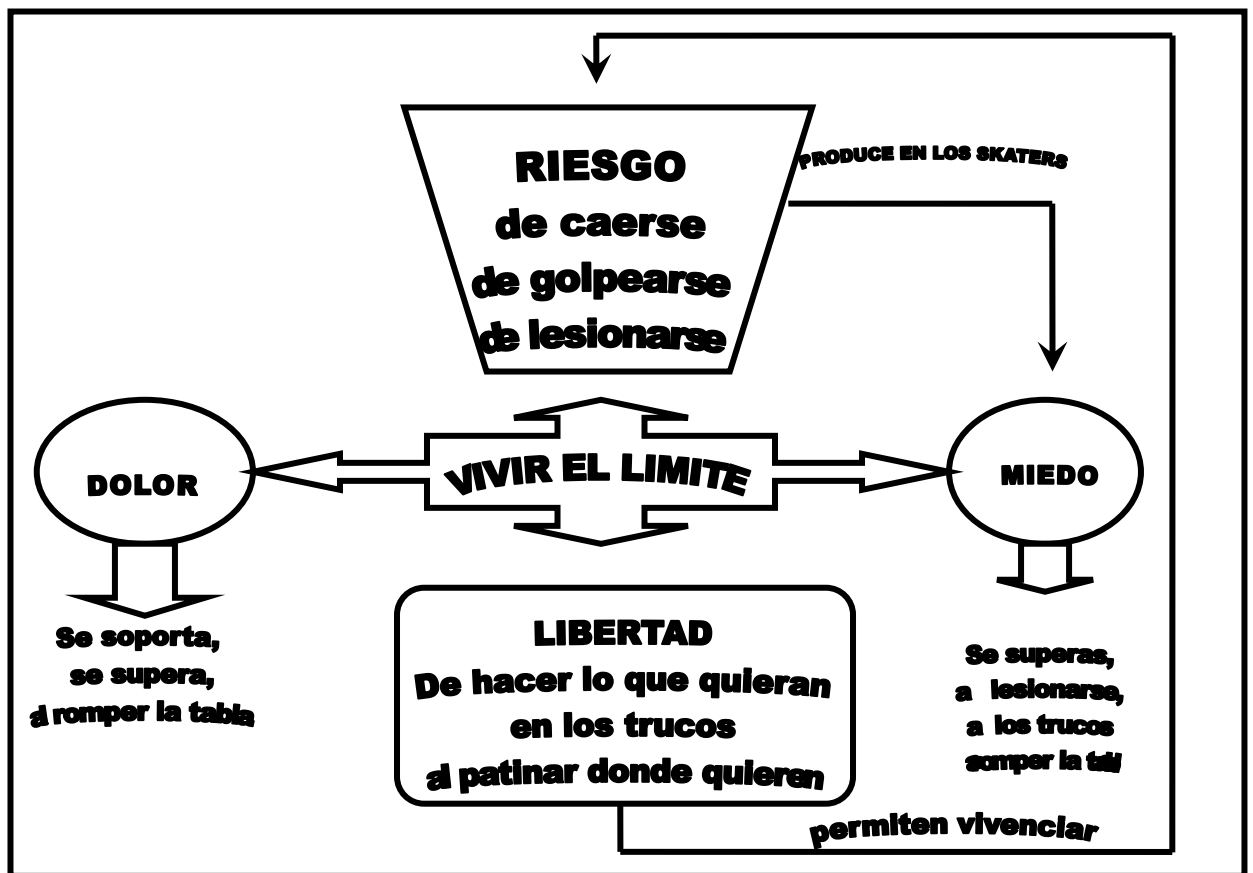


Figura: 1. Estructura de la categoría selectiva: Vivir el límite.

Vivir el límite, es la línea real o imaginaria que se busca sobrepasar, el llegar más lejos en lo se puede hacer, el hasta donde pueden llegar y que se esta dispuesto a asumir en el momento de patinar, surgiendo esta búsqueda por vivir el límite o límites en relación con otras vivencias como el riesgo, el miedo, el dolor, las cuales a su vez se relaciona entre si.

El riesgo, aparece desde el primer momento en que se suben los skaters en sus tablas, los cuales son libres de asumir o no asumir, al someterse a vivencias como riesgos corporales al caerse, golpearse o lesionarse. Estos riesgos se relacionan con el dolor y el miedo, pues el caerse o el golpearse junto al no poder seguir patinando o al romper su tabla produce dolor, que se vivencia de una forma individual y en alguno skaters causa miedo; el pasar

por estas vivencias que puede motivar a vencer el miedo o limitar al skater a continuar patinando.

El miedo y el dolor son vivencias que se asumen individualmente las cuales buscan superar para seguir con la práctica, pero algunas veces el grupo entra a mediar en el desplazamiento de estas vivencias al motivarse entre sus integrantes. A estos jóvenes los acompaña, temores como lesionarse porque puede ser algo leve o se puede lesionar de por vida. Otro temor es la ejecución de los trucos, pues algunos son tan complicados que en el momento de intentarlos produce miedo por presentar un sin número de desafíos por la complejidad de las formas en la ejecución de técnicas.

El dolor cada vez se soporta más y este es consecuencia de los golpes los cuales buscan superar para continuar patinando y esta vivencia se asume de una forma individual. Vivir el límite, da la libertad de asumir vivencias o no asumirlas como, la búsqueda por sobrepasar el límite, el riesgo, el dolor y el miedo, acompañado de la libertad de escoger los lugares de práctica.

4.2.3.2. Patinando en grupo se aprende más rápido

El grupo es un espacio de encuentro y aprendizaje en torno a un gusto o gustos comunes con los otros, en este caso jóvenes skaters, que al practicar skate boarding tratan de superar sus límites dentro de una actividad, al compartir vivencias como el aprender, el desaprender, la cooperación, en los entornos urbanos de Popayán.

Cuando patino con los otros skaters aprendo más rápido los trucos porque entre todos nos explicamos, además uno cuando ve a otros intentar un truco, uno se motiva y también quiere hacerlo, pero en el grupo yo aprendo más rápido que patinando solo los movimientos de los trucos y otras cosas como es el estilo al patinar suave con fluidez porque me gusta mucho: (DC: 3/P: 1/R: 3)

Para algunos skaters el aprendizaje dentro del skate lo hacen viendo a los otros y siguiéndolos en la ejecución de los trucos o vuelos que hacen. Mientras que otros piensan que se aprende al compartir las técnicas entre sí, al comparar posiciones sobre la tabla en búsqueda de los errores que los limitan al realizarlas.

Uno de los skaters que cae bien al saltar en la rampa les dice a los otros que se dejen sacar del efecto de la rampa que le pegen al tail o cola y que amortigüen al caer, dice que patinando en grupo se aprende más rápido por que cuando uno ve a otro skaters tirarse uno se tira, además es bueno compartir las técnicas por que así se descubre que errores se están cometiendo al patear los trucos. (DC: 2/P: 2/R: 2)

La motivación aparece como el motor que mueve a los skaters individualmente y en el grupo a realizar la práctica, pero a su vez toma diferentes formas, motivación de los otros skaters a continuar patinando, motivación por superar lo que pueden hacer, motivación de los videos al mostrar como skaters de otros lugares realizan trucos los cuales hacen que algunos skaters se motiven a patinar y a tratar de imitar a estos.

Valoro de los otros la motivación que me brinda en los momentos difíciles para que continúe practicando, esto es importante para mí, por que donde los skaters de este parche no fuera así conmigo hace tiempo que había botado la tabla para la “m”. (DC: 11/P: 3/R: 4/G: M)

Dentro del grupo en el momento de realizar la práctica, se acompaña de música y el género más escuchado es el hip-hop pero también en otros aparece el metal y el punk, estos géneros influyen en la proyección de estilo de los skaters.

El skate es cooperación entre todos los skaters, al sacar y recoger los módulos, recoger para fondos, construir módulos para competir, para practicar en otros territorios, para comer entre la práctica.

Solo intentan deslizarlo algunos skaters del grupo, el resto del grupo se sientan a observar, otros ayudan a colocar la baranda y otros ayudan a mirar que no pase gente o ciclas cuando deslizan los skaters, un skater dice el skate es cooperación por que entre todos los skaters cooperamos para patinar más fácil en este atrasó. (DC: 7/P: 3/R: 2)

Los lugares de práctica se relacionan con la marginación, pues buscan lugares apropiados para patinar pero por lo general estos sitios son prohibidos para los skaters ya que son privados y al intentar patinar son sacados muy rápido por que dañan los muros o golpean a la gente.

Los lugares de práctica mientras más cosas tengan mejor por que brindan la posibilidad a todos los skaters de montar a su nivel, además mientras el lugar sea bueno se patina sin pensar en los demás solo en la tabla, los lugares donde se práctica skate es la calle o street pero también se práctica en skate park o parque en el cual hay rampas, miniran y “u” o vertical pues el lugar para patinar varia según el gusto del skate. (DC: 1/P: 1/R: 1/G: M)

Continuamente los skaters son abordados por vigilantes o policías, marginándolos de los sitios de práctica, ellos entran a relacionar la marginación con la trasgresión de normas pues el romper reglas surge del rechazo por esta actividad, teniendo que ingeniar métodos para poder patinar en estos lugares, como el dar una vuelta y regresar al sitio o

simplemente patinar hasta que llamen a la policía. Se destaca la relación en la práctica del skate boarding, entre lugares de práctica, marginación y transgresión.

Papas, cuenta que el fin de semana anterior estuvo patinando en los juzgados y que llegaron varios policías y lo requisaron por todos partes y le dijeron que no vuelva a patinar a este lugar por que dañan las bancas y si siguen yendo lo llevan al perma por daños al estado. (DC: 1/P: 1/R: 3/G: M)

La marginalidad persigue también algunos skaters hasta sus casas, ya que la familia de algunos skaters no comparte esta actividad por su grado de peligrosidad o simplemente por que son vistos por los otros como vagos o desocupados que andan causando desastres.

No me gusta volar en grupo por que nos marginan nos sacan muy rápido de los jugares para patinar por que dañamos los muros o golpeamos a la gente. (DC: 1/P: 3/R: 4/G: M)

Algunos skaters les gusta que los reconozcan otros skaters al realizar los trucos, se sienten bien cuando los otros los ven ejecutarlos, se aplauden entre si, apoyándose cuando consiguen el reto propuesto, al competir o simplemente por su forma de ser con los otros en el grupo.

Un skaters dijo, a mí me gustaría que me reconozcan los otros skaters en el momento de realizar las jugadas, pues me siento bien cuando los otros ven mis trucos y los aplauden es bueno que lo vean por que me siento importante. (DC: 3/P: 3/R: 1)

El reconocimiento entre los skaters es diferente, apareciendo principalmente en torno a lo que sé es capaz de hacer sobre la tabla, hasta donde se puede llegar. A su vez se muestra como se identifican con los otros alrededor de una actividad en la que se comparte una búsqueda por ser reconocidos por lo que hacen, de que forma se ven y como se comportan dentro de un grupo.

Entre los skaters saludar es todo un ritual, chocan sus palmas y después chocan sus puños, con este saludo se siente reconocimiento en el grupo.

Otro ritual que hacen los skaters antes de empezar a montar es el de encerar la tabla y módulos para que la tabla deslice más fácil. Consideran a la cera como la mejor amiga de la tabla ya que esta la ayuda a conservar y por lo general antes de deslizarse sobre cualquier superficie un skaters la encera.

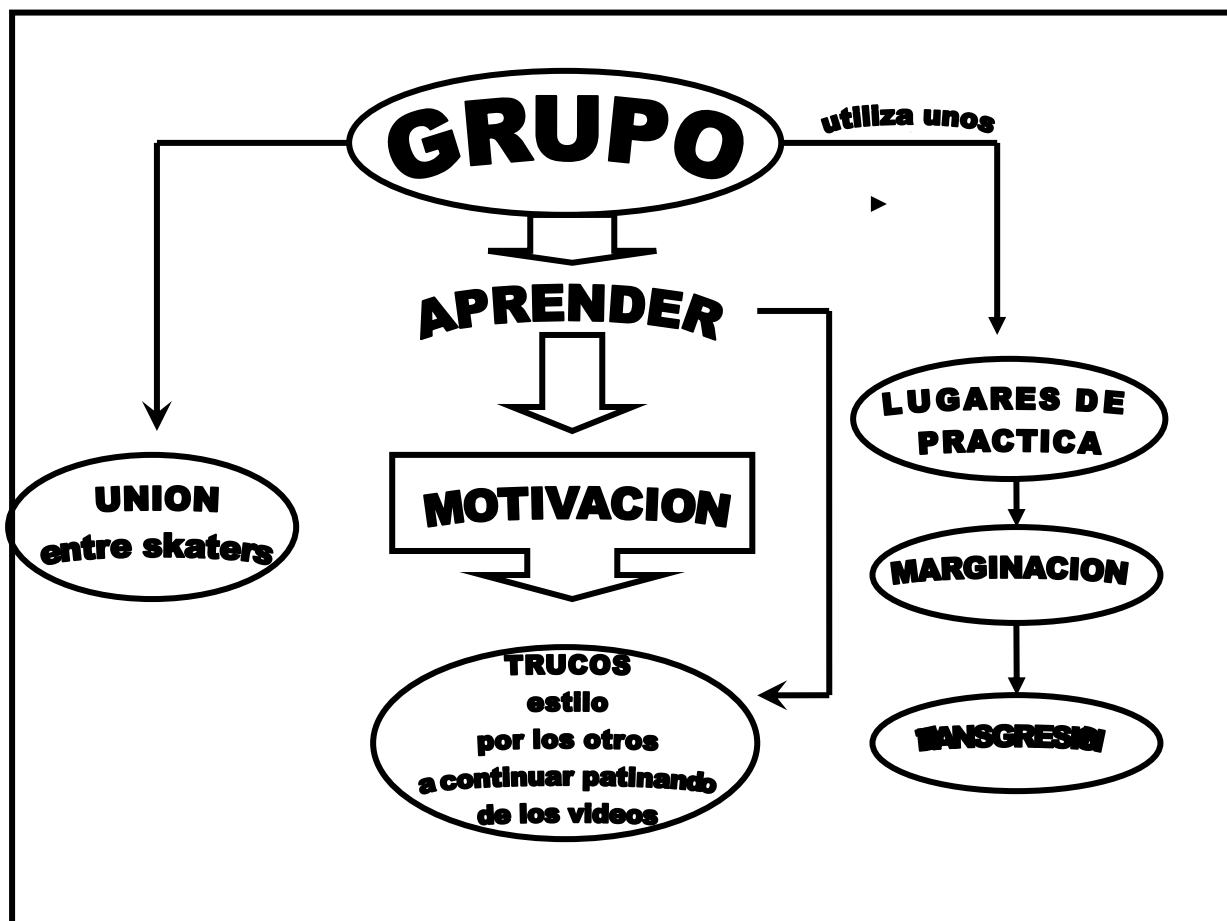


Figura: 2. Estructura de la categoría selectiva: Patinando en grupo se aprende más rápido.

El grupo es un espacio de encuentro de jóvenes que se reúnen por tener una actividad en común que los identifica en este caso el skate boarding, al compartir una motivación por aprender. Los skaters aprenden cosas que les gustan; lenguajes técnicos al referirse a los trucos; lenguajes corporales al hacer los movimientos en los trucos; las técnicas que tienen nombres

específicos para cada truco y cuya ejecución es diferente. Dicha ejecución de trucos identifica a los skaters con un lenguaje corporal, pero también los diferencia por la variedad de estilos al patinar y al vestir según sus influencias.

Hay una relación entre la motivación con los trucos y estilo, pues los skaters se motivan entre sí al patinar o al superar sus movimientos en lo que hacen junto al apoyo de los otros skaters del grupo por continuar patinando. Para algunos skaters los videos tienen un aporte de motivación ya que les muestra lo que otros skaters de otros lugares son capaces de hacer sobre sus tablas y el acercarse a estos es signo de motivación para algunos.

Existe una unión y cooperación para realizar una actividad grupal pues estos skaters cooperan entre sí en la construcción de módulos que faciliten su práctica, al adecuar algunos lugares para patinar.

En la mayoría de veces los skater son expulsados de algunos lugares de práctica por obstaculizar el paso o por no estar de acuerdo los dueños del lugar con esta práctica, no teniendo un lugar específico el skate boarding en Popayán. El desplazamiento de estos jóvenes hace que surja la marginación al ser rechazados de algunos lugares de práctica, teniendo que romper reglas, originándose una transgresión a partir de la marginación, brotando así la relación entre lugares de práctica, marginación y transgresión.

4.2.3.3. Estamos imponiendo un estilo.

El estilo es la forma de ser cada skaters, con características según sus influencias o gustos que los diferencian o los identifican con otros.

Los skaters del grupo por su forma de ser y vivir piensan que están imponiendo un nuevo estilo con la práctica del skate boarding en su contexto. Utilizan un lenguaje oral específico en el momento de referirse a los trucos, que sólo tiene sentido para éstos y simbolizan algo dentro de su mundo de códigos que aparecen cada vez que se relacionan entre sí, por medio del lenguaje técnico que los identifica al nombrar los trucos o accesorios por ser en inglés en el momento de patinar.

Durante la práctica un skater dice, el skate boarding en Popayán es una actividad que apenas está surgiendo y para las otras personas queramos o no, estamos imponiendo un estilo nuevo, en el momento de patinar sobre la tabla y de expresar lo que somos al truquear rápido o lento, al vestir ancho o angosto o por escuchar hip-hop, punk o metal y así veo el skate en este momento en Popayán: (DC: 5/P: 1/R: 1).

Los skaters en el momento de patinar lo hacen como iguales, no importando la edad, sólo el manejo del skate, pues unos aprenden de los otros en esta actividad grupal.

La forma de vestir refleja el estilo y varía según la tendencia musical, junto al consumo de marcas de zapatos, accesorios necesarios para practicar skate boarding, el cual es popularizado y vendido por los medios. Los skaters están envueltos en un mundo de lo material, del consumo que demanda bienes que los identifican como skaters.

El estilo al patinar o al vestir, aparece como la forma de expresarse entre sí, al identificarse o al diferenciarlo dentro del grupo y de otros grupos. Cada uno tiene un estilo marcado según el género musical que escucha al vestir o al patinar. Existen tres géneros entre los skaters del grupo, el Hip-Hop, Metal

y el Punk, los cuales influyen el estilo al patinar, por ejemplo los jóvenes que escuchan Hip-Hop su estilo al patinar es suave y con fluidez y al vestir utilizan ropa ancha, gorras, lo contrario de los skaters que escuchan Metal y Punk al patinar lo hacen de una forma agresiva y desbordan gran energía y en su forma de vestir utilizan ropa angosta o ceñida al cuerpo predominando colores oscuros.

Un skater dice que cada skaters tiene su propio estilo el cual esta marcado por el género musical que escucha y se relaciona con la forma de vestir, a su vez comenta que cuando escucha hip-hop siente que los trucos le salen más lentos como en cámara lenta, y solo viste ropa ancha la cual es vendida por los medios. (DC: 3/P: 1/R: 1/G: M)

Dentro de esta práctica grupal se encuentra que hay una tensión entre la ropa angosta y ancha que utilizan los skaters pues para algunos en el caso de la ropa angosta les permite ver más la tabla y hacer diferentes movimientos y estos a su vez piensan que la ropa ancha es incomoda porque se sienten envueltos y no pueden ver la tabla. A su vez los skaters que utilizan ropa ancha dicen que esta ropa les brinda libertad de movimientos y los protege de las caídas y estos piensan que la ropa angosta es incomoda por que se pega al cuerpo y no permiten libertad al hacer movimiento.

Los medios de comunicación instruyen a los skaters sobre la construcción correcta de módulos para la práctica, por medio de videos donde muestran los pasos a seguir. Los medios confrontan a los skaters del grupo unos con otros, al comparar sus técnicas buscando entre si cual tiene más similitud a los skaters profesionales, en búsqueda de una evolución en la práctica a partir de otros skaters que han visto en videos realizando esta actividad. Los medios facilitan el reconocimiento de los skaters del grupo como practicante, ya que estos están publicando fotos en páginas de Internet y están haciendo videos para ser reconocidos por los otros como skaters.

Uno de los skaters dice que hoy en día los medios de comunicación tienen gran influencia sobre el skate por que con estos se aprenden los trucos más fácil y se puede ver como se pueden construir diferentes módulos pues hoy en día el skate sale en todo lado televisión, Internet, revistas en las cuales se conocen los adelantos en tucos accesorios y estilos al patinar. (DC: 4/P: 2/R: 1/G: M)

Los videos actualizan a los skaters en cuanto los avances en la tecnología aplicada a la práctica y conocen cuales son los trucos mas extremos actualmente. Igualmente motivan a continuar practicando al ver a otros skaters lograr proezas propias del skate boarding.

Los skaters utilizan zapatos suela plana por comodidad y facilitar el patinar. Algunos skaters buscan imponer un estilo nuevo entre los skaters al utilizar accesorios corporales como tatuajes y piercing, marcando la diferencia en el grupo.

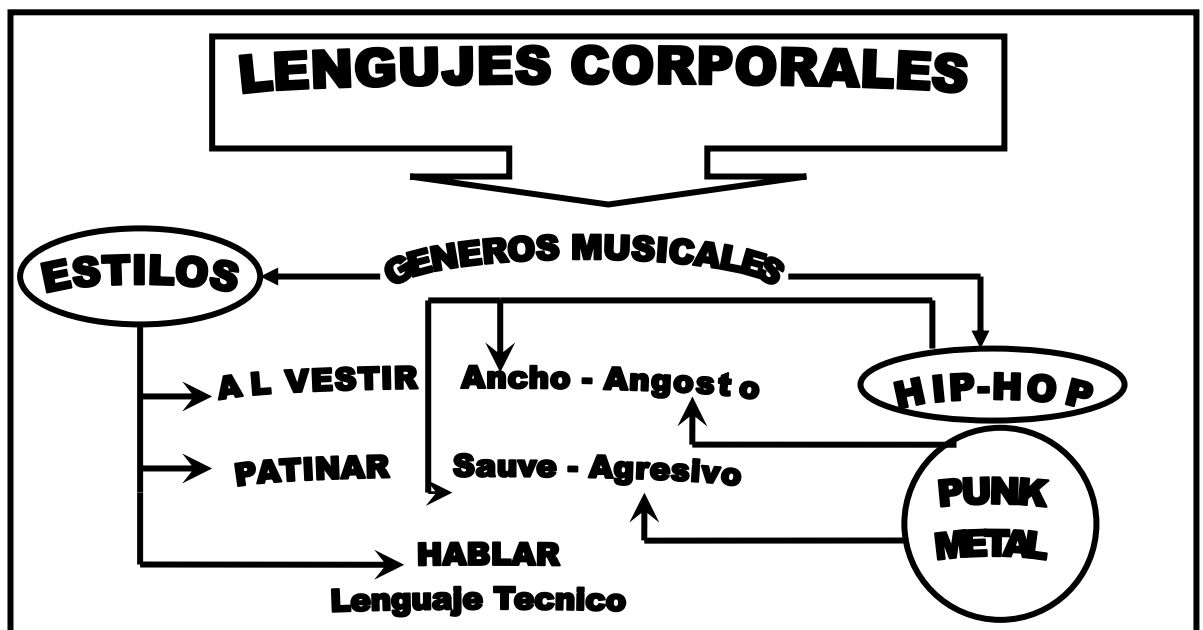


Figura: 3. Estructura categoría selectiva: Estamos imponiendo un estilo.

Los lenguajes corporales en los jóvenes se proyectan por medio del estilo al vestir, al patinar y en su mayoría están influenciados por géneros musicales, el Hip-hop, Punk y el Metal, que marcan la forma de vestir y patinar, en el caso de un skaters que escucha Hip-hop este viste ropa ancha, gorras zapato embombados y su forma de patinar es suave buscando semejar la cámara lenta, lo contrario de los skaters que escuchan Punk que visten ropa angosta y colores vivos y en su patinar despliegan gran energía haciéndolo de una forma agresiva relacionándose con los skaters que escuchan Metal los cuales en su estilo al vestir utilizan ropa angosta de colores oscuros y su patinar es de una forma agresiva.

La variedad de estilos marca diferencias dentro de los integrantes del grupo en la forma de vestir y patinar, pero al utilizar un lenguaje técnico al referirse a los trucos se identifican los skaters del grupo entre sí y con otros skaters. Se hace presente la identificación junto a la diferenciación dentro de una práctica grupal como características de sus identidades al ser skaters

4.2.3.4. Los trucos las expresiones técnicas del skate.

Los trucos entre algunos skaters aparecen como expresiones técnicas o movimientos técnicos con los cuales se busca llevar al límite al cuerpo y la utilización de la técnica varía según el truco que se vaya a realizar, por que cada uno tiene sus movimientos propios.

Chuvi, los trucos en el skate boarding son movimientos que tienen una técnica específica dependiendo del truco, son como movimientos corporales en los cuales se busca ir más allá en la capacidad del cuerpo: (DC: 9/P: 1/R: 1/G: M)

Dentro de esta actividad grupal se aprende y desaprende las técnicas a través de la observación, pues se fijan primeros en otros, como hacen sus trucos, para interiorizar los pasos de los movimientos que tiene cada truco y después poder pasar a practicarlo. Pensando algunos skaters que en el skate sólo se deben saber las patadas o posiciones de los pies sobre la tabla al realizar los trucos.

Un skater dice que el truquear solo son movimientos seguidos del cuerpo sobre la tabla los cuales con la práctica se gana la técnica y cada vez son más fáciles, cuando hago un truco trato de hacer movimientos propios aunque los vea en otros ya que expreso lo que siento, lo que soy, mis influencias como skater. (DC: 10/P: 2/R: 2/G: M)

Al explicarse entre si las técnicas lo hacen por pasos al mostrar los movimientos de los trucos entre si, las posiciones de los pies y movimientos del cuerpo.

Uno de los skaters dice que en el skate para poder aprender hacer los trucos primero hay que saber unos trucos básicos como el ollie y este truco da origen a tirar otros trucos más pasados de mayor dificultad como un ollie grap, que es elevar la tabla y cogerla con la mano en el aire, lo demás es practicar las posiciones de los pies en la tabla, además me gusta observar a otros skaters por que miro la técnica que utilizan y al observar aprendo con más facilidad los trucos, por que en el skate si se aprende de los otros se progresa más rápido. (DC: 2/P: 2/R: 2/G: M)

Para algunos skaters hay trucos que son básicos como, el *ollie* que da origen a otros trucos, por ejemplo el *ollie* es un truco que consiste en pegarle duro a la cola o al *tail* de la tabla con el pie de atrás y con el de adelante se raspa sobre la tabla para elevarla. Al tener este truco se puede empezar a subir muros y saltar cosas dando paso a tirar otros trucos como giros sobre la tabla o deslizar sobre muros. Las técnicas son movimientos seguidos del cuerpo sobre la tabla que se aplican en los trucos y cada uno tiene unas pautas a seguir para lograr su ejecución

Uno de los skaters dice que los skaters más experimentados o que mas tiempo llevan patinando arman con la rampa, el cajón y la baranda un modulo muy extremó, de todos los skaters del grupo solo se tira chuvi y lo logra con facilidad, se ríe y dice ¡pensé que era más difícil y con la experiencia he logrado el nivel para dominar el skate! (DC: 5/P: 1/R: 2/G: M)

El skate boarding brinda a sus practicantes la libertad de hacer lo que quieran ya que la tabla da un sinnúmero de posibilidades en su utilización, al poseer diferentes modalidades de práctica y gran variedad de trucos que aguardan a los skaters para que se desafíen a si mismos al buscar sus límites, al querer superar lo que pueden hacer y al aspirar lo que no pueden hacer en un aprender progresivo de las expresiones técnicas del skate.

Dentro de esta actividad grupal aparece la competencia que se mueve alrededor del skate, encontrado que hay diferentes tipos de competencia individual y grupalmente.

Uno de los skaters dice que en el grupo se maneja un comportamiento de amistad, pero a la vez de competencia ya que entre ellos se retan a quien puede realizar la mejor jugada entre los integrantes del grupo, además yo patino por ser el mejor del grupo. (DC: 1/P: 1/R: 1/G: M)

En la competencia individual, esta es interna, vencen temores, que permiten mejorar lo que pueden hacer, elevar más los trucos y estilo. La competencia grupal germina en algunos al querer competir con los otros para que progrese el grupo, buscando demostrar quien es el mejor .

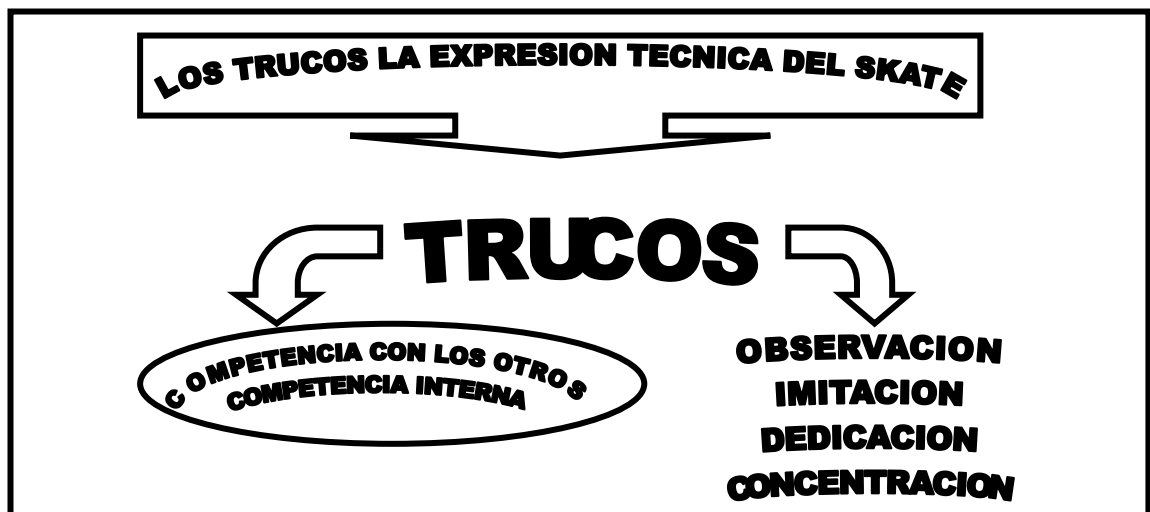


Figura: 4. Estructura de la categoría: Los trucos las expresiones técnicas del skate.

Los trucos son las expresiones técnicas del skate y ésta es la denominación a las diferentes maniobras que realizan los skaters sobre sus tablas, los cuales aprenden por gusto mediante la observación, imitación, dedicación y concentración. Las expresiones técnicas identifican a los skaters de este grupo pues cada truco tiene un procedimiento específico para realizarlo, lo cual hace que los patinadores que hacen un truco conozcan sus movimientos o técnicas. Algunos skaters buscan llevar a una perfección los trucos teniendo que estar en una constante repetición para lograrlo.

Surge a su vez en algunos skaters la relación de los trucos con la competencia interna al buscar mejorar personalmente al superarse así mismo al preguntarse ¿hasta donde soy capaz de llegar y que estoy dispuesto a sacrificar al buscar superar mis límites?. La competencia se hace presente también en algunos skaters al querer superar a los otros skaters. Al demostrar una supremacía ante los otros, al dar a conocer quien es el mejor dentro del grupo en el momento de realizar los trucos.

**TEORÍA SOBRE:
Límite, grupo, estilo, trucos**

5.2.4- TEORÍA FORMAL DERIVADA DE LAS PRE-CATEGORÍAS.

5.2.4.1. Vivir el límite.

El límite, es el eje central de esta investigación para identificar a los skaters. Serrano A (2004) plantea la relación del riesgo y el peligro con el límite cuando afirma:

Esta vivencia del riesgo y el peligro se asocia con la vida de la calle, modos de interacción de culturas juveniles urbanas como las que giran en torno al rock, a las barras bravas o actividades como los deportes extremos, experiencias todas en las cuales se retan y ponen a prueba los límites del entorno propio, bien individual o bien colectivo. (p.192).

En ese mismo sentido se hace evidente como hoy en día los jóvenes buscan realizar diferentes actividades donde se someten a prueba los límites de su entorno propio. Pero cabe agregar que en el caso de los skaters en esta investigación se busca superarlos, sobrepasarlos, saltarlos, correr los límites al intentar algo nuevo o al mejorar lo que ya hacían, cuando salen a montar sobre sus tablas.

Hoy en día los skaters solos o en grupos, están buscando realizar una actividad urbana que posibilite vivenciar los límites, donde asumen riesgos, dolor y miedo.

Serrano A (2004) muestra como el riesgo es vivencia del límite ya que permite a los jóvenes reconocer y vivenciar su corporalidad desde su propia vivencia ya sea individual o grupal, al realizar una expresión física en relación con los otros.

El riesgo, como vivencia del límite, permite el reconocimiento de la corporalidad misma, la corporalidad individual en sentido estricto que se siente en su más alta expresión en la actividad física o la corporalidad colectiva vulnerada y protegida en el encuentro conflictivo con el otro. (p.192).

El límite se presenta como una barrera que se quiere superar por los jóvenes y al asumir esta vivencia del límite aparece acompañado por el riesgo, el riesgo es una constante en la práctica del skate boarding pero a su vez este riesgo lo asumen con el fin de superarlo.

Se puede considerar en este momento que el skate boarding de la ciudad de Popayán no es un deporte extremo, por no ser reconocida esta actividad por ningún ente deportivo de la ciudad, además la connotación de deporte encierra espacios establecidos, reglas, uniformes, una persona que te indica el que hacer, sometiendo a los practicantes a ejercicios preestablecidos, mecanizados que no dejan explorar movimientos, cosas que en el skate boarding no se aprecia por brindar esta la oportunidad de experimentar nuevas sensaciones, movimientos con la posibilidad de expresarse y reconocerse libremente al montar sobre su skate.

Estas prácticas ya sea denominadas, actividades asociadas al riesgo y a la aventura o simplemente nuevas alternativas deportivas permiten la vivencia del límite o límites y dentro de estas actividades se puede acoger al skate boarding ya que en su práctica se esta en una constante búsqueda por mejorar lo que se puede hacer, evolucionar, superar sus vivencias dentro de sus posibilidades en el momento de patinar.

4.2.4.2. Patinando en grupo se aprende más rápido.

Esta actividad por desarrollarse en grupo llevo a plantear esta denominación como una de las categorías. El grupo de skaters surge como un espacio de encuentro y aprendizaje entre pares, al buscar superar sus límites patinando dentro de un grupo, el cual representa un “nosotros”, donde comparten vivencias como también el aprender y el desaprender de técnicas, estilos, la cooperación, el compartir con los otros en un intercambio de saberes.

Sobre el grupo Reguillo (2000) plantea:

El grupo: este concepto hace referencia a la reunión de varios jóvenes que no supone organicidad, cuyo sentido esta dado por las condiciones de espacio y tiempo. (s. p. 54)

El grupo aparece como una reunión de jóvenes que no tiene organización, se da según el contexto y tiempo en que se interactúe. Entre los skaters el grupo es vital en la gestación de relaciones y ésta formado por jóvenes que para poder realizar su práctica si han llegado a darle una organización, al hacer actividades para la construcción de módulos o rampas, barandas, cajones, en los cuales realizan sus trucos. Logran estos bienes al recoger dinero con rifas y torneos. Se aprecia así una forma de organización juvenil que gira entorno a una actividad que los identifica y que los mueve a la búsqueda de un límite.

Para algunos skaters, el aprendizaje del skate, lo hacen viendo a los otros y siguiéndolos en la ejecución de los trucos o vuelos que hacen. Mientras que otros piensan que se aprende al compartir las técnicas con los demás, comparando posiciones sobre la tabla en búsqueda de los errores que los limitan al realizarlas. Es por esto que se afirma que al patinar en grupo los

skaters aprenden más rápido, evidenciando como ellos aprenden mediante la observación¹⁰.

En el grupo de skaters, estos aprenden más rápido con los otros skaters al interactuar entre si y compartir las técnicas necesarias para poder ejecutar los diferentes trucos junto a la influencia de tres géneros musicales, los cuales determinan entre los skaters la forma de vestir y patinar, siendo lo anteriormente mencionado saberes propios del grupo que se aprenden y se desaprenden alrededor del skate boarding.

Los skaters aprenden en un ámbito social, en la interacción con los otros, en este sentido se retoma el concepto de « aprendizaje social, que lo describe como la adquisición de conocimientos que hacen referencia a conductas específicas ligadas a la vida social como hábitos, actitudes, valores, etc.» (Gran diccionario de las ciencias de la educación 2000, p, 60). El aprendizaje social entonces se basa en apropiar conocimientos acerca de la vida social.

Las influencias dentro del grupo de skaters son múltiples, apareciendo influencias musicales como un híbrido donde se entremezcla, el Hip-Hop, el Punk y el Metal, como géneros escuchados por estos jóvenes que influyen sus estilos de vida y sus lenguajes en el momento de interactuar. Influyen también en la proyección del yo sobre los otros skaters.

La motivación aparece como el motor que mueve a los skaters individual y grupalmente a realizar una práctica que lleva a estos a comprometerse con un determinado tiempo que dedican al patinar, al buscar lograr lo que se proponen al desafiar sus límites. En la práctica grupal la motivación de los otros skaters los lleva a continuar patinando y los hace motivarse a lograr o superar lo que están intentando hacer. « La motivación es un proceso

¹⁰ El aprendizaje por observación propone que la mejor manera de aprender es por medio de la observación, ya que quien aprende lo hace a través de la experiencia de otros. (Arancibia, Herrera, y Strasser, 1999, p,60)

efectivo, al mismo tiempo que cognoscitivo, que se produce mediante una clara visión personal de lo que es importante para cada uno de nosotros »». (Handbooks 1984, p17). La motivación esta en el hacer, pero también es lo que se desea hacer según lo que se busca como persona.

« La motivación es un aspecto que influye en el aprendizaje de diversas formas porque define lo que se debe reforzar y determina la cantidad de tiempo que se invierte en diferentes actividades »» (Arancibia, Herrera, Strasser 1999, p, 201). La motivación influye en el aprender al determinar lo que se quiere fortalecer y el compromiso con el tiempo que se le va a dedicar, lo que lleva a los skaters a que se motiven a practicar determinados trucos y se comprometan con un tiempo de práctica.

Los skaters en el momento de patinar se motivan entre si y cuando uno de ellos se cae los otros lo alientan a pararse y a continuar patinando, motivándolo a continuar con su práctica, gritándole que se pare y continué intentando hacer el truco, que ya casi lo saca, encontrando que el grupo es un engranaje fundamental, un motor que motiva colectivamente a continuar con la práctica.

4.2.4.3. Estamos imponiendo un estilo.

Gómez R y González J (2005) muestran que: « La lógica de diferenciación o búsqueda de estilo propio es la apariencia en sentido prefigurativo, es decir, aquella en que el “yo” (y, en parte, mi generación) define las reglas de visibilización y los requisitos para diferenciarse de los otros que son “mis iguales generacionales”» (p.40).

La búsqueda de un estilo propio o diferenciación, es la apariencia o representación del yo, que marca su definición por ser el estilo lo que define las reglas que lo visibilizan junto a las normas que lo diferencian de los “otros” que son de la misma generación.

El anterior planteamiento nos muestra como hay una búsqueda de un estilo propio el cual lo representa el “yo”. Sin embargo la generación no define la apariencia, pues en el caso del grupo de skaters estos realizan una práctica donde se entremezclan diferentes generaciones, además dentro del grupo no hay un estándar establecido en cuanto al estilo.

Respecto a la objetivación del estilo, el grupo proyecta estilos diferentes entre los skaters, al hacer referencia al genero musical, el cual influye en la forma de vestir, de patinar, al aparecer una variedad de estilos dentro de un grupo, al querer sobresalir ante los otros, marcando diferencias entre los skaters del grupo que no se identifican específicamente con un solo estilo.

En la adquisición del estilo se tiende a cuestionar el mundo, al expresar lo que nos agrada o nos disgusta, al apropiarse por gusto adhesiones culturales como la música que influye en la forma de vestir y patinar en los skaters, quienes no solo se restringen a estar en la búsqueda por sobrepasar límites, pues además vivencian variedad de mensajes según las adhesiones individuales dentro del grupo que ayudan a que halla un trayecto por diferentes identidades.

Feixa (1999) define una concepción de estilo.

El estilo puede definirse como la manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresada en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales, que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo. (s. p. 97).

El estilo lo muestra como una declaración simbólica o expresión que se manifiesta con otros, en este caso dentro de grupos juveniles donde se identifican y expresan en conjunto sus influencias, las cuales están supeditadas por lo material al reflejar el estilo. Encontrando que el estilo tiene relación con las identidades al ser una manifestación de símbolos, como una proyección ante los otros, a partir de un yo en relación con un contexto.

En el caso del grupo de skaters estos se adscriben por compartir un proceso de identificación con el skate boarding, pero esto no quiere decir que tienen el mismo estilo, pues se marcan las diferencias por su actividad de otros grupos y también marcan la diferencia dentro del grupo, al mezclarse tres estilos diferentes los cuales son muy influenciados por tres géneros musicales, que inciden en la forma de vestir, expresarse y patinar en los skaters de este grupo.

4.2.4.4. Los trucos las expresiones técnicas del skate.

Los trucos en el skate boarding tienen una especificidad de movimientos que los han denominado como una técnica y para ilustrar sobre los trucos.

Un truco es toda aquella acción que se puede realizar con el monopatín, y el cual se debe tener bajo control en todo momento. Antes de comenzar a hablar de los trucos en sí, hay que hacer hincapié en la importancia de la colocación de los pies en la tabla. Si se lleva el pie izquierdo delante se dice que ese skater es "normal", mientras que si el que va delante es el derecho se dice que es "goofy". Esto va a condicionar su forma de abordar los trucos, y también se aprecia la dificultad del mismo si se hace a pies cambiados (posición "switch"). (De Wikipedia, skate boarding, 2006. s. p)

Los trucos son las expresiones corporales que se pueden hacer sobre la tabla y a los skaters según el pie que coloquen adelante se les denomina "regular y goofy", es decir el skater que coloca el pie izquierdo delante de la tabla es regular y el que coloca el pie derecho adelante se denomina "goofy", teniendo una ubicación el pie y nombre la forma en que se maneje el skate. Al cambiar los skaters la ubicación de los pies también cambia el nombre en los trucos con una variedad en el lenguaje al nombrarlos dentro de un mundo de símbolos que solo tienen significado para los skaters al interactuar entre sí.

Los trucos son clasificados según su dificultad, el Ollie se considera un truco primordial al permitir saltar y da paso a intentar hacer trucos de mayor técnica.

El truco más básico es el Ollie, que es el salto que se da con el monopatín. Cuando un truco se hace yendo marcha atrás se dice que se ha hecho de "fakie". Al girar en el aire, si el giro se hace hacia adentro, "dando la espalda", se dice que es de "backside". Mientras que si se hace hacia afuera, "dando la cara", se dice que es de "frontside". (De Wikipedia, skate boarding, 2006. s. p).

El desplazarse en la tabla hacia atrás recibe el nombre de *fakie* y el nombre varía según la posición que se adopte. Los giros que se hacen hacia dentro

con la tabla, recibe el nombre de *backside*, y el giro contrario recibe el nombre de *fronside*.

5.3. Pre-estructura sociocultural encontrada. (Mapa de pre-figuración de la realidad).

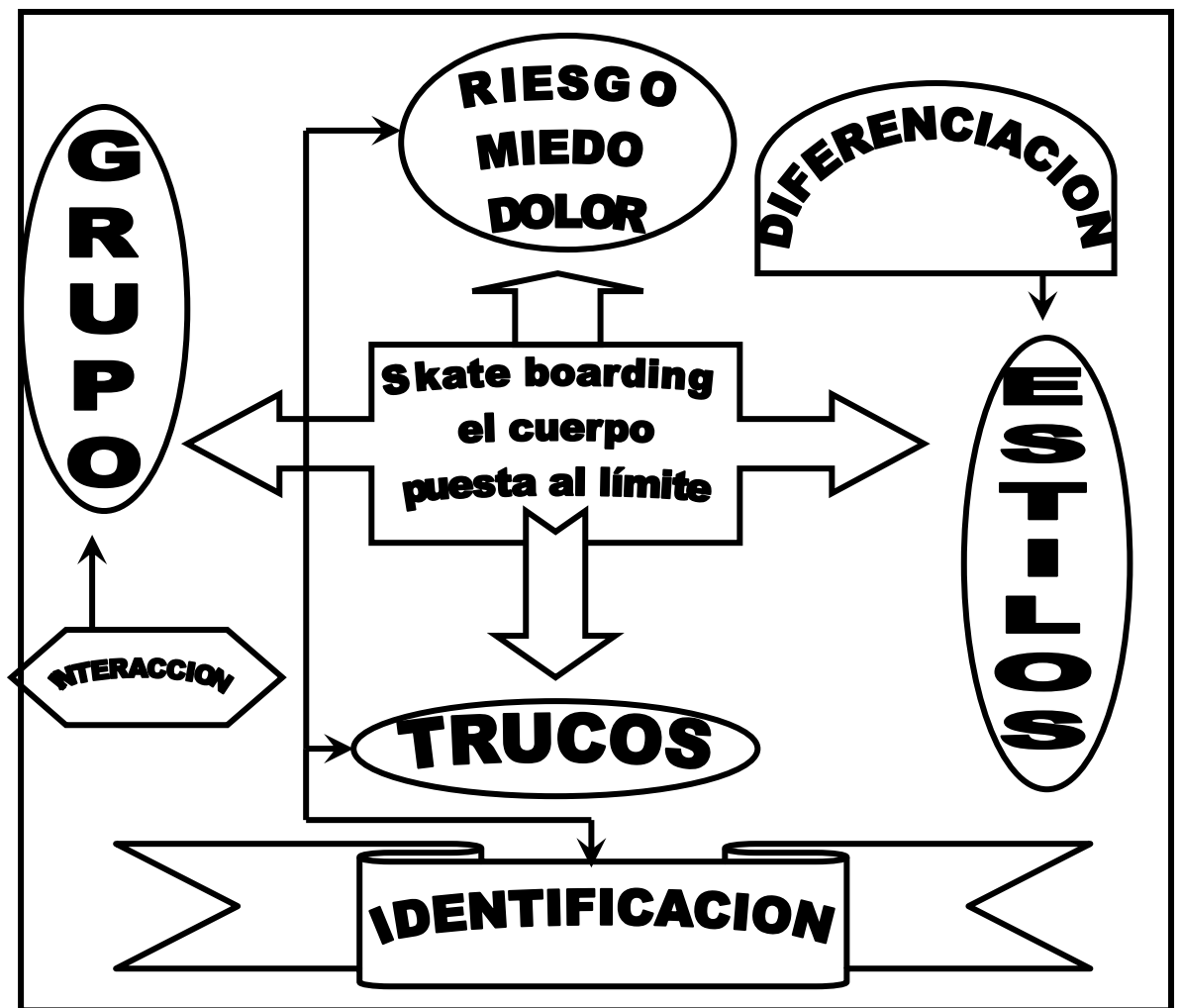


Figura: 5. Estructura de la categoría: skate boarding el cuerpo puesta al límite.

Skate boarding el cuerpo puesto al límite, es una categoría central que muestra como hay una búsqueda por ser mejor en la ejecución de los trucos al preguntarse hasta donde pueden llegar y que están dispuestos a sacrificar

en esta actividad, la cual esta acompañada de vivencias que son asumidas por los skaters, como el riesgo de caerse, de golpearse o lesionarse, el miedo y dolor los cuales se relacionan con riesgos y en algunos aparecen estas vivencias al no poder patinar o romper su tabla.

Los jóvenes skaters buscan sobrepasar sus capacidades corporales, en un grupo, dentro del cual comparten aprendizajes sobre lenguajes técnicos sobre los trucos que los identifican con la búsqueda de vivir el límite.

La variedad de estilos en el grupo marcan la diferencia entre sus integrantes, según sus influencias y gustos sobre los cuales interactúan con los otros skaters.

En este grupo entre sus integrantes hay una vivencia que los identifica como skaters que se representa como la búsqueda del límite o límites junto a las expresiones técnicas del skate en los trucos, pero a su vez existen diferencias entre estos skaters al no haber una igualdad en sus estilos al vestir y patinar, ya que son influenciados por diferentes géneros musicales, todo esto mediado por la interacción de unos con los otros al aprender y desaprender saberes relacionados con su práctica. Siendo evidente que al interior de este grupo se presentan características de las identidades, como lo son la identificación, la diferenciación y la alteralidad como procesos de interacción y apropiación a través de una trayectoria grupal al practicar skate boarding.

Capítulo 6

CATEGORÍA NÚCLEO

4.3.1. PRIMERA CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO.

4.3.1.1. Skate boarding el cuerpo puesto al límite.¹¹

El cuerpo es central en esta categoría y se asume como « nuestra presencia original en el mundo, lugar a partir del cual los seres humanos nos construimos como seres subjetivos » (Ruiz 2000, p, 15). Cada persona en la interacción con sus semejantes elabora una imagen de su cuerpo.

La imagen de cuerpo que tenemos de los demás y de las emociones que expresan, son entonces tan primarias como la percepción que tenemos de nuestro propio cuerpo y de nuestras emociones, ya que es gracias a la interacción con los demás, que construimos nuestra propia imagen.(p, 19).

El como se ve el cuerpo de los demás y lo que expresan, es igual de importante de cómo vemos el nuestro y lo que nos inquieta en relación a este, de manera que interactuar con otros, es necesario para poder apropiar nuestra propia imagen.

El movimiento contribuye de manera importante en la edificación del cuerpo como la expresión vital del ser humano.

El cuerpo que se construye con nosotros a partir de las experiencias culturales que articulan movimientos, percepciones e imágenes visuales, constituyéndole en espacio propio (diferenciado del mundo exterior) susceptible de ser objeto de representaciones objetivas y

¹¹ Cada relato que sustenta los hallazgos tiene un código el cual representa. (DC: 2/P: 1/R: 2/G: M): DC: Numero de diario de campo. P: Numero de la pregunta. R: Numero de la respuesta. G: el genero de informante.

subjetivas que le territorializan para trascender su mera calidad de instrumento práctico de interacción física. Ruiz (2000, p, 15).

Las prácticas culturales brindan la posibilidad de experimentar movimientos, que contribuyen en la edificación del cuerpo, conformando un espacio propio que marca la diferencia en el mundo exterior. El cuerpo representa las adhesiones corporales que se asumen objetiva y subjetivamente dentro de un contexto que se habita y marca la utilización de este.

Los jóvenes skaters desde que se suben en sus tablas deben hacer movimientos específicos para mantenerse sobre esta y para realizar los trucos. Además estos movimientos están influenciados por sus adhesiones corporales o gustos, los cuales proyectan hacia los otros al adecuar sus cuerpos para la práctica que realizan.

El movimiento en los skaters influye en la utilización de un objeto, en este caso su tabla, un bien material que los identifica como objeto representativo de estos y como canalizadora de las expresiones técnicas de los trucos. Para algunos skaters su tabla deja de ser vista como un objeto, para ser parte de sus cuerpos, en el momento de expresar movimientos, convirtiéndose en el eje central que enfoca el movimiento.

Según lo anterior las experiencias culturales y el movimiento se relacionan con las actividades que se realice por brindar estas situaciones propias de lo que se hace. Al practicar skate boarding, el grupo de skaters vivencian experiencias que los identifican y diferencian, como el vivir el límite o límites, el aprendizaje de trucos y lenguajes, o la proyección de estilos o adhesiones corporales en su vestir.

Por consiguiente se puede afirmar que las experiencias culturales y el movimiento que se vive es acompañado de la interacción con otros al proyectar una imagen que constituye la proyección de las identidades por

gestarse estas en la interacción de las personas y por mantenerse en movimiento.

En los jóvenes, el cuerpo se convierte en la representación de sus identidades, expresadas en la forma de vestir, y en los accesorios corporales que se enmarcan en tendencias específicas.

Es por ello que nuestros cuerpos constituyen decisivamente en la configuración de formas de vida que nos posicionen frente al mundo, reivindicando a través de nuestras acciones corporales unos determinados valores sociales, que nos permiten ocupar lugares, establecer sistemas de relación, ser reconocidos en nuestra especificidad, y distinguirnos de otros seres, sexo, grupos, culturas, cuerpos, y regiones. (Ruiz, 2002, p. 16)

Los jóvenes en su cuerpo representan y configuran sus estilos de vida, plasmados en los accesorios y símbolos propios de las actividades que realizan o gustos que adoptan, según las necesidades de cada persona.

Los jóvenes buscan ropa descomplicada que brinde libertad, por ejemplo los skater dentro de su práctica utilizan zapatos especiales de suela plana, dentro de los cuales hay una gran variedad de marcas hechas para estas actividades asociadas al riesgo, lo cual los identifica como skater, al verlos entre ellos gastados en los puntos donde se patean los trucos.

El cuerpo refleja las múltiples identidades que puede poseer un joven, en el caso de quienes escuchan música, como el metal o hip-hop, estas dos tendencias son muy marcadas encontrando que los metaleros por lo general visten de negro y su ropa es ceñida al cuerpo, lo contrario de los que escuchan hip-hop utilizan ropa vistosa y ancha. Es así como con la forma de vestir, junto a los actos corporales entran a ser reconocido por los otros que comparten las mismas tendencias, pasando a ocupar un espacio dentro del grupo

En cuanto a « las identidades se muestra como un concepto que atiende la interacción de las representaciones sociales que conforman la conciencia interiorizada y la representación pública del yo, el nosotros y los otros, ajustadas a escalas micro y macro sociales ». De La Torre (2002, p, 77).

Las identidades se generan en las relaciones humanas, en el momento de interactuar dentro de un contexto, donde se encuentran representaciones y proyecciones públicas del yo, el nosotros y los otros, las cuales se adaptan según el entorno, el momento y la actividad que se este haciendo.

Hay que tener en cuenta que el ser humano esta en un constante movimiento el cual media su existencia dentro de un contexto y en los skaters este movimiento es originado por un afán de buscar sus límites.

Los skaters están probando hasta donde se puede llegar en la búsqueda del límite de sus posibilidades, al intentar sobrepasar lo que se puede hacer, afrontando experiencias al practicar en los entornos urbanos en medio de transeúntes, rompiendo reglas de lugares, entre otros sucesos que acompañan la práctica del skate boarding.

Para algunos skaters el skate es una actividad que implica unas capacidades físicas y mentales, mostrando como la mente puede llevar a un skater al límite de sus capacidades así no tenga las condiciones físicas, al soportar grandes dosis de dolor por lesiones que limitan al cuerpo. A su vez la mente es un potenciador o obstaculizador de lo corporal al buscar superar los límites de lo que se puede hacer, emergiendo lo mental como complemento de lo corporal que ayuda a soportar y alcanzar el límite.

Con el skate busco correr mis límites físicos y mentales pues el skate es una actividad física pero para mi es más mental por que si sobrepasas el límite de tus capacidades físicas te puedes matar, pero si la mente piensa en sobrepasar el límite lo puede lograr, aunque el cuerpo no tenga las condiciones, por que cuando yo me golpeo el cuerpo no me

deja patinar pero mi mente me ayuda a soportar y a sobrepasar mis límites. (DC: 2/P: 1/R: 2/G: M).

Brotando en los skaters el cuerpo como una dualidad, al separar lo mental de lo físico como facilitadores u obstaculizadores de la búsqueda del límite.

El grupo mueve el límite, lo desplaza, un skater trata de seguir a los otros en la ejecución de trucos, cuando los otros lo apoyan a que logren sus trucos y cada vez los haga mejor, razón por la cual surge el riesgo para algunos skaters. Para otros el asumir el riesgo al patinar no tiene importancia ya que lo que verdaderamente importa es el llegar al límite de sus capacidades.

Memo, muchas veces cuando me doy por vencido patinando al intentar un trucos los otros skaters me ayudan a continuar patinando, diciéndome que lo siga intentando y yo le doy hasta que supere lo que no puedo hacer, mis límites, pues siempre que salgo a patinar trato de correr o lograr lo que no puedo hacer, pues con los trucos en el skate corro mis límites y lo mantengo en movimiento. (DC: 1/P: 2/R: 2/G: M).

Muchas veces para un skater el llegar a su límite emerge principalmente en la ejecución de los trucos dentro del skate boarding, encontrando que estos son la energía vital que mantiene el límite en movimiento. Se afirma que el límite esta en movimiento ya que dentro de esta práctica el principal objetivo de los skaters es sobrepasar sus límites y en consecuencia este no se mantiene estático.

Durante la práctica hay algunos skaters que cada vez se arriesgan a saltar más lejos, uno de ellos dice que quiere sobrepasar el límite de sus capacidades, no importando el riesgo. (DC: 11/P: 3/R: 2/G: M)

La vivencia del riesgo, miedo y dolor a través de la búsqueda del límite, los agrupa en un nosotros que se caracteriza a través de estilos grupales, en el lenguaje corporal, al patinar, al vestir, cuando realizan los trucos.

Los trucos dentro del grupo son los medidores del nivel en que se encuentran los skaters, encontrando que el límite los protege y les permite ver hasta donde son capaces de llegar al asumir el riesgo.

El vivir al límite, del riesgo o del no riesgo, del miedo o del no miedo, del dolor del no dolor, de lo permitido de lo no permitido, de lo conocido y de desconocido son experiencias asumidas individualmente, pero que a su vez son desplazadas por la influencia del grupo.

En esta categoría se hace la relación entre las identidades, el cuerpo y el límite, ya que estos se mantienen en un constante movimiento en la práctica del skate, al ser desplazados por un continuo cambio en los jóvenes, cuyas identidades transitan en el momento de interactuar con otros, al agruparse alrededor de una práctica.

Capítulo 7

SE RETOMA EL PROBLEMA

5. SEGUNDO MOMENTO DE CONFIGURACIÓN.

5.1- Problema central.

El problema central de esta investigación se inicio con la pregunta, ¿Cuáles son las trayectorias de las identidades en jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán?

Emergieron las pre-categorías: vivir el límite, patinando en grupo se aprende más rápido, estamos imponiendo un estilo y los trucos las expresiones técnicas del skate, que muestran una trayectoria grupal y sugieren una nueva pregunta ¿Cómo se adscriben identitariamente los jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán?. En una actividad grupal donde se identifican con la vivencia del límite, donde desarrollan un aprendizaje de unas técnicas (trucos) y de unos estilos que los identifican y diferencian dentro del grupo de skaters. Lo anterior llevo a considerar y retomar el concepto de adscripciones identitarias para mostrar el proceso socio-cultural en el cual los skaters de una forma presencial realizan una actividad grupal donde apropian unos lenguajes y características propias de sus identidades.

Al plantear el concepto de identidades se hace desde un concepto relacional, que en la investigación se representa en el yo, el nosotros y los otros. El yo es el skater el cual asume el riesgo, el dolor, el miedo, en una búsqueda por superarse a si mismo a través de estas vivencias, al tener una relación con los pares u otros skaters del grupo al aprender entre si dentro de un entorno. El nosotros son los skaters del grupo entre los cuales hay un aprendizaje, de trucos, estilos al vestir y al patinar, géneros musicales,

existiendo tanto similitudes (procesos de identificación) como diferencias (procesos de diferenciación) entre estos. Los otros que son skaters de otros grupos, de otras prácticas, de los cuales se diferencia este grupo.

5.2. Guía de configuración.

Se elaboro un instrumento de recolección de información representado en un formato que se aplico en cinco entrevistas en profundidad que fueron estructuradas con preguntas flexibles para una mayor comprensión del entrevistado, estas preguntas formaron la guía de configuración que surgieron a partir de unos tópicos que se plantearon en los primeros hallazgos teóricos.

Los datos que surgieron fueron sometidos a una codificación o rotulación en la cual se denominaron los relatos con un respectivo código y posteriormente se agruparon en categorías abiertas al encontrarles algo en común. A su vez estas categorías se reagruparon en categorías axiales para filtrar la información, dando paso a la construcción de historias sustentadas por relatos, denominadas categorías selectivas, de donde emergen las categorías interpretativas con las cuales se encontró nueva información que no emergió en la primera construcción de sentido o categoría núcleo. Con las categorías interpretativas se reafirmaron los primeros hallazgos, pero apareció también información complementaria que facilito nuevas comprensiones del fenómeno socio-cultural estudiado.

Capitulo 8.

RECONFIGURACION DE LA REALIDAD.

6. TERCER MOMENTO.

6.1 Estructura socio-cultural encontrada. (Mapa).

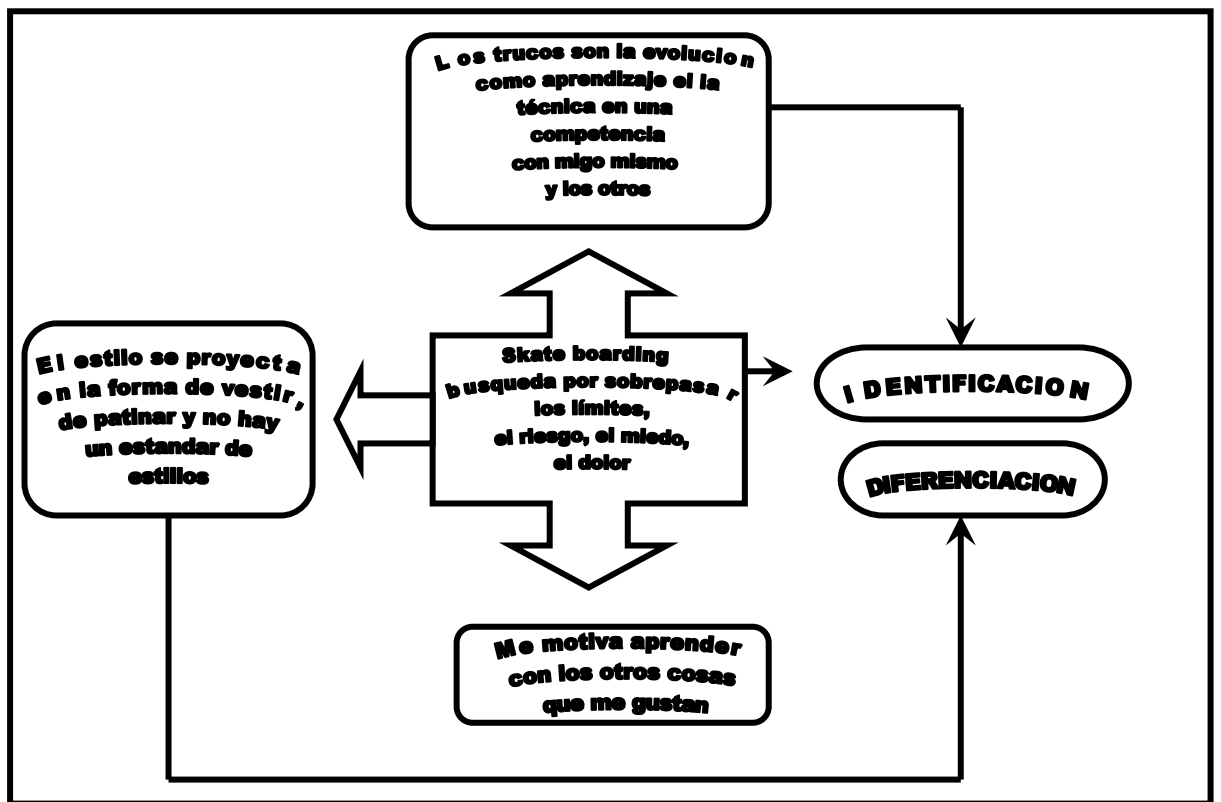


Figura: 6. Skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo, el dolor.

7.2. Explicación de la estructura.

Skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, miedo, dolor, son las vivencias que asumen los skater en el momento de realizar la actividad, donde los trucos son la evolución como aprendizaje de la técnica

la cual identifica a los skater con la búsqueda del límite, que a su vez para algunos aparecen estos trucos como precursores de una competencia consigo mismo y con los otros, donde respectivamente, el skater quiere superarse así mismo y quiere mejorar lo que otros pueden hacer.

Esta categoría esta acompañada por la categoría, “me motiva aprender con los otros cosas que me gustan”, evidenciando la motivación por el aprender lo que les gusta y esta motivación también la brindan otros skater del grupo, al aprender unos de los otros en el momento de ejecutar los trucos. Los estilos y adhesiones corporales se representan en accesorios al vestir y durante el patinar los skaters se motivan continuamente a seguir patinando.

Se relacionan los trucos con la evolución como aprendizaje de la técnica en la búsqueda del límite, junto a la aparición de la motivación y la competencia.

Con la interacción se comparten saberes e influencias en sus identidades. La estructura evidencia la identificación y la diferenciación que se manifiestan en los skaters de este grupo al compartir, un vivir al límite al buscar superar lo que pueden hacer, estilos al vestir según sus influencias o adhesiones corporales, la realización de unas expresiones técnicas en los trucos, estas vivencias son signo que identifican a los skaters, pero a su vez los diferencia al asumirlos o no asumirlos por ser el skaters libre en su actividad.

Los trucos y la motivación se relacionan en los skaters, al generar los trucos la motivación por aprenderlos y hacer que estos se identifiquen con la ejecución de un truco o trucos en especial, identificándose con unas expresiones técnicas en particular en el momento de hacerlos, pero también se diferencian al no compartir los mismas técnicas, al aplicarles un estilo suave o rápido.

El skate boarding búsqueda por superar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor, también esta acompañada por la categoría, “el estilo se proyecta en la forma de vestir, de patinar y no hay un estándar de estilos” y en esta categoría se encuentra la diferenciación entre los skater al no compartir las mismas estéticas o influencias en su vestir y patinar.

En este grupo la diferenciación y la identificación son características de las identidades en los skaters que hace que se reconozcan como integrantes de un grupo al identificarse con la práctica del skate boarding y que se diferencien entre los skaters en sus tendencias o adhesiones corporales.

Capítulo 9.

NUEVOS HALLAZGOS SOBRE: Límite, grupo, estilo, trucos

6.3. CATEGORÍAS INTERPRETATIVAS.

Las categorías interpretativas que surgieron son las siguientes.

- 1- El skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor.
- 2- Me motiva la libertad de aprender con los otros las cosas que me gustan.
- 3- El estilo se proyecta en la forma de vestir, patinar y no existe un estándar de estilos.
- 4- Los trucos son la evolución, el aprendizaje de la técnica, en una competencia consigo mismo y con los otros.

La categoría central es el skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor. Las otras categorías en relación a esta cumplen el papel de sostener a la categoría central y aportar otras características que se encuentran en los skaters en el momento de practicar.

La búsqueda del límite es una vivencia que identifica a los skaters de grupo, quienes se adscriben identitariamente, al asumir experiencias y comprometerse con su practica.

Hay una identificación entre los skaters, pero también se diferencian entre si, de acuerdo a los estilos presentes en la actividad o al asumir o no asumir vivencias del skate boarding. Las categorías se agrupan alrededor del límite

y en este sentido los trucos motivan a los skaters a buscar sobrepasarlo. El aprender las cosas que les gustan y los estilos que los diferencian entre si y a veces los identifican dentro del grupo, surgiendo a través de las trayectoria de identidades, las adscripciones identitarias en los skaters.

6.4. Descripción de las categorías interpretativas

6.4.1-Skate boarding búsqueda por sobrepasar los límites, el riesgo, el miedo y el dolor.

En el skate boarding, el principal objetivo de los skaters es sobrepasar los límites al patinar, que esta acompañado del riesgo, miedo y dolor, vivencias que asumen individualmente dentro de una práctica grupal.

En un principio emergió la categoría vivir al límite acompañada de otras vivencias como el riesgo, el miedo y el dolor, que brinda al skater la oportunidad de sobrepasarlas al asumirlas o no. Es decir, al correr riesgos los skater apropian el dolor, el miedo como experiencias que llevan al límite por continuar patinando.

6.4.1.1- El límite y el riesgo es la barrera a superar.

Surge el límite como la línea real o imaginaria que se asume según las posibilidades como skater, al buscar sobrepasar lo que se puede hacer durante la práctica del skate boarding.

El límite en algunos skater surge como la barrera que marca la diferencia en lo que se puede hacer y no se puede hacer, obstáculos que se quieren superar, al colocarse límites más lejanos. Estos jóvenes buscan cada vez mejorar lo que hacen, sus saltos o trucos, sus retos, los cuales se corren cuando logran hacer algo que no podían hacer antes.

Un límite para mí es la barrera que marca, lo que uno puede hacer y lo que no podía, pues lo que uno hace es colocar un límite más lejano que uno piensa sobrepasar. (ENT: 2/INF: Y-H /TP: 1-1 /P: 2 /G: M)

Los skater buscan ejecutar sus trucos más arriesgados, los cuales brindan triunfos y derrotas, pero sobretodo para algunos la felicidad de saber que cada día a medida que se monta, se mejora, emergiendo entre los skater el límite como la meta que buscan alcanzar, el reto que se plantean, para después volverlo a sobrepasar.

En relación al límite, Mata (2002) plantea:

El deportista radical busca el máximo placer cinestésico en la situación de límite de equilibrio, inhibido de elementos negativos como el pánico o la fobia, debido al control técnico y la experiencia. Más allá de ese punto se encuentra la caída, la muerte simbólica o incluso física. (p.12).

Mata nos muestra como un deportista radical por asumir situaciones de límite de equilibrio hace a un lado el pánico o la fobia, que lo alienta a continuar con la actividad. En la búsqueda del máximo placer, el practicante busca situaciones de límite de equilibrio, para ello asume vivencias que producen miedo o pánico las cuales posibilitan o imposibilitan la búsqueda del límite. El miedo en estos jóvenes es una vivencia que implica probarse a si mismo, superarse para mejorar en el skate.

En el skate se sigue patinando para ser mejor y cada vez superar los límites corporales y mentales para tener mucho más equilibrio.

Pues yo me identifico mucho con el manual que es andar con dos ruedas de atrás me parece muy vacano, porque uno llega muy lejos siempre hay un andén y uno se pasa todo ese andén en manual o cualquier muro y si, me parece muy vacano eso, con este truco cada vez tengo que tener mucho más equilibrio y a medida que uno lo va haciendo va ganando más ese equilibrio y entonces a las dos semanas que uno lo intenta tiene más equilibrio, llega a tal parte a las cuatro semanas y tienen más equilibrio y así va llegando más lejos, más lejos, más lejos y ir sobrepasando los límites corporales en el manual: (ENT: 4/INF: A-N /TP: 4-1 /P: 4/G: M)

Los skaters llegan a apropiarse de su actividad a tal punto, que se identifican con algunos de sus trucos, buscado cada vez realizarlos y llegar más lejos, teniendo que mejorar su equilibrio progresivamente.

El riesgo se asume al buscar trucos que los lleve al límite de sus posibilidades, se pasa por golpes, raspones, lesiones o incluso acercándose a la muerte, el no arriesgarse en el skate es considerado una pérdida de tiempo. También el riesgo se asume como una vivencia de la vida cotidiana en los entornos urbanos, como el ser atropellado por un carro o el caerse.

Hay que ser arriesgado porque si uno no se arriesga no hace nada, esta perdiendo el tiempo porque el riesgo esta presente siempre en los seres humanos, en cualquier momento uno se puede caer y golpearse o de pronto lo puede atropellar un carro y ahí queda y fue un riesgo pero de la vida diaria, en cambio en el skate el riesgo es una constante porque en el momento en que me subo a mi tabla, uno se puede caer y pasar muchas cosas, pero eso es lo vacano saber que hay un riesgo presente y uno esta ahí asumiéndolo para vencerlo. (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 1.2/P: 3/G: M)

En el skate boarding la vivencia del riesgo es inherente a esta actividad, ya que desde el momento en que se suben a sus tablas existe la posibilidad o el riesgo de caerse, acompañando a esto otras resultantes que pueden ser golpes, lesiones, etc.

El riesgo es importante también para progresar en el skate, pues en el caso de un skater que lleva pocos años, si es muy arriesgado a tirar nuevos trucos y a cada vez querer saltar más alto y más lejos, puede superar rápidamente a otros skater que llevan más tiempo patinando, más los que no son tan arriesgados limitan su progreso.

Serrano A (2004) En este sentido plantea que.

El disfrutar la vida se convierte en vivir al máximo al momento de enfrentarse o buscar experiencias extremas: deportes de riesgo, situaciones de peligro, la velocidad y todo aquello que hace sentir la

adrenalina correr por el cuerpo. Se trata entonces de la expresión exaltada del momento, de la búsqueda de la intensidad ante la vida, de un ejercicio de forzamiento que no mide distancia ante el riesgo y permite enfrentar los miedos con el miedo mismo ante lo inesperado. (p.191).

Las actividades extremas se han convertido en una forma de gozar la vida al vivenciar experiencias o situaciones donde se pone en juego la integridad corporal, pensando en ese momento en lo que se esta haciendo y sintiendo.

Algunos skaters cada vez quieren sobrepasar y buscar atreverse a hacer cosas que cualquiera no es capaz de hacer y en esta búsqueda aparece el riesgo que toma diferentes formas en relación al límite, que es considerado por algunos skater como barreras múltiples que se van traspasando a medida en que se arriesgan a asumir: caídas, golpes, esguinces, fracturas, estando siempre presente el peligro.

Esa deslizada fue de mucho riesgo pero el riesgo como skater es algo que uno cada vez quiere sobrepasar para cada vez atreverse a hacer cosas más locas que cualquiera no es capaz de hacer: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 1.2/P: 1/G: M).

Algunos skater vivencian riesgos como el saltar en rampas, pues en el ultimo momento si cae mal, se pueden lesionar cuando fallan al saltar o al deslizarse por barandas en gradas, en estos momentos de exigencia corporal es donde más riesgos corren de golpearse o sufrir lesiones que pueden ocasionar daños permanentes o incluso llegar a la muerte.

Lo más riesgoso, pues que yo recuerde las 11 gradas, es donde más vértigo he sentido, huy eso es un alegría que uno no puede describir, a lo bien eso es una chinva, uno en ese momento piensa en que en algún momento siempre esta presente el peligro si o que, entonces uno antes de tirarse siempre piensa, de pronto me puedo dañar, entonces ya hay cierto grado de duda ante ese truco: (ENT: 1/INF: M-A /TP: 1.2/P: 1/G: M).

Los skater básicamente desde que se suben en sus tablas, corren el riesgo de caerse, pero dentro de esta práctica hay momentos en los que hay más

riesgo y estos aparecen para algunos skater, como momentos que brindan placer al saber que se ha sobrepasado lo que hacían antes, al cruzar sus límites.

Serrano A (2004) en relación al riesgo plantea:

Por eso la tensión que causa el riesgo al ser amenaza y a su vez método para medir la resistencia de lo que se es, de lo que se puede hacer o lo que se está dispuesto a hacer. (p.192).

El riesgo es causante de angustia por ser una amenaza, pero también se presenta para medirse a sí mismo, a sus posibilidades, al confrontarse como skater. El riesgo es una apertura a vivencias que se deben asumir para continuar patinando, al caerse, golpearse y estos riesgos son asumidos individualmente dentro de una actividad grupal en la cual los otros skater ayudan a desplazar esta vivencia.

Para algunos de ellos no hay que ser arriesgado sino saber lo que se hace, por ejemplo si un skater tiene el nivel para hacer los trucos los intenta y cada vez que los hace va apropiando el movimiento hasta llegar a un punto donde se está asumiendo un riesgo, pero este es un riesgo controlado. Al intentar hacer cosas más duras o trucos más técnicos, se asumen riesgos más grandes abriéndose la posibilidad de que ocurran muchas cosas.

No simplemente no hay que ser arriesgado, si no saber que es lo que se hace, por ejemplo si uno ya tiene el nivel para hacerlo se tira a hacer, porque uno como se va a tirar cosas que uno no puede, pero no es que uno tenga que ser arriesgado pues cuando uno va subiendo de nivel cada vez se tiran a hacer cosas más duras y es un riesgo que uno asume: (ENT: 3/INF: J-A /TP: 1.2/P: 3 /G: M).

El riesgo en los skater es una vivencia individual la cual son libres de asumir o no asumirlo, al atreverse a sobrepasarlo o al conformarse al vivenciar riesgos controlados.

En cuanto a las identidades dentro del grupo, el riesgo es una vivencia que identifica a los skater por asumirlo desde el momento en que se suben a sus tablas o al realizar los trucos. Algunos skater están dispuestos a asumir riesgos como el caer, golpearse o lesionarse, pero por ser esta vivencia asumida de una forma individual a su vez los diferencia entre sí, porque entre los skater hay algunos que mientras más corran riesgo, más les gusta superar esta vivencia, mientras que otros al ver que no son capaces de asumir el riesgo se limitan y no intentan hacer el truco.

El riesgo se asume o no según las experiencias como skater, según su trayectoria de manera que lo impulsa o limita en el momento de realizar los trucos. El límite en los skater es una manera de probarse asimismo de manera personal y en el grupo, de saber quien se es y que se puede hacer como skater, emergiendo nuevas vivencias de sí mismo en la relación con los otros.

6.4.1.2- Hay que cruzar barreras, límites al soportar el dolor.

El dolor es una vivencia corporal que afecta a los skater, se produce como consecuencia de patinar, pues estos se están cayendo constantemente, en el caso de algunos skater con tal de seguir patinando buscan aguantar el dolor, llegando a sus límites al sobrepasarlo, mientras para otros skater el dolor los limita al no soportarlo.

Yo sigo patinando porque siempre quiero ser mejor, tratando de cruzar barreras mentales, o diferentes límites, ya sean límites en cuanto el soportar el dolor porque este es el que siempre te limita a seguir patinando, te limita a tirar los trucos, te limita a progresar, pero ese límite es el que yo quiero cruzar, sobrepasar para así poder progresar como skater.(ENT: 5 /INF: D-F /TP: 1.1/P: 3 /G: M).

El dolor en algunos skater es una vivencia que surge como un limitante para seguir patinando, pero por un instante de dolor no van a dejar de montar, además el dolor se vive de una forma individual, estrictamente personal según las experiencias con este, es decir el dolor de unos no es igual al de otros. Para algunos skater pasar por cirugías en su cuerpo, no poder patinar o quedarse sin tabla, se asumen como experiencias dolorosas, que buscan superar para continuar patinando.

No, la verdad siempre he tenido más bien como limitaciones físicas muchas veces pues he tenido fractura del codo, ruptura de ligamentos en la rodilla, he la muñeca pero igual son cosas que se superan obviamente uno deja de montar muchos días y cuando vuelves ya no es el mismo nivel que cuando tenías antes pero son cosas que no se olvidan después que uno quiera hacerlo, pero entonces nunca, nunca he pensado en dejar de montar mi pasión es el skate y así no sea muy truquero o no sea el mejor se que para mi mismo soy el mejor por que he avanzado mucho desde no saber montar patineta hasta lograr lo que he hecho hasta hora: :(ENT: 1 /INF: M-A /TP: 1.1/P: 5 /G: M).

« El dolor acapara la atención de quien lo siente, se le incorpora, se le agrega penosamente, es demandante y desobediente » (Pizzi, Muñoz, Fuller 2003). En los skater el dolor domina e invade sus cuerpos, el cual buscan sobrepasar por ser un limitante que atrae la atención hacia esta vivencia. Sin

embargo en los skater el dolor es una vivencia que se quiere superar para seguir patinando.

Según el reto que se busque ejecutar, los skater se exponen a tener golpes leves, cuyo dolor pasa con facilidad o golpes tan intensos, que producen grandes cantidades de dolor, que puede limitar por ciertos minutos o de por vida al practicante.

Yo sigo patinando porque siempre quiero ser mejor, tratando de cruzar barreras mentales, o diferentes límites, ya sean límites en cuanto el soportar el dolor porque este es el que siempre te limita a seguir patinando, te limita a tirar los trucos, te limita a progresar, pero ese límite es el que yo quiero cruzar sobrepasar para así poder progresar como skater.(ENT: 5 /INF: D-F /TP: 1.1/P: 3 /G: M).

En algunos skater el dolor es una vivencia que se debe superar y que surge como consecuencia de vivenciar el límite evidenciando una relación entre estas dos vivencias, dolor-límite.

El dolor se presenta en los skater no solo en el momento de caerse y golpearse, sino también al romper su tabla, al no poder patinar. El dolor entonces se produce como consecuencia de golpes sobre el cuerpo, pero además hay un dolor que no se origina por una agresión sobre el cuerpo del skater, ya que en algunos aparece el dolor al no poder seguir patinando o al romper su tabla, a veces a raíz de que si no se tiene dinero para comprar otra tabla no se va a poder seguir patinando. Es así que el dolor surge en algunos skater al tener un apego con su tabla, al expresar lo que pueden hacer, al buscar vivir el límite o límites sobre esta, el dolor brota al verse limitados en su práctica del skate boarding.

Pizza, Muños, Fuller (2003) muestran que « fenomenológicamente, la vivencia de amenaza del dolor es el miedo, esa emoción tan básica de reacción frente al peligro. El dolor es amenaza.» (p. 16). Lo anterior evidencia una relación entre el dolor y el miedo. En los skater al soportar

tantos golpes se tornan más resistentes al dolor, ya que adaptan su cuerpo al dolor, el cual pasa a un segundo plano con tal de patinar. Entonces los skaters al buscar sobrepasar el límite viven el dolor de manera individual según las experiencias con este.

Uno aguanta mucho más el dolor, porque creo que el cuerpo se acostumbra a estarse golpeando, cuando monto no siento las mismas caídas como que las sentía al principio pues las sentía más reduro y ahora las siento más suave por que ya el cuerpo se acostumbra de tantos golpes que uno se mete: (ENT: 3/INF: J-A /TP: 1.3/P: 2 /G: M).

El dolor en los skater es asumido de una forma individual al tolerarlo o al no tolerarlo, apareciendo este como potenciador o limitante para continuar con esta actividad y la búsqueda por vivenciar el límite, lo cual lleva a pensar que los skater que llevan una larga trayectoria patinando, cada vez asumen más cantidades de dolor al buscar sobrepasar lo que pueden y no pueden hacer, corriendo sus límites de dolor por continuar con la práctica. Mientras que en el caso de los skater que llevan menor tiempo de práctica al vivenciar sus primeras dosis de dolor no lo toleran tanto como cuando ya han experimentado este.

Reeve J. (1994) afirma que.

La inhibición del dolor, sea en batalla, durante la práctica del deporte o en cualquier otra situación, ocurre cuando el individuo siente miedo pero ha de seguir enfrentándose adaptativamente a los aspectos amenazantes del entorno. (p.93).

La vivencia del miedo hace que el cuerpo se adapte al dolor. Existe entonces una relación entre el dolor y el miedo, el miedo es un inhibidor del dolor, lo puede anular temporalmente para poder sobrellevar acontecimientos peligrosos o al realizar una práctica deportiva. En algunos skater lo que suprime el dolor son las ganas de superar sus límites, al buscar mejorar sus trucos en esta actividad.

El dolor no sólo aparece a raíz de los golpes, pues este aparece en algunos skater al no poder patinar o al no contar con los accesorios necesarios, se siente como una pérdida de libertad.

El dolor era tan profundo e intenso que algo dentro de mí me decía que no iba a volver a patinar y eso también me producía dolor por que si no volvía a patinar era como si perdiera mi libertad: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 1.3/P: 1/G: M).

Alrededor de la vivencia del dolor se encuentra en los skater procesos de identificación y diferenciación, de identificación ya que el dolor es una vivencia que asumen los skater del grupo al patinar y de diferenciación pues algunos buscan superarlo para continuar con la práctica, sobrepasando el límite de su tolerancia al dolor, y otros lo experimentan como un limitante que no los deja patinar más

El dolor entonces no solo aparece cuando el cuerpo esta amenazado, en los skaters surge como consecuencia de querer vivenciar sus límites y en esta búsqueda rompen sus tablas y asumen golpes que pueden limitar el patinar.

6.4.1.3. Yo busco vencer el miedo al no dejarme ganar de mis temores.

Si se es miedoso en el skate no se progresa y por ese temor los skaters no quieren dejar de montar. El miedo es una reacción corporal cuando una parte o el cuerpo entero esta en peligro, se puede lastimar o sufrir un daño grave, surgiendo el miedo al correr riesgos que están poniendo en peligro la integridad de los skaters.

El miedo para mí es algo que también es presente, porque yo soy una persona muy miedoso, pues le tengo miedo a los ladrones, andar solo en la calle, le tengo miedo a los perros, pues así a cualquier cosa rara, entonces el miedo para mi es algo que esta ahí, pero entonces yo busco vencer el miedo no dejarme ganar de mis miedos, porque si uno es miedoso en el skate tampoco se progresa y el miedo lo va ha tener uno ahí estancado y para mí eso seria perder el tiempo, muchas personas me preguntan que porque soy tan raro que le tengo miedo a cosas

simples como andar en la calle solo, pero el miedo en el skate es diferente, porque me gusta sentir ese miedo y disfruto de ese miedo, sobretodo cuando lo venzo: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 1.4/P: 1 /G: M).

El miedo para algunos skater es una vivencia que quieren superar, vencer, pues si es una persona miedosa no va a mejorar en la práctica y estar estancado es perder el tiempo.

Además a los skaters les gusta sentir miedo y disfrutan al vencerlo, al lograr hacer algo que producía temores. El miedo es un limitante que causa angustia, al afrontar un riesgo que puede causar daño al cuerpo en el momento de ejecutar trucos.

Por que yo amo el skate, porque el skate es una chimba, por que es mi deporte y porque no cambio por ningún otro deporte, porque es mi forma de vida, ya se convirtió para mí en algo esencial, entonces no puedo dejarme ganar de ese miedo para no dejar de montar simplemente montar y ya: (ENT: 1/INF: M-A /TP: 1.4/P: 2/G: M).

El miedo aparece como una vivencia que anula o corta algunas facultades de decisión al entrar la duda y este en los skaters lleva a que se caigan o no logren sus trucos, pero estos jóvenes cuando se sienten seguros y no tienen dudas sobre los movimientos adecuados, logran los trucos y continúan rodando sobre sus tablas venciendo el miedo.

Reeve J. (1994) propone que.

El miedo se activa por la percepción de daño o peligro. La naturaleza del daño o peligro percibido puede ser física o psicológico activan el miedo. El dolor ejemplifica el daño físico producido por quemaduras, heridas y enfermedades mientras que los insultos a nuestro auto-estima o la amenaza de pérdida de una amistad son ejemplos de daño psicológico. (p, 385)

El miedo se activa al percibir daño o peligro que puede ser corporal o psicológico. El dolor corporal es el resultado de sufrir lesiones sobre el cuerpo, mientras que el dolor psicológico se presenta cuando se reciben insultos sobre la auto-estima o al dañarse relaciones con otras personas. En

los skaters el miedo brota al existir posibilidades al ejecutar los trucos de dañar sus cuerpos, pero también produce miedo el no poder seguir patinando o romper la tabla por falta de seguridad en ellos mismos, es decir a los skaters los atrapa un miedo psicológico por alguna experiencia vivida, constatando con el anterior autor que el miedo se presenta en vivencias que afectan lo corporal y lo psicológico.

El miedo aparece principalmente cuando el cuerpo se puede lesionar y cuando se pueden romper sus tablas, siendo estos sucesos los que originan mayores temores entre estos skaters, quienes conviven con el miedo y deciden asumirlo o no asumirlo, llegando a la búsqueda de mejorar cada vez lo que pueden hacer sobre sus tablas.

Una de las cosas que más me ha producido miedo es tirarme de la miniram pues por que uno piensa que se puede golpear la cabeza o algo así o la espalda o cualquier cosa le puede pasar si uno no pisa bien la tabla: (ENT: 2/INF: Y-H /TP: 1-4 /P: 3 /G: M).

Otro miedo que aparece entre algunos skaters es que nunca se sabe que pueda pasar al realizar los trucos, porque se les parta la tabla, porque no cuentan con los accesorios para seguir patinando por ser estos de alto costo, emergiendo esta vivencia no solo como causa de hacer trucos o golpearse, pues se hace presente también cuando no se cuenta con lo necesario para seguir patinando.

Arnold quien fue citado por Reeve J. (1994) plantea que.

El miedo confiere a las personas una sensación de tensión nerviosa que les permite protegerse o desarrollar lo que en términos de Arnold sería una <<tensión a la acción evitativa>>. La motivación de protección se manifiesta típicamente mediante la huida y retirada frente al objeto(s) o mediante respuestas de afrontamiento que nos permite encararnos con el objeto temido. Si la huida no es posible, o quizás no es deseada, entonces el miedo motiva a la persona a afrontar los peligros. (p.385, 386).

El miedo se presenta en las personas como una sensación que tensiona y permite protegerse « tensión a la acción evitativa ». Se muestra una relación entre miedo y motivación de protección, al manifestarse en la protección o huida frente a un objeto, pero se presenta también como respuesta de afrontamiento que permite enfrentar el objeto temido descartándose la huida y la protección, motivando estos miedos a asumir peligros.

En los skaters se presenta el miedo a raíz de intentar sobrepasar sus límites en la ejecución de sus trucos, al afrontar retos. Pero también el miedo no deja intentar algunos trucos, estancando al skater, porque cuando un skater hace las cosas con miedo no logra nada y lo más seguro es que por esta vivencia se pueda lesionar al tener un temor. El miedo surge entonces al considerar que no se tiene el nivel suficiente para realizarlo. Pero a su vez este motiva a asumir sus temores, incluso no existiendo una auto protección al no utilizar casco, rodilleras, coderas, entre otros accesorios diseñados para proteger el cuerpo en esta práctica.

En cuanto a la relación con la cita se puede decir que « tensión a la acción evitativa ». No surge en todos los skaters pues hay algunos que conocen sus miedos, temores en su patinar, pero al hacerlo tratan de vencer estos miedos asumiéndolos, enfrentándolos, no huyendo de estos.

Pero en algunos skaters el miedo es una vivencia que los puede limitar al intentar los trucos, produciendo un auto cuidado el no querer superar estos temores.

Le tengo miedo a que se me parta la tabla y que no tenga plata para comprarme otra en seguida si no que me tenga que esperar mucho tiempo para comprarme otra o alguna fractura en los pies: (ENT: 4/INF: A-N /TP: 1- 4 /P: 1 /G: M).

El miedo lo superan con los otros skaters, porque se motivan entre sí a seguir patinando cuando se golpean con un constante apoyo, al decirse por ejemplo “tírele que no pasa nada, del piso no pasa, ya tiene el truco, hágale

parce". En este sentido los skaters se identifican dentro del grupo con la vivencia del miedo y se ayudan entre si a soportarlo, a afrontarlo, al motivarse con frases de apoyo para poder vencer el miedo.

Este miedo es distinto al fisiológico porque surge como causa de experiencias que han limitado su patinar al romper su tabla, a diferencia del miedo que surge al agredir físicamente el cuerpo.

El grupo me ayuda a superar estos miedos por que ellos más o menos le indican a uno como hacer el truco o como tener cuidado para uno no caerse o sea es un apoyo constante que ellos me dan, o sea uno les pide un consejo pues ellos se lo dan, a los más veteranos uno les dice ¿que tengo que hacer para no golpearme? y ellos le dicen esto y esto y sí, es como el grupo que lo apoya a uno siempre en los trucos y en las cosas que esta tirando y le dicen a uno si usted no lo puede hacer pues no lo haga y si siente que ya lo puede hacer tirelo: (ENT: 3/INF: J-A /TP: 1-4 /P: 5/G: M).

Para desplazar el miedo, el grupo se convierte en anestésico, al ayudarse entre los skaters a sobrellevar esta sensación molesta que limita la práctica. Estos jóvenes están en una constante euforia en el momento de hacer los trucos, lo que hace que griten, choquen sus puños, se abracen y se motiven entre sí a seguir patinando, intentando el truco, no importando las caídas y sobreponiéndose al miedo, por las ganas de lograr el objetivo trazado al patinar con el apoyo de otros skaters.

Feitosa (2006) afirma que:

El miedo es un sentimiento natural de esta fase, y puede ser extremadamente útil cuando es transformada en prudencia o rigor, en cuidado y atención, pero puede también igualmente funcionar como contraflujo de las ideas nuevas y paralizar u obstaculizar seriamente el proceso, comprometiendo la lucidez y el coraje de avanzar: (p.53).

El miedo puede entenderse como un sentimiento natural que puede beneficiar al convertirse en discreción o cuidado, el cual puede también paralizar u obstaculizar en el avance dentro de una actividad. El miedo para los skaters es una vivencia que los puede proteger en el caso de trucos de

alto nivel que implican alto riesgo. Pero también es una vivencia que buscan sobrepasar para continuar patinando.

El miedo en esta investigación muestra otra de sus formas, que se refiere hacia las otras personas que no comparten esta actividad, la cual rechazan por ver a los skaters como jóvenes desadaptados que rompen algunas normas dentro del contexto de Popayán y por ser el skate boarding una actividad novedosa que rompe esquemas.

Porque en Popayán es skate boarding es algo nuevo y la gente en realidad siempre le tienen miedo a las cosas nuevas y es muy ignorante en este aspecto y sería bueno que se den cuenta que el skate es un actividad mejor que cualquier deporte sería bueno que se instruyeran un poquito en esto: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 2.5 /P: 2 /G: M).

A algunos skaters les gustaría que las otras personas que no conocen sobre esta actividad se den cuenta que el skate boarding es una expresión de movimientos creados por jóvenes que buscan ser reconocidos, respetados por lo que hacen que es el patinar.

Dentro del grupo la vivencia del miedo identifica a los skaters, pero también los diferencia entre sí al asumir esta vivencia como algo que se quiere afrontar o superar de forma personal, mientras en otros skaters el miedo aparece como un limitante que no los deja continuar con su práctica, además esta vivencia del miedo no solo surge a causa de posibles daños corporales, pues el miedo en algunos skaters se produce al romper su tabla o al no poder seguir con la práctica, existiendo así diferentes vivencias que ocasionan miedo entre los skaters.

6.4.2- Me motiva la libertad de aprender con los otros las cosas que me gustan.

En esta práctica grupal a los skaters los motiva el aprender cosas que les gustan, teniendo la libertad de escoger los trucos que realizan, los estilos, los lugares de práctica, al aprender con los otros.

6.4.2.1- En el grupo aprendo con los otros skaters cosas que me gustan.

Los skaters aprenden con los integrantes del grupo a patinar, pero el aprender en estos no solo se limita a la interacción, pues lo hacen también mediante videos, revistas o la Internet, que explican muchos trucos y que se revelaran en el transcurso de esta categoría.

Yo cuando patino en el grupo siento que aprendo con los otros skaters a montar, aprendo mis trucos, aprendo como son ellos, todo tipo de cosas que uno siempre mira en las personas, por ejemplo cuando vamos a montar uno mira a los demás y cada uno actúa de diferente forma pero igual todos montamos como un grupo y todos nos decimos esto y esto, sí es muy chévere salir con el grupo a montar porque ellos siempre lo apoyan a uno (ENT: 3 /INF: J-A /TP: 2.1/P: 1 /G: M).

En los skaters surge el aprender como un resultado de la acción de interactuar entre iguales, alrededor de una actividad que desarrollan por gusto, la cual por sus exigencias tiene un efecto sobre los jóvenes, los cuales aprenden técnicas en los trucos y para algunos se convierten en arte.

A su vez se aprenden estilos, formas de vestir, a escuchar nueva música y la sencillez, en torno de un ir y venir, al aprender y desaprender cosas que fluyen alrededor de las identidades de los jóvenes, que proyectan hacia los otros y que marca la diferencia por practicar skate boarding dentro de un contexto.

Páramo P (2004) menciona que. « La gente aprende sobre aquellas cosas en las cuales esta interesado. En otras palabras en las que esta motivado a aprender. » (238). Las personas aprenden cosas que les interesan y esto es lo que los motiva a aprender. En los skaters el aprender cosas que les gusta resulta de la motivación por seguir aprendiendo en el patinar.

Bueno en realidad yo creo que sí, yo aprendo muchas cosas de los demás skaters, aprendo estilos, aprendo técnicas de trucos, aprendo formas de vestir, aprendo a escuchar nueva música y siempre uno esta ligado a aprender algo de los demás, solo que uno aprende lo que a uno le gusta o en lo que uno es mejor y no aprender por aprender, porque yo pienso que sí uno esta aprendiendo por aprender en realidad no se esta aprendiendo nada: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 2.1/P: 1/G: M).

En esta investigación, el grupo esta compuesto por una diversidad de estilos entre los skaters, apareciendo con fuerza entre ellos la música, la cual influye sobre el patinar, el vestir y en el momento de interactuar entre sí, pero esta diversidad no hace que el grupo se disperse, pues estos superan estas diferencias por un gusto en común que los identifica como skaters que es la práctica del skate boarding.

Páramo P (2004) en este sentido complementa.

El aprendizaje del entorno es casi siempre un proceso que es mediado socialmente. El aprendizaje de la ciudad es raramente adquirido en un vacío social. Las personas aprenden mientras hablan, escuchan u observan a otros. La interpretación suministrada por los acompañantes se funde con las interpretaciones personales. Las ideas, los sentimientos y aun las acciones físicas normalmente se amalgaman durante los contactos sociales. (239).

Las personas aprenden mientras interactúan entre si, al escuchar, al observarse con otros. La interacción brinda la posibilidad de intercambiar ideas, sentimientos, acciones y expresiones físicas. El aprender del entorno es un proceso que esta mediado socialmente. El aprender en los skaters surge al realizar una práctica entre pares o iguales, los cuales están en un aprender y desaprender constante de estilos, trucos en una actividad que los

agrupa al aprender por gusto. En el patinar, los skaters intercambian técnicas de trucos, explicándose entre sí (nosotros) los sitios específicos donde deben golpear la tabla para hacer las pruebas, aprenden por medio de la observación al ver otro skater intentar un *Hellflip*, se fijan en sus movimientos corporales para después intentarlo.

Aprenden en el grupo estilos, al vestir, patinar y este grupo brinda la posibilidad de experimentar estilos diferentes, al entremezclarse tres géneros musicales, el Hip-Hop, el Punk y el Metal, los cuales en algunos skaters influyen su forma de vestir y de patinar, esto se desarrollara en la próxima categoría.

Los trucos los aprendí sobretodo creando un habito de ensayarlos una y otra vez hasta que uno se acostumbra a el movimiento como el caminar o así, entonces uno aprende un truco y después le puede combinar más trucos creando como el habito de hacerlos porque si uno no práctica no va a tener seguridad para intentar nuevas combinaciones: (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 2.1/P: 2 /G: M).

Al hablarse del aprendizaje, en el skate boarding se desarrolla entre iguales o pares, dejando a un lado la diferencia de la edad, de la condición social o el tiempo de práctica, sin exclusiones entre ellos, ya que un skaters de larga trayectoria interactúa sin ningún problema con uno que apenas esta comenzando, aprendiendo el como tirar los trucos al practicarlos juntos y explicárselos entre sí, creando un habito de ensayarlos una y otra vez hasta que se acostumbren al movimiento del truco.

En el aprendizaje de los skaters también intervienen los medios de comunicación como mediador en el aprender, especialmente a través de los videos, es por esto que se nombran a los medios al permitir aprender técnicas de otros skaters de otros lugares.

Los videos también ayudan mucho a aprender y yo creo que sí a uno le gusta esto uno debe empaparse de todo, leer revistas de skate, ver videos de skate en este momento con el Internet tienen mucho acceso a

muchas páginas y Web donde explican muchos trucos: (ENT: 1/INF: MA /TP: 2-1 /P: 2 /G: M).

Algunos medios de comunicación, como los videos, televisión y la Internet, han servido como promotor y facilitador en el skate boarding, al promocionar esta actividad novedosa entre los jóvenes y facilitando el aprendizaje de las técnicas utilizadas en los trucos, pues algunos skaters en video colocan los trucos en cámara lenta y por medio de la observación sacan los movimientos necesarios para determinados trucos y después practicarlos. En cuanto a la Internet esta mantiene al día a los skaters respecto a los videos más recientes y las progresiones en esta actividad, junto a las innovaciones o adelantos tecnológicos en los accesorios necesarios para poder hacer skate.

El aprender entre los skaters genera un espacio de interacción al apropiarse unos de los otros cosas que les gustan, como el aprender técnicas, estilos y vivencias que comparten en la práctica del skate boarding.

6.4.2.2- Me motiva a seguir el no poder hacer mi truco.

La motivación aparece en algunos skaters al no poder lograr un truco y hacerlo los hace sentirse bien, surgiendo una motivación por el logro conseguido. El conocer la primera tabla original, la ropa de skater, zapatos, escuchar hip-hop, los videos, el grupo a su vez los motiva, los ayuda a sacar nuevas cosas o el ver el nivel de otras partes los motiva a practicar skate boarding.

Me motiva el hecho de que sí me caí es porque no he hecho mi truco, entonces el hecho de hacerlo me hace sentirme bien y es lo que más me motiva a seguir patinando, si me caí y me raspo, pues hijueputa por más dolor que tenga uno, sabe que la mayor satisfacción es cuando le vas a caer a ese truco, te paras y no le haces caso a eso sí es muy doloroso dejas pasar unos días y si no pues te limpias y seguís montando: (ENT: 1/INF: MA /TP: 2-2 /P: 2 /G: M).

A algunos skaters los motiva el no haber hecho sus trucos, motivándose a intentarlos hasta hacerlos para sentirse bien y cada vez más meterse en el mundo del skate, para perfeccionar sus trucos y superarse a si mismos, al progresar y cada día ser mejor.

Heckhausen, (1967) citado por Reeve J. (1994) plantea que.

De hecho un persona con un fuerte motivo de logro desea triunfar en una tarea que supone un desafío. La definición de « éxito en la competencia con un criterio de excelencia» pueden estar relacionados con la tarea (por ejemplo, realizar una tarea con éxito, como cuando se acaba un rompecabezas), con uno mismo (por ejemplo, rendir mejor que se ha rendido nunca, ganar una carrera con un inmejorable tiempo personal) o relacionado con los otros (por ejemplo, rendir mejor que los demás, como en el caso de ganar una competencia). (p, 271)

El motivo de logro surge al desear vencer o lograr un objetivo dentro de la actividad que se realiza. Surgiendo la relación de motivación y competencia como criterios de excelencia dentro de la ejecución de actividades. Y este éxito o excelencia se logra en actividades donde se busca mejorar el rendimiento personal al ganar o mejorar una marca personal o en relación con los otros al buscar ganar una competencia, al rendir más que los demás.

Pero cabe agregar que a los skaters los motiva lograr sus trucos, el saber hasta donde pueden llegar y que pueden hacer al mejorar cada vez en su patinar. Junto a la motivación de los otros skaters a continuar patinando, al alentarse y apoyarse entre si al lograr los trucos.

También hay una motivación de la música y los videos, al ver a patinadores de otros lugares realizar grandes proezas sobre sus tablas, tomando la motivación diferentes formas dentro de este grupo de skaters. La música y los videos brindan cierto grado de motivación a los skaters al patinar.

Pues realmente no, a mí me gusta escuchar de todo, escucho desde punk hasta metal, rap y también me dejo influenciar mucho por lo que aparece en los videos, porque uno se motiva con las canciones que

aparecen y cuando uno se acuerda se motiva a hacer trucos, pero que me haya encerrado en un tipo de música no, me parece mejor disfrutar de diferente música pues cada música tiene su aporte de motivación, entonces no me parece bueno enfrascarse en un solo genero musical: (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 3.2 /P: 1 /G: M).

Algunos skaters escuchan varios géneros musicales y se dejan influenciar por la música de los videos, porque se motivan cuando recuerdan las proezas de otros skaters profesionales al realizar cosas que sorprenden a los jóvenes skaters quienes buscan aproximarse a estos.

Un grupo influye más bien diría yo como psicológicamente, como internamente, porque obviamente no todos los que patinan no tienen tu mismo estilo, obviamente no tienen tus mismas prioridades o no todos no piensan igual del skate, lo que si es igual es que todos pensamos que el skate es una chinva, una forma de vida, es algo supremamente vacano y el grupo ya te ayuda como a motivarte para sacar nuevas cosas: (ENT: 1/INF: MA /TP: 1.1/P: 6/G: M)

El grupo los ayuda a motivarse a que saquen cosas nuevas, trucos que no habían intentado, a superar las dificultades como el miedo, el dolor, al tirar barandas que a veces piensan que es imposible deslizarlas, con el apoyo de los otros skaters se motivan a intentar deslizar la baranda a cada vez ir mejorando, a vencer vivencias que los limitan a hacer las cosas.

6.4.2.3- Los lugares favoritos para patinar deben tener muchas bancas y tubos como un circuito callejero.

En este grupo de skaters los lugares de práctica juegan un papel muy importante, por brindar un espacio adecuado para patinar, a su vez en la utilización de estos lugares hay una relación entre la marginación y la transgresión, al existir algunos lugares prohibidos para patinar, pero por ser aptos para los skaters, buscan la forma de utilizarlos, rompiendo reglas para poder patinar.

Algunos lugares de práctica se convierten momentáneamente en templos donde desfogan grandes cantidades de adrenalina, en la búsqueda de vivenciar sus límites, al buscar deslizar o saltar sobre casi cualquier superficie.

Pues mis lugares favoritos para patinar son los lugares que tienen muchas bancas o que tienen muchos tubos que son como un circuito callejero más bien, pues lastimosamente aquí no hay mucho eso, entonces en las partes donde las hay, muchas veces es propiedad privada entonces lógicamente no se puede patinar ahí: (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 2.4/P: 1/G: M).

Los skaters por lo regular utilizan lugares públicos y privados, como parques y hospitales. Por la exigencia de las condiciones de los lugares de práctica los skaters se identifican con determinados espacios, en ocasiones son expulsados de estos, marginados por los dueños, vigilantes o algunos transeúntes quienes consideran que están destruyendo las bancas, que las parten, que dañan los bordes, porque para poder deslizar hay que encerarlas. La gran mayoría de los skaters no comparten que sean marginados de estos lugares, encontrando que las cosas están ahí y ellos lo único que hacen es darle un uso de acuerdo a sus necesidades, solo que estos usos no son compartidos por las otras personas del común.

Páramo P (2004) afirma que:

Los individuos pasan buena parte de su vida en este tipo de lugares y en escenarios que permiten la interacción entre estos como el sistema de transporte y el espacio público en general. Igualmente, la gente transita por lugares especializados que le dan identidad a las ciudades como es el caso de los hospitales, los almacenes de ropa y comida; parques y restaurantes, bibliotecas, museos, oficinas de gobierno, etc. (p.224).

Las personas interactúan con otros según el lugar en que se este, espacios públicos o medios de transporte, dentro de su entorno, el cual tiene unos lugares que identifican a la ciudad, como, el hospital, parques, museos y espacios públicos.

Por ejemplo, una persona del común ve en unas gradas un elemento de circulación que facilita el ascenso o el descenso a otro nivel, mientras que un skaters ve en unas gradas, un obstáculo que se puede saltar o en un pasamanos, un sostén para bajar o subir gradas. Los skaters los ven como obstáculos que se pueden deslizar de diferentes formas, de modo que la visión o forma de ver de las cosas dentro de su entorno varia, según las actividades que se realice e identifique a las personas.

Pues muchas veces hemos patinado de noche en sitios que no se puede, porque son sitios aptos que nosotros encontramos para el skate, pero que la gente no colabora, entonces nosotros tenemos que romper las reglas de ellos, nosotros escogemos sitios públicos para patinar, entonces no estamos de acuerdo que nos prohíban el uso de los espacios públicos, por eso rompemos las reglas de las partes en las que nos prohíben (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 2-6 /P: 1 /G: M).

En el skate boarding no se tienen unas reglas establecidas porque los skaters pueden expresarse con libertad, al hacer sus reglas, deciden lo que tienen y lo que quieren hacer. Algunos skaters consideran que la gente no colabora, ya que no están de acuerdo con lo que hacen y les prohíben utilizar los lugares, entonces estos jóvenes tienen que romper las reglas buscando el momento en que la persona que se los impide se descuide para hacerlo. Cuando los echan amenazando que van a llamar a la policía, se van

del lugar, se dan una vuelta a montar en otros sitios y regresan otra vez en el momento en que este calmada la situación para poder patinar, teniendo así que romper reglas por patinar.

En la ciudad de Popayán los skaters no están considerados por ningún ente público que facilite espacios para realizar la práctica del skate boarding, siendo las calles los lugares favoritos para patinar.

Me gusta cambiar de lugares porque simplemente uno se aburre de tanto montar ahí y uno dice aquí no quiero montar entonces uno se desmotiva y ya quiere cambiar, tener como otro sitio para patinar y nuevas cosas para hacer para uno sentirse con desanimo, desmotivado uno llega a un sitio nuevo ve cosas nuevas y se motiva: (ENT: 3 /INF: J-A /TP: 2.4 /P: 2/G: M).

El cambiar de lugares se hace porque simplemente los skaters se aburren se desmotivan y quieren cambiar de sitio para patinar y tener nuevas cosas, esto produce en los skaters más ánimo y no deja que el patinar se convierta en rutina solamente en un lugar específico, porque en otros sitio ven cosas nuevas.

Los lugares de practica en los skaters facilitan la interacción pero a su vez los identifica, al ser el espacio que les deja expresar su búsqueda por sobrepasar sus limites. Tal vez el no tener un sitio establecido encante a los skaters para hacer su práctica.

Pero el no tener un espacio determinado hace que los skaters estén en búsqueda de diferentes lugares entre los cuales hay algunos que no permiten su práctica, existiendo unas normas en estos lugares que se transgreden por los skaters. Por consiguiente se continúa con la siguiente categoría.

6.4.2.4- El romper reglas por patinar es para problemas pero se rompen y el skate boarding no tiene reglas establecidas.

Las reglas hacen su aparición en los lugares de práctica, más no en el skate boarding pues cada skater las hace.

Pues en realidad yo pienso que en el skate uno siempre rompe reglas, porque como lo dije anteriormente, si uno de esos guachimanes no me deja patinar y de alguna o otra manera uno hace el salto siempre estoy rompiendo reglas y el skate es eso, creo yo, romper reglas en búsqueda de la patinada: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 2.6 /P: 1 /G: M)

Al patinar, los skaters tratan de convencer a los vigilantes que no los dejan patinar que lo hagan, pero en la mayoría de veces la persona no acepta, alegando que causan daños o que pueden golpear a los transeúntes.

El “no pueden patinar acá”, es escuchado continuamente por estos jóvenes cuando quieren cambiar de lugar de práctica.

Si una vez en las Américas, me tire un boarslide en un tubo pero un man de esos, el altote chuleta y ese man me dijo no parece usted no puede patinar acá yo simplemente le dije dentro de mi hijodeputa lo insulte de todo lo que querás, pero simplemente le dije, ah! todo bien, pues ya en palabras, pero se siente muy incomodo por que uno no puede llegar a hacer lo que uno sabe en otro parche: (ENT: 1/INF: MA /TP: 2.5 /P: 1/G: M).

Se siente muy incomodo para estos jóvenes no poder llegar hacer lo que saben en sitios considerados óptimos por ellos, pensando que por tirarse de las gradas o bancas no van a dañarlas.

Páramo P (2004) muestra como.

Las ciudades están constituidas por lugares cargados de signos, símbolos y significados los cuales surge como consecuencia de las numerosas reglas sociales que permiten que ciertas cosas se hagan en ciertos lugares y no en otros. (p.229)

Las reglas en las ciudades están en diferentes lugares, representadas por medio de señales como consecuencia de reglas sociales que especifican la utilización o no utilización de dichos lugares.

Pero para algunos skaters el romper reglas es para problemas, desplazándose a otro lugar. « Si, pero trato de no hacerlo porque romper reglas es para problemas». (ENT: 1/INF: MA /TP: 2-6 /P: 1 /G: M)

En relación al romper reglas Camacho (1999) afirma « Hoy en día, las nuevas generaciones de feriantes se ven en la necesidad de ofrecer un mayor riesgo, a veces situándose peligrosamente en los límites de la integridad corporal y de la legalidad ».

Entonces, el romper reglas o el ir en contra de la legalidad es una forma más de vivir el límite, pues en el caso de los skaters estos por poder patinar y superar sus límites corporales también entran a vivenciar los límites de lo legal al romper normas de un contexto, ya que en algunas ocasiones al utilizar las bancas hay otras personas que reclaman por que las están dañando y sin embargo el skaters continúa patinando hasta que lo saquen.

Si, toca romper las reglas, pues porque personas le dicen: no se tire en la banca porque la rompe, la daña, entonces uno dice: un solo intento, pero entonces ahí esta rompiendo las reglas, por que esta tirando a dañar las cosas por eso uno casi siempre en el skate rompe las reglas:
(ENT: 3 /INF: J-A /TP: 2-6 /P: 1 /G: M).

Los skaters se las ingenian para romper reglas, pues esta actividad se realiza en entornos donde hay transeúntes y le dan un uso diferentes a las bancas y barandas del que le dan otras personas, rompiendo reglas del entorno, de comportamientos, al no pensar que pueden golpear a alguien sin querer y lesionar a una persona que solo pasaba por ahí.

Páramo P (2004) plantea que:

Las reglas de los lugares se definen como principios aceptados socialmente sobre el uso de lugares como, iglesias, estadios, parques, y en lugares públicos tales como calles o plazas. Las reglas describen algunos aspectos de las contingencias que indican la manera como las personas deben enfrentar los lugares. Las reglas siempre aparecen en el contexto y diversidad de señales del lugar sirven para fortalecer o disminuir la probabilidad del seguimiento a la regla. Estas reglas del lugar son sin embargo, mediadas por el rol de la persona. (p. 227)

Las reglas de los lugares se muestran como normas socialmente aceptadas en cuanto la utilización de parques, estadios, iglesias o lugares públicos como las calles o plazas. Son la representación simbólica de como se deben comportar las personas en los lugares. Las reglas están inmersas dentro de contextos de diferentes formas, al buscar fortificar o decrecer el seguimiento a las mismas, donde estas son mediadoras según el rol de las personas. El manejo de las normas entre estos jóvenes implica tener que romper las reglas para poder patinar.

En el skate los jóvenes pueden expresarse con libertad, hacen sus propias reglas haciendo lo que pueden y lo que tienen que hacer.

Si claro, no libre de que va... yo no tengo dueño, no, la libertad se expresa de otra manera libre, en que tú no tienen unas reglas establecidas en el skate boarding como en otros deportes: (ENT: 1/INF: MA /TP: 1.5 /P: 1 /G: M). En el skate me siento libre porque no me dicen lo que tengo que hacer, ni me obligan haga esto, ni me dicen hace esto como una obligación, sino que uno simplemente hace lo que uno quiera, monta como quiere y hace los trucos como uno quiera, no es como en el colegio que le tienen que exigir a uno, no se tienen que seguir normas o reglas para uno poder montar, entonces uno se siente libre cuando monta: (ENT: 3 /INF: J-A /TP: 1.5/P: 1/G: M).

En mucho de los casos algunos skaters entran a transgredir o a romper reglas a causa de la marginación a la cual son sometidos de la gran mayoría de lugares de práctica, teniendo que buscar el momento o la oportunidad para intentar un truco en contra de normas que son impuestas por otras personas que habitan o transitan en estos lugares.

En esta categoría el grupo de skaters tiene una relación con los lugares de práctica y el rompimiento de reglas por patinar. Porque al salir a patinar en grupo a las calles, en los parques, hospitales, entre otros lugares, los skaters buscan la forma de transgredir las normas si existen para patinar y en este momento dentro del grupo hay una identificación con la transgresión por hacerlo. Pero para algunos el romper reglas es para problemas existiendo una diferenciación respecto a la transgresión, en relación a sus identidades grupales.

Entonces los lugares de práctica para los skaters son los espacios que brinda la posibilidad de vivir sus límites y interactuar dentro de un grupo al compartir vivencias que los identifican y diferencian. Es por esto que el espacio del skater se relaciona con la transgresión y tal vez el romper reglas en los skaters sea generador de vivir el límite dentro de una normatividad.

6.4.2.5- La libertad tú la manejas de acuerdo a tu gusto al hacer lo que quieras.

La libertad es una vivencia que brinda el skate boarding a su practicante, al dar la oportunidad de andar y patinar en los sitios donde ellos quieran y al vestir de la forma que a ellos les gusta.

Un skater pone como ejemplo como en la natación dependiendo del estilo que se utilice se tiene una forma específica para nadar, lo cual no ocurre en el skate boarding, ya que pueden patinar como quieran en el grupo y los otros skaters no se oponen en la forma de hacerlo cada uno. Manejando cada skater su libertad como mejor le parezca, al aprender lo que les gusta.

En la natación tu tienes que nadar, de una forma específica, si vas a nadar en estilo libre tienes que nadar estilo libre, en cambio en el skate tu sales a patinar con tus amigos y a ellos no les importa si tu estas rodando, con la cabeza, con las manos, con los pies, siempre haciendo lo que da la gana por que la libertad tu la manejas de acuerdo a tu gusto, entonces tu haces de tu skate lo que tu quieras, coges el estilo

que tu quieras y eres libre de salir a patinar cuando tu quieras, puedes rodar en la calle por donde quieras y al que no le guste pues que no mire y ya, la libertad de uno es esa el saber de que no se cohíbe de nada y simplemente se patina y patinas por voz y ya: (ENT: 1/INF: MA /TP: 1.5 /P: 1 /G: M).

Con el skate se puede salir a montar solo o en grupo y no tienen que utilizar ninguna clase de uniforme o seguir parámetros establecidos.

Algunos skaters con el patinar expresan su libertad, haciendo lo que a ellos les gusta, al andar donde ellos quieran, hasta en sitios prohibidos siempre y cuando sean muy buenos para patinar. Los skaters no están condicionados a otras personas que les digan el quehacer, teniendo una autonomía en el momento de practicar y vestir de forma que ellos quieran. El grupo da libertad a los skaters de configurar su yo, no siendo sometido a exigencias por este.

Gómez y González (2005) plantean que:

Se reconoce la imagen propia de acuerdo a las exigencias y requisitos de la imagen del grupo: estamos ante el desafío de integrantes al grupo de pares y, en este sentido, se trata de la apariencia co-figurativa. Aquí el "Yo" se adecua a las imposiciones del grupo. (p.40).

De acuerdo a lo anterior hay un reconocimiento de la imagen propia según los requerimientos de la imagen del grupo, teniendo que adecuar sus integrantes su imagen o estilo de acuerdo a las necesidades del grupo.

En el grupo de skaters no existen ningún tipo de exigencias respecto a su imagen, ya que entre estos jóvenes rondan variedad de estilos, que marcan la diferencia, no compartiendo con lo anterior que el yo se adecue a las imposiciones del grupo.

6.4.3- El estilo se proyecta en la forma de vestir y patinar al no existir un estándar de estilos.

En esta categoría el estilo lo tiene cada uno al montar más suave o más rápido, al vestir con ropa ancha o angosta, al escuchar diferentes géneros musicales no existiendo un estándar de estilos en este grupo.

El estilo es la forma de ser de cada skaters con características según sus influencias o gustos, los cuales los diferencian o los identifican con otros.

6.4.3.1 -Cada quien tiene su estilo, algunos montan más suave o mas rápido, no hay un estándar de estilos.

El estilo lo tiene cada uno al vestir, al realizar los trucos, los cuales están influenciados por géneros musicales o diferentes adhesiones corporales que adicionan por gusto a su estilo.

Cada quien tiene su estilo, un estilo donde algunos montan más suave o más rápido otros hacen unos movimientos más bruscos que los demás y mi estilo al montar es más o menos despacio, pues como uno se sienta cómodo también, pues no hay un estándar para los estilos: (ENT: 4 /INF: A-N /TP: 3.1/P: 1/G: M).

El estilo es personalizado e incomparable, por que se diferencia cada skater entre los demás, pues cada quien hace sus trucos según su forma de patinar, al hacerlo rápido o lento, marcándose la individualidad dentro del grupo.

El estilo toma formas diferentes en los skaters, se proyecta en su vestir o patinar, según las características que los influyen. De la Torre (2002) plantea que.

Sin duda, el ejemplo que mejor ilustra la conformación de estas nuevas tribus se da en el universo de las identidades juveniles que se gestan en

torno a los consumos culturales especializados: las modas del vestir, los géneros musicales y la afición por los deportes, en la practica no solo son diversiones, entretenimientos o pasatiempos, sino que se construyen micro culturas que crean modelos de actuar y pautas para modelar el ser, diseñan marcas para reconocerse entre pares y para distinguirse del resto.(p.83)

La configuración de nuevas tribus aflora de las identidades juveniles que se gestan alrededor de consumos culturales especializados, las formas de vestir, los géneros musicales y la afición de deportes u otras actividades las cuales dejan de hacerse solo por diversión, entretenimiento o pasatiempo, pues pasan a construir con estas prácticas micro culturales que tienen un modelo en el actuar y les brindan pautas para moldear el ser, diseñándose marcas entre pares para diferenciarse de los otros.

Se retoma el anterior planteamiento al considerarse el grupo de skaters como una nueva tribu, por brindar posibilidades que pueden moldear a sus integrantes. En este caso un grupo que se reúne alrededor de una práctica específica que es el skate boarding, pero que se diferencian entre si en sus estilos, al realizar una actividad entre pares, pensando en proyectar un estilo, que los diferencia de otras personas y de otros grupos.

Este grupo lo considera el investigador como un grupo híbrido, donde lo «híbrido es el nombre que se le da al sujeto de la cruce de dos especies distintas.» (Gran diccionario de las ciencias de la educación 2000. p, 270). En este caso se entiende que lo que se cruza son los estilos en los skaters, quienes se reúnen en torno a la práctica del skate boarding, práctica que los identifica, pero a su vez surgen diferencias entre estos que marcan sus estilos en el momento de proyectarlos entre si.

Existen elementos diferentes dentro del grupo, consecuencia de aprendizajes que surgen de la práctica del skate boarding como algo que los identifica al cruzar características de los estilos dentro de una actividad grupal donde se proyectan como skaters.

Yo creo que sería imposible decir que yo monto como tal man de tal video o monto como x persona, obviamente uno si ha tenido como unas bases visuales tanto como en video como la práctica diaria para ciertos trucos que uno hace, pero el estilo lo tiene cada uno, yo creo que es incomparable, yo creo que el estilo tuyo es muy diferente al de los demás y mi estilo es diferente de los otros, pero la idea es ver que los otros tienen un estilo particular pero vacano que se vea el skate chévere: (ENT: 1/INF: MA /TP: 3.3/P: 2/G: M).

Para los skaters la forma de patinar representa un estilo, el cual surge muchas veces influenciado por un genero musical; el estilo entonces puede ser lento, suave o pausado o por lo contrario rápido y agresivo.

Yo creo que en vez de tener una forma definida, yo tengo un estilo propio porque mis influencias han sido el hip-hop y yo siempre visto ancho, entonces esto me ayuda a patinar suave, creo que me baja el ritmo y aguanto hacer mucho trucos sin cansarme y además creo que mí estilo es hacer los trucos como en cámara lenta, pero también hay que tener en cuenta que el estilo uno lo tiene en diferentes formas, en el vestir, en el hablar o en la música que uno escucha (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 3.1/P: 1/G: M).

El estilo al patinar esta influenciado por la música que se escuche. Los skaters que escuchan determinados géneros patinan de forma particulares, unos patinan rápido, otros patinan lento y eso depende de la música.

Si influye porque ellos si tienen un genero de música definido que se visten como la gente que escucha ese genero y también patinan de esa forma unos patinan rápido otros patinan lento y eso depende de la música que uno escuche: (ENT: 3 /INF: J-A /TP: 3.2/P: 2/G: M).

Uno de los géneros musicales que influencia a los skaters es el hip-hop los cuales se denominan raperos y en el momento de hacer sus trucos son más truqueros y los punkeros, metaleros están muy relacionados al patinar a ser más rápidos y agresivos. Algunos skaters patinan suave, amortiguado, con fluidez y esto se gana con el tiempo, convirtiéndose el patinar en arte, al expresar sus movimientos.

El estilo al patinar se entremezcla con el estilo al vestir en los skaters por dar comodidad. En los raperos o skaters que escuchan Hip-Hop, la ropa es

mucho más ancha, sus camisas y pantalones con el tiro en las rodillas, con gorros, que al montar esa ropa ayude para que el estilo se vea mejor al realizar los movimientos y en las caídas protege de raspones, al patinar son muy truqueros y tienen un estilo suave y relajado al semejar el sonido del Hip-Hop.

Represento mi estilo simplemente, no hoy me visto como tal man de tal video o como tal man que monta harto en Popayán, no, simplemente yo creo que la ropa que uno usa muchas veces no tiene que decir todo de lo que uno monta, uno patinando tiene su estilo y montando puede ser otra cosa y vistiendo puede ser otro, pero personalmente trato de que mi ropa sea ancha, de que demuestre mucho de cómo yo monto y de que al montar esa ropa ayude para que el estilo se vea mejor. (ENT: 1/INF: MA /TP: 1.3/P: 2/G: M).

Mientras que en los punkeros en su mayoría la ropa es más ajustada, utilizan ropa angosta, los pantalones apretados, camisas a la medida y en algunos de los casos camisas manga larga. Al patinar son muy arriesgados, desplegando gran cantidad de energía en el momento de hacer los saltos, tiran a darle duro al tail, a elevar bastante la tabla, demostrando agresividad en los movimientos y al caer sobre los trucos, proyectando hacia los otros un estilo agresivo y rápido sin temor.

Entre este grupo de skaters el Metal también está presente como un género musical escuchado por algunos, encontrando similitud con el estilo de los punkeros en el momento de patinar, ya que en el caso de los metaleros estos tienen un estilo agresivo al patinar y lo hacen de una forma rápida y segura. En cuanto su estilo al vestir, su ropa es a la medida, camisas y pantalones de colores oscuros, entre ellos el negro.

La comodidad aparece en los skaters al contar con zapatos de suela plana y buenos accesorios. Para algunos skaters el zapato de suela plana es mucho más cómodo que una suela de zapato normal porque este se adapta a la estructura de la tabla facilitando el patinar, pasando a ser un implemento más. Aunque esto no quiere decir que todos los skaters utilizan estos

zapatos pues hay skaters que no los utilizan, pero en general la gran mayoría de skaters lo hacen por la comodidad que brindan al patinar.

Yo hice el intento de montar con otros tenis y es mucho más incomodo, yo creo que una suela plana se adapta más fácil a la estructura o forma de la tabla, creo que otro zapato digamos la punta si es muy alargada no te va ayudar para hacer los trucos que estas intentando, la forma del zapato plano, es algo que la gente que sabe mucho del skate ha implementado y es algo donde no han fallado, acertando al ser una manera más práctica de patinar, aunque yo he conocido a patinadores que montan con botas o algo así y obviamente es el estilo que ellos tienen pero personal mente un zapato de suela plana es mucho más cómodo que un zapato normal. (ENT: 1/INF: MA /TP: 3-4 /P: 2 /G: M).

La comodidad en los skaters se presenta como un facilitador del patinar en el momento de hacer los trucos.

Sobresale entre estos jóvenes que cada uno tiene su estilo en la forma de realizar los trucos y no se pueden comparar porque se diferencian de los otros skaters del grupo.

Cada quien tiene su estilo, un estilo donde algunos montan más suave o más rápido, otros hacen unos movimientos más bruscos que los demás y mí estilo al montar es más o menos despacio, pues como uno se sienta cómodo también, pues no hay un estándar para los estilos (ENT: 4 /INF: A-N /TP: 3.1/P: 1/G: M).

El estilo en general es una proyección de los skaters al mostrar una actitud frente a la vida que marca la diferencia entre si, dentro de un grupo, alrededor de una actividad compartida.

En algunos skaters el estilo de otros skaters sirve de guía para adquirir un estilo propio, el imitar el estilo de los skaters que ya son profesionales puede brindar un buen conocimiento de técnicas para realizar sobre los trucos

Me gusta guiarme por el estilo de la gente que ya es profesional o el estilo de mis amigos, y si yo veo que a uno de mis amigos le sale un truco muy vacano pues yo trato de copiar ese estilo o si no casi siempre

imitar el estilo de los que ya son profesionales pues para adquirir un buen conocimiento del skate: (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 3.2 /P: 1/G: M).

Entre los skaters del grupo hay estilos de los identifican y diferencian como características de sus identidades, retomando a Marín y Muñoz (2002) que afirman.

Las dinámicas del desarrollo de estilos y de producciones de subjetividad no se limitan a la comunidad de mensajes, a la conformación de identidades mediante la identificación y la diferenciación o a simples homologías. (p.47).

El estilo es una producción subjetiva donde los jóvenes se cuestionan el mundo que circundan. En este sentido complementa.

El estilo, entonces, tiene funciones, y una de ellas es objetivar la autoimagen del grupo. Dado que el proceso de formación de la identidad del grupo se debe tanto a las reacciones negativas hacia otros grupos, eventos, ideas, como a las reacciones positivas, una de las principales funciones de un estilo subcultura distintivo es definir las fronteras de la membresía grupal en contra de otros grupos. (p. 43,44).

En el anterior planteamiento se menciona una relación entre estilo y grupo al buscar la formación de las identidades. El estilo de un grupo puede representar una imagen del mismo, al compartir una actividad o algo en común y a través de la diferenciación con otros grupos.

En cuanto la objetivación del estilo dentro del grupo, se proyectan estilos diferentes entre los skaters, al hacer referencia al género musical, influye en la forma de vestir, de patinar, apareciendo una variedad de estilos dentro de un mismo grupo, al querer sobresalir ante los otros, marcando diferencias entre los skaters del grupo, que no se identifican específicamente con un solo estilo.

El estilo entonces se relaciona con las identidades por marcar diferencias entre los skaters dentro de una actividad grupal. En este sentido De la Torre (2002) propone que:

La identidad hiperindividualizada se apropia de la diversidad de ofertas culturales para conformar su identidad autobiográfica, esto pone en crisis la relación de la diferenciación entre uno y el otro, y la capacidad de distinguir entre lo particular y la totalidad. (p.82)

Hoy en día la identidad hiperindividualizada puede apropiarse de la multiplicidad de ofrecimientos culturales, para su identidad autobiográfica, provocando un conflicto entre la relación y la diferenciación entre uno y el otro, así como la capacidad de diferenciar lo peculiar de la totalidad.

En la conformación del estilo, se apropian por gusto influencias de distintas culturas, ya sea por la música u otras tendencias, encontrando que no solo los skaters se identifican al estar en la búsqueda del límite, sino que además vivencian variedad de mensajes, que según la adhesión individual hacia un colectivo, ayudan a generar una transición que empieza a dar una trayectoria a sus identidades.

El estilo se proyecta ante otras personas del contexto, al practicar una actividad novedosa, como proyección de las identidades de los skaters.

El estilo es una proyección de las identidades del skaters, que se da por medio de un lenguaje oral, al vestirse y al patinar. Estas identidades se expresan ante los otros que es el grupo en el cual hay variedad de expresiones, según influencias como el género musical o actividad que se realiza. Dentro de este grupo aparece fuertemente tres géneros musicales el Hip-Hop, el Metal y el Punk, como se había mencionado, marcando una diferencia en el lenguaje, en la música y en la estética de los skaters.

Se hace referencia a lo anterior al notar en esta investigación que en el grupo de skater no hay una homogeneidad entre los estilos, existiendo una diferenciación entre los integrantes del grupo.

Algunos skaters por su forma de ser y vivir piensan que están imponiendo un nuevo estilo con la práctica del skate boarding, acompañado de la forma de vestir que varía según la tendencia musical, dentro del consumo de marcas de zapatos y accesorios necesarios para poder practicar el skate boarding, por ser popularizado y vendido por los medios que embarcan a los skaters en un mundo de lo material, de consumo, de demanda de bienes que los identifican como skaters.

Para mostrar esta influencia de la música en los skater utilizaremos el género Hip-Hop por tener mayor adhesión entre los integrantes del grupo y se denomina a los que escuchan este género como Hip-hopper, rapero, los cuales manejan un lenguaje oral lento y acentuado, creando frases que simbolizan un código entre ellos, por ejemplo con los accesorios del skate, a la tabla le dicen board, muñeca, skate. Al patinar y ver una banca la señalan como slide o simplemente muro y nombran los trucos de manera que los únicos que los entienden son ellos. Esta forma de vestir fue referenciada de los raperos o personas que producen el hip-hop, en los estilos vendidos por los medios.

Feixa (1999) plantea que el estilo es una variedad de elementos culturales dentro de los cuales se destaca el lenguaje, la música, la estética, entre otras, se tendrán en cuenta a estas tres, respecto al lenguaje afirma que:

Lenguaje. Una de las consecuencias de la emergencia de la juventud como nuevo sujeto social es la aparición de formas de expresión oral características de este grupo social en oposición a los adultos: palabras, giros, frases hechas, entonaciones, etc. (s. p.100)

Dentro del estilo en los jóvenes, el lenguaje hace aparición como la forma de expresión oral en representación de un grupo o práctica que emerge en muchos de los casos como contraposición a los adultos.

En el skate boarding aparece en el momento de interactuar un lenguaje que los identifica, al nombrar los trucos junto a los accesorios en inglés, por ser el skate boarding de origen en *California (USA)*, usando un lenguaje técnico que les permite identificar entre ellos el truco que realizan o están intentando. Este lenguaje se presenta como un código que solo tiene sentido entre los integrantes del grupo, lo cual hace que se identifiquen con un lenguaje técnico en el momento de interactuar sobre los trucos o accesorios.

En algunos skaters el estilo se expresa en un lenguaje oral que se marca por su forma de hablar, de expresarse entre sí, identificándose con su actividad, al notarse que es una práctica paritaria, surgiendo apodosos o nombres de trucos o de patinadores, que fluyen acompañados de un constante “parce”.

Los skaters están constantemente nombrando cosas que no tienen sentido para otros, en el caso de los transeúntes o personas que no conocen sobre esta práctica, pero que para los skaters simbolizan algo dentro de este mundo de códigos que aparecen cada vez que se relacionan entre sí.

En relación a la estética Feixa (1999) propone como un elemento cultural se puede relacionar con la forma de vestir, como influencia del estilo:

La mayor parte de los estilos se han identificado con algún elemento estético visible (corte de pelo, ropa, atuendos, accesorios, etc.) el vestido eduardino de los teds (originalmente llevado por dandies durante el reinado del rey Eduardo), el tupe y la cazadora de los rockers, los trajes a medida de los mods, la cabeza rapada y botas militares de los skindeads, los vestidos floreados y las melenas de los hippies, el dreadlock (cabellos largos y trenzados) de los rastas, los alfileres y mohicanos de los punks, etc. (p. 102).

Feixa muestra como en los jóvenes dentro de su estilo, aparece la proyección de una estética ante los otros, lo que representan, el cómo se visten, cuales cortes usan y que accesorios comparten dentro de una práctica.

En el grupo de skaters sobresalen diferentes estéticas, formas de vestir que hacen que algunos integrantes del grupo se reconozcan en los otros al compartir adhesiones corporales, pero a su vez estas estéticas diferencian a los skaters al no compartir el mismo estilo, el cual se representa en elementos estéticos visibles como los pantalones, buzos, zapatos, cortes entre otras representaciones o influencias corporales. Brotando dentro de esta práctica grupal entre los skaters que el skate boarding, permite la identificación, la cual es acompañada de la diferenciación de estilos, características propias de las identidades.

El estilo es la forma de proyectar las influencias del entorno, de una actividad o género musical que se refleja como una adhesión corporal y se proyecta con una representación estética.

Lo cultural es un promotor de estilos hacia los jóvenes.

Los jóvenes no son receptores pasivos de los medios audiovisuales, sino que se manifiestan públicamente en una serie de producciones culturales: revistas, fanzines, grafitos, murales pintura, tatuajes, video, radios libres, cine, etc. Estas producciones tienen una función interna (reafirmar las fronteras del grupo) pero también externa (promover el dialogo con otras instancias sociales y juveniles). (Feixa, 1999, p. 103).

Feixa propone la denominación producción cultural en la cual muestra como los medios audiovisuales, influyen sobre los estilos por medio de códigos, revistas, videos, entre otros. Los cuales tienen un efecto de una forma interna, al reafirmar los límites que se mantienen dentro de un grupo, pero a la vez externa al buscar un acercamiento a los otros, en este caso a otros estilos de otros jóvenes o culturas.

En relación a los hallazgos encontrados entre los skaters influyen los medios de comunicación, dentro de los cuales se contemplan, la Internet, la televisión, los videos, que popularizan la práctica del skate boarding en diferentes lugares. El acceso por medio de la Internet a los videos más recientes y extremos, junto a los canales por cable que presentan estas disciplinas como práctica novedosa en los jóvenes.

Para algunos skaters los vídeos ilustran las técnicas de los trucos de otros skaters, apreciando los movimientos para criticarlos, pues continuamente están hablando de los trucos que ven en los videos, comparando las técnicas con otros skaters y la dificultad de los trucos ejecutados. Además los videos muestran la construcción correcta de módulos.

Se aprecia la contraposición de esta popularización, donde algunos skaters empezaron a practicar el skate por ser algo no común y al ver que hoy en día los otros jóvenes se visten como ellos, se sienten mal, porque lo que antes era visto como no común por los otros, hoy se volvió común para los demás, pensando algunos skaters en dejar de ser como son, porque otros quieren ser como ellos, solo por moda.

Augé (1995) citado por La Torre (2002) sostiene que « Todo proceso de representación del yo-nosotros-los otros, se conforma mediante tres actividades: la identificación, la diferenciación y la alteralidad » (p.48).

La anterior cita refleja la representación del yo –nosotros –los otros, como un concepto relacional de las identidades, que están mediadas por tres procesos, como lo son, la identificación, la diferenciación y la alteralidad. Encontrando en los skaters que estas actividades especialmente la identificación y diferenciación se hacen presentes en la trayectoria grupal de sus identidades.

En el grupo de skaters hay una identificación con la búsqueda del límite y las técnicas en los trucos, pero también hay una diferenciación entre estos al no existir un estilo dominante en el grupo y por ser una actividad que se desarrolla entre pares.

En cuanto al estilo en los jóvenes, se propone que tal vez no solo este influenciado por un género musical específico – es decir el joven que escucha Hip-Hop proyecta un estilo en su vestir– sino también a este se le pueden adicionar accesorios o tendencias de otros estilos, entrando a mutar los estilos entremezclándose tendencias diferentes dentro de un joven que las proyecta hacia los otros como representación de sus identidades.

Se puede afirmar entonces que en los jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán hay trayectorias de identidades que giran en torno a las relaciones que se gestan dentro del grupo de jóvenes skaters y muestra como se adscriben identitariamente a esta actividad.

6.4.4- Los trucos son la evolución individual y grupal como aprendizaje de la técnica en una competencia conmigo mismo y con los otros.

Los trucos en el skate boarding son el principal focalizador del límite, muestran el aprendizaje de movimientos individuales y grupales, en una competencia conmigo mismo y los otros.

6.4.4.1- Los trucos representan el progreso, el sobrepasar barreras, el vencer muchos temores al buscar los límites.

Los skaters al realizar sus técnicas corporales o movimientos del cuerpo los hacen para que cada vez los trucos salgan mejor, apareciendo la técnica como la clave del éxito porque con una buena técnica se aprenden los trucos más rápido.

Los trucos para mí representan el progreso, el sobrepasar barreras, el vencer muchos temores al buscar mis límites porque los límites son la verdadera base del skate, porque sin límites no hay nada y los trucos están ahí y son el límite que uno siempre busca vencer, además los trucos es lo mejor del skate, porque cuando uno los realiza se siente mucho muy bien: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 4.1/P: 3/G: M)

Estas técnicas corporales en los trucos hacen que estos salgan mejor y que el cuerpo se adapte a la posición de la tabla, para lograr el estado de equilibrio, una especie de balanza para no resbalarse, lo demás es meter lo mejor que uno tiene al truco, para que en verdad salga un truco bonito.

Algunos skaters por unos largos meses se quedan con los mismos trucos que ya conocen o pueden hacer bien, produciendo un estancamiento en la progresión de los trucos, pero esto para algunos es más bien un avance, porque se dan cuenta que luego esos trucos van a salir cada vez mejor, con más estilo.

Si, conocí técnicas corporales como movimientos del cuerpo que uno antes no lograba hacer, son movimientos que vas cogiendo con la práctica y para mí esas son las técnicas, para que cada vez un truco te salga mejor, movimientos para que tu cuerpo se adapte a la posición de la tabla, para que logres equilibrio, digamos deslizado si te tiras a un tubo y te vas hacia atrás obviamente te vas a estropear, en cambio si usas la técnica y logras el estado de equilibrio una especie de balanza para no resbalarte aplicando esa técnica, si vas a poder hacer el truco bien y estas son las técnicas que uno aplica, técnicas corporales: (ENT: 1/INF: M-A /TP: 4.1/P: 1/G: M).

Los trucos es lo que más apasiona a los jóvenes como skaters, el saber que se pueden sacar nuevas figuras en su skate cada vez que salen a montar y saber que un día van a ser mejores o diferentes a los que fueron anteriormente.

Los trucos los deben practicar de seguido, pidiéndoles recomendaciones a los otros skaters del grupo para añadirles más técnica. Buscan perfeccionar un truco al intentarlo una y otra vez y ver en que están fallando.

Los trucos para algunos representan el progreso, el sobrepasar barreras, el vencer muchos temores al buscar sus límites, porque los límites son la verdadera base del skate, porque sin límites no hay nada y los trucos están ahí representando el límite que siempre se busca vencer.

Si uno de los skaters monta más que los otros, se va a notar una diferencia, en el momento de realizar los trucos y de haber tenido más vivencias que podrían marcar una diferencia en el momento de patinar, pero dentro del grupo los skaters se ven como iguales, pensando en que todos vienen a patinar y a pasarla bien.

Lo que pasa, es que el que lleva varios años patinando ha tenido más tiempo de relación con el skate boarding y puede tener más conocimiento en teoría, más no en práctica y todo depende en el contexto en el que se desenvuelva, pero el skater que tiene experiencia tiene esa ventaja de haber patinado más años que el otro: (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 4-2 /P: 3 /G: M)

Hay una diferencia entre los que están aprendiendo y entre los que llevan más años de práctica, el skater que tiene experiencia tiene esa ventaja de haber patinado más años que el otro, que le permiten saber acerca de los errores, de las lesiones, de las caídas y todo tipo de vivencias que a veces marca la diferencia porque cuando apenas comienza sabe muy poco. La experiencia entonces es de gran importancia, pues marca la diferencia en la práctica grupal, en relación con el nivel en el skate boarding.

Al tratar de hacer los trucos con el skate se enfrentan riesgos, dolor, y miedos. La experiencia que se tiene en el skate se da por las vivencias que brindan los trucos, pues cada uno implica un nivel de ejecución diferente, que varía según el momento y el lugar, al buscar superar los límites de lo que pueden hacer los skaters.

Un skaters entonces debe vivenciar y asumir una variedad de situaciones que lo identifican y diferencian dentro del grupo con otros skaters, al compartir alrededor del skate boarding dentro de un entorno urbano.

6.4.4.2- Me gusta competir con mis compañeros para contribuir con el progreso del grupo, pero el skate es una competencia conmigo mismo.

La competencia es generadora de la búsqueda del límite, de llegar a cumplir los retos, las metas, lograrlas con los otros y conmigo mismo.

Dentro de la práctica grupal aparece en algunos skaters la competencia, donde se encuentra con modalidades diferentes, como la competencia con los otros skaters dentro del grupo, por ser el mejor del grupo y por ser reconocido por los otros.

Uno a veces tiene compañeros que son muy competitivos, entonces uno compete con ellos, con las personas que son competitivas y quieren y se prestan para competir con uno, más hay otros que solo salen a divertirse y no les interesa mucho la competencia, entonces uno no

compite con ellos, pero sí me gusta competir con mis compañeros porque al fin y al cabo yo se que eso va a contribuir con el progreso del grupo en general al mejorar. (ENT: 2 /INF: Y-H /TP: 4-3 /P: 1 /G: M).

Algunos skaters les gusta competir con los otros skaters, buscando a los mas competitivos, que quieran y se prestan para competir, al tratar de mejorar lo que hacen entre si o intentando realizar cosas que no pueden hacer. Hay otros jóvenes que solo salen a divertirse y no les interesa la competencia apareciendo que el skate es una competencia interna, donde tratan de superarse a sí mismos.

La competencia consigo mismo y los otros esta relacionada con la motivación, a este respecto Deci y Ryan (1980) y Bandura, (1982) citados por Reeve (1994) « plantean que la motivación intrínseca hace que el individuo desee buscar y superar retos » (p, 144). En algunos de los skaters la competencia aparece al querer superar a sus otros compañeros demostrando una supremacía en el momento de practicar el skate. Pero en algunos esta competencia no toma importancia ya que para ellos su verdadera competencia es consigo mismo en superar retos que se proponen al lograr hacer algo que no podían hacer.

En realidad desde que adquirí mí primer tabla, siempre trate de vencer mis propios miedos y mejorar mucho, creo que en realidad el skate es una competencia con migo mismo, siempre trato de superarme a mí mismo, los otros realmente no me interesan como competencia, de pronto en una competencia es muy diferente porque ahí si trato de borrarlos, pero realmente lo que yo siento es que la primera competencia es conmigo mismo y eso es lo que realmente a mí me motiva: (ENT: 5 /INF: D-F /TP: 4-3 /P: 2 /G: M).

En los skaters surge una competencia interna, donde quieren mejorar lo que pueden hacer, como un reto mas personal que grupal, donde se compite también contra la seguridad y la confianza que se tiene en si mismo en el momento de hacer los trucos. Porque cuando el skater empieza a intentar algo muchas veces su seguridad falla, perdiendo la confianza y para lograr lo que quiere hacer compite consigo mismo, tratando de vencer la inseguridad al alcanzar lo que se propuso.

Los trucos, considerados como expresiones técnicas en el skate boarding, son generadores de la competencia tanto consigo mismo como con los otros. Por tanto la técnica es la representación de los pasos a seguir para lograr ejecutar los trucos que se diferencian entre si según la dificultad de los movimientos que se requieren para realizarlos. Estos hallazgos se contraponen a lo planteado por Pérez (2001) quien plantea:

...en el deporte no tradicional prima la inexistencia de tales parámetros de control, es por esto tan llamativo para muchos de sus practicantes y espectadores ya que no existen técnicas preestablecidas ni reglas de participación que los encierren en una encrucijada de sus propios intereses e inquietudes, dándoles gran libertad de expresiones y movimientos con una variedad de características que les deja ser, sin pensar en los demás ni mirar atrás. (s.p)

Conforme con lo anterior dentro de la actividad no convencional del skate boarding no hay reglas preestablecidas y brinda la oportunidad a los practicantes de experimentar y expresar nuevas sensaciones. Pero cuando se menciona que dentro de las actividades no convencionales no existen técnicas preestablecidas, esta investigación arrojó hallazgos que muestran que en este grupo si existe la utilización de unas expresiones técnicas en la ejecución de los trucos los cuales son el principal focalizador del límite.

A los skaters los identifica la utilización de unas técnicas, pero a su vez los diferencian en su aplicación en el momento de patinar, al variar el estilo en el momento de hacerlo. El skate boarding aparece como la actividad que reúne a los jóvenes en un grupo, como anteriormente se planteó, hay un aprendizaje de técnicas en los trucos entre los skaters donde surge la existencia de técnicas básicas que dan paso a otras, que varían según su grado de dificultad y las posibilidades del practicante.

Los trucos son las expresiones técnicas del skate boarding, donde se está en un aprender y desaprender de técnicas a través de la observación, pues se fijan primeros en otros, como hacen los trucos, para interiorizar los pasos

de los movimientos que tienen y después poder pasar a practicarlos. La técnica es entonces la base de unos movimientos sobre la tabla, que dan dominio sobre esta y da paso a evolucionar hacia otros trucos en la búsqueda del límite. Estas técnicas se aplican sobre los trucos los cuales tienen sus nombres y movimientos específicos para ejecutarlos.

Estos son algunos de los trucos que realizan los skaters del grupo, referentes fotográficos donde se muestran sus expresiones técnicas al realizar trucos.



Truco: Kick flip en rampa.
Skater: Jorge. Regular.
Foto: 1- J Marcos M.



Truco: Ollie en rampa.
Skater: Yerson. Goofy.
Foto: 2- J Marcos M.



Truco: Krooked grind.
Skater: Jorge. Regular.
Foto: 3- Mongo.



Truco: Board slide
Skater: Fabio. Goofy.
Foto: 4- J Marcos M.

Capítulo 10

REFLEXIONES FINALES

7. EL SENTIR DEL INVESTIGADOR.

La vivencia como investigador de una actividad en la cual estoy inmerso me ayudó a clarificar saberes referentes a mi estilo de vida como skaters.



Truco: Ollie grab.

Skater: Juan Marcos. Regular.

Foto: 5- video amigos popayo 2.



Truco: Hell Flip en rampa.

Skater: Juan Marcos. Regular.

Foto: 6- Mongo.

El límite para mí es una búsqueda constante por superar lo que se puede hacer, al saltar, al evolucionar en movimientos, al asumir diferentes vivencias como el riesgo, el miedo, el dolor, las cuales asumo o no asumo por ser libre de hacer lo que yo quiera en una actividad individual en la que todo depende de mí según mis habilidades y necesidades por buscar vivenciar el límite.

El límite aparece como una línea delgada que te puede llevar a la victoria o a la derrota en lo que quieres hacer, que emerge como una variable que se busca modificar, cambiar, superar. A su vez se presenta como una superación personal, al mejorar lo que puedes hacer, te alienta a cada vez llegar más lejos y cuando prácticas skate boarding en grupo se asume el límite individualmente, al afrontarlo o no afrontarlo por la presión de los otros en una práctica grupal.

Esta actividad puede llegar a ser tan profunda en mí que la considero como arte, donde el lienzo son las calles y parques, el pincel es el practicante y su skate, y las obras son las jugadas que puedan hacer los skaters sobre sus tablas, su estilo y creatividad.

La búsqueda de mis límites lleva a mi cuerpo a que se adapte al espacio y rompa sus esquemas, en sus expresiones corporales, en su movimiento, al mediar con el contexto, al buscar hacer lo que se quiere hacer.

Me atrevo a decir que el límite además de vivenciarse en el skate boarding, según mi experiencia como aspirante a licenciado en educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte, considero que en la práctica de deportes convencionales también se puede vivenciar el límite, por ejemplo en el caso del físico culturismo sus deportistas buscan llegar al límite de sus cuerpos al querer aumentar el tamaño de sus músculos al someterse a rigurosas dietas y prolongadas jornadas de entrenamiento con grandes cargas de peso, buscando sobrepasar sus límites . Otro ejemplo es el caso de los grandes velocistas que cada vez buscan correr más rápido, sobrepasar su tiempo al correr, mejorando sus marcas, entrenando a niveles donde se supera su actividad física, llegando a sus límites que se quieren desplazar para correr cada vez más.

Tal vez en todos los seres humanos que realicen diferentes actividades se encuentre presente la vivencia del límite, la cual está influenciada según el

contexto, los gustos, los espacios, los objetivos, los deseos y momentos, por que los límites son inherentes al ser humano, solo por estar vivo y el querer saber hasta donde se es capaz de llegar dentro de un entorno social, te hace asumir retos que se quieren superar.



Como skater para mí el límite es la línea sobre la cual me deslizo, realidad o fantasía, donde la realidad es lo que se puede hacer y la fantasía es lo que se quiere hacer, lo que imagino, lo que sueño o deseo lograr.

Y en esa búsqueda por pasar de la fantasía a la realidad tengo que cruzar, superar barreras corporales, mentales, culturales, apareciendo mis límites que no me dejan progresar pero que quiero cruzar para saber en

realidad hasta donde soy capaz de llegar.

Truco: Fronsíde Boardslide - Skater: Juan Marcos Mosquera - B. Foto: 7-



El skate boarding
no es un
crimen
es expresión

Foto: 8. Skater: Juan Marcos Mosquera B.

8. CONCLUSIONES.

La investigación no logró dar cuenta de las trayectorias de identidades de forma personal de los jóvenes practicantes de skate boarding pero si se encontró una trayectoria grupal, que muestra la importancia del grupo y de la vivencia del límite, el riesgo, el miedo y el dolor. Estas vivencias hacen que los jóvenes se adscriban identitariamente, apropien y resignifiquen unos trucos, unas estéticas, unos lenguajes al comprometerse con la práctica de una actividad. Acogiendo el concepto de adscripciones identitarias¹² que precisa los hallazgos que surgieron.

Los jóvenes de hoy en día están en una búsqueda de alternativas novedosas que les permitan vivenciar nuevas sensaciones, que los lleven a buscar sus límites corporales y estas posibilidades las brinda el skate boarding, identificándose los skaters de este grupo con : la vivencia del límite o límites dentro de esta practica; la utilización de técnicas en los trucos y la apropiación de un lenguaje al referirse a estas, junto a su skate como objeto mediador en el movimiento que expresan hacia los otros.

En la búsqueda por vivenciar el límite estos jóvenes deben asumir otras vivencias como, el riesgo, el miedo y el dolor, las cuales los identifican al experimentarlas, pero a su vez los diferencian entre si porque hay algunos que los desafían al buscar sobrepasarlos para continuar patinando, mientras que hay otros que los limitan al no continuar con la práctica.

Esta actividad por desarrollarse en grupo nos muestra una variedad de estilos entre sus integrantes al existir diferencias al vestir y al patinar, que son influenciadas por tres géneros musicales como el Hip-Hop, Punk y el Metal. Surge así un grupo híbrido en el que se reúnen jóvenes que se

¹² Los procesos socioculturales mediante los cuales los jóvenes se adscriben presencial o simbólicamente a ciertas identidades sociales y asumen unos discursos, unas estéticas y unas prácticas. Reguillo (2000, p.55)

identifican con una práctica del skate pero que se diferencian entre si al no compartir los mismos gustos, al tener influencias diferentes en su forma de ser que se mimetizan al patinar.

El grupo brinda un espacio de aprendizaje como resultado de la acción de interactuar entre iguales, al aprender unos de otros, alrededor de una actividad que desarrollan por gusto, donde apropian unas técnicas en los trucos y tienen la posibilidad de conocer diferentes estilos al vestir o al patinar que son influenciados por géneros musicales.

Surgen entre los skaters unos lenguajes, al nombrar técnicas o al expresar movimientos propios del patinar, en torno de un ir y venir de adhesiones corporales que transitan en sus identidades, al aprender y desaprender cosas que fluyen alrededor de estas, que proyectan hacia los otros y que marcan la diferencia por practicar skate boarding dentro del contexto de la ciudad de Popayán.

Las características en las identidades de los skaters dentro de este grupo son, la identificación y la diferenciación que proyectan mediante la interacción de un yo representado en el skater, un nosotros representado en el grupo de skaters y un los otros representado en otros skaters de otros grupos de otros lugares. Lo anterior confirma a las identidades como concepto relacional, en un grupo de jóvenes, donde a pesar de sus diferencias comparten saberes entre si en relación a la práctica que los identifica.

Esta actividad no es institucional y en la actualidad no es reconocida por ningún ente deportivo que brinde apoyo o espacios para estos, lo cual hace que esta actividad vuelva a sus practicantes nómadas de los entornos urbanos, en búsqueda de un vuelo o muro para deslizar, para someterse a prueba y saber hasta donde pueden llegar, que riesgos están preparados para asumir y que están dispuestos a sacrificar al querer cruzar sus límites.

Pero muchas veces estas vivencias son cercenadas por personas que no comparten esta actividad al marginar a los skaters, al ser expulsados de los lugares de práctica y algunos skaters por el afán de someterse a prueba entran en el juego de romper reglas, existiendo la transgresión a raíz de la marginación.

Este grupo de skaters no tiene reglas, ni espacios preestablecidos, por lo tanto requieren un espacio adecuado para esta actividad por ser marginados de los sitios de práctica, lo que ha llevado a que tengan una organización grupal para recoger fondos y construir módulos con el fin de realizar su actividad.

Surge entonces en este grupo, una adscripción identitaria en los jóvenes que se comprometen y asumen vivencias que los identifican y los diferencian a través de una trayectoria grupal en sus identidades que se revela al interactuar entre ellos y que proyectan hacia las otras personas con las que comparten su contexto.

Tal vez en un futuro se puede contemplar las nuevas alternativas deportivas o actividades asociadas al riesgo como una herramienta metodológica en la educación, por contar con técnicas establecidas en su mayoría y brindar nuevos espacios y vivencias en la búsqueda por llamar mas adeptos hacia las prácticas corporales en los estudiantes que no se sienten atraídos por las actividades convencionales que brinda la educación física actualmente,

Con esta investigación se abre campo a vetas de conocimientos en cuanto a las actividades asociadas al riesgo o lo no convencional que se abren paso entre las nuevas generaciones, al buscar nuevas vivencias corporales, en relación a los jóvenes, sus adscripciones identitarias y trayectoria de identidades.

9. Recomendaciones.

No hay que desconocer que las actividades de riesgo están siendo practicadas por diferentes jóvenes que están en una búsqueda de nuevas sensaciones, que no brindan las actividades convencionales, por esto se debería tener en cuenta dentro de los programas de educación física lo no convencional, como una nueva alternativa hacia una actividad corporal que saque de la rutina a los estudiantes al experimentar nuevas vivencias al romper esquemas en sus movimientos y tengan la oportunidad de demostrarse hasta donde son capaces de llegar.

En cuanto a lo investigativo las actividades de riesgo son una veta para explorar por ser poco estudiadas, abriendo campo a los investigadores hacia actividades corporales novedosas que están esperando por ser visibilizadas.

Para los investigadores recomiendo la utilización de la investigación cualitativa por permitir comprender realidades que fluctúan dentro de nuestro contexto a través de vivencias que involucran al investigador con lo que se esta investigando desde una mirada interna y externa.

Esta investigación permite a los skaters reflexionar sobre como la práctica del skate boarding los ha cambiado en su forma de ser al apropiarse una actividad ajena a su cultura, al hacer una aproximación hacia la adscripción identitaria en algunos jóvenes a través de la trayectoria de sus identidades en la práctica del skate boarding.

Para los habitantes de Popayán, no hay que desconocer que la población joven día a día esta en un vivir de actividades a las que se pueden adscribir identitariamente al comprometerse con lo que hacen y por esto se debe respetar el expresar de estos jóvenes, que muchas veces son marginados por otras personas que los juzgan sin conocerlos, solo por practicar una actividad que rompe los esquemas dentro del contexto.

Además por el hecho de pertenecer a un contexto, debería brindárseles el reconocimiento que se merecen por ser parte de una comunidad la cual podría brindar un lugar específico para que estos skaters puedan realizar su práctica.

10. Referencias bibliográficas.

Arancibia, C. Herrera, p. Strasser, S. (1999) Psicología de la educación 2ª. Edición. Editorial: Alfaomega grupo de editor, S.A.de C.V.

Arfuch, L. Catanzano, G. Di, Cori. Pecheny, M. Robin, R. Sahsay, L. Silvestre, G. (2002) Identidades, sujetos y subjetividades. Editorial: Prometeo libros.

Arroyo y Salinas. (1998) Pandillas Juveniles urbanas. Recuperado el 22 de Mayo del 2007 obtenido de: www.injuv.gob.cl/cedoc_archivos/estudios/PDU04.pdf

Calderón, S. (2005) Talento Deportivo de extremo a extremo. Recuperado el 25 de MAYO, 2005: Obtenido de [http:// www.ucentral.edu.co/acn/articulos/F141204/art_083. htm](http://www.ucentral.edu.co/acn/articulos/F141204/art_083.htm).

Camacho, A. (1999) Las actividades físicas en la naturaleza en las sociedades occidentales de final de siglo. Recuperado el 1 de Junio 2005: Obtenido de [http:// www.efdeportes.com/efd14/postmod1.htm](http://www.efdeportes.com/efd14/postmod1.htm).

CEPAL, E. (2002) Adolescencia y juventud en América latina y el caribe: problemas, oportunidades y desafíos en el comienzo de un nuevo siglo. Chile: Editorial Naciones Unidas.

CINTERFOR. (2005) Jóvenes, formación y empleo. Recuperado el 4 de junio 2005 Obtenido de: <http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/youth/jov-g/index.htm>.

Cizalla, G. (2000) Promoción y práctica del deporte no convencional en adolescentes de alto riesgo (Proyecto Del Aula a la Aventura). Lima. Universidad Pontificia universidad Católica del Perú.

Coca F, Carmona Z, Jaramillo E, Ocampo H, Ricardo G, elaboraron en noviembre 2003 “Estaba oculto hasta que el break dance me encontró” Universidad de Caldas Facultad de Ciencias para la Salud Departamento de Acción Física Humana departamento de estudios educativos programa de educación física y recreación en Manizales.

De La Torre, R. (2002) Crisis o revaloración de la identidad en la sociedad contemporánea. *Revista Nómadas*. Fundación Universidad Central. Abril del 2002. 16, 76- 85.

Demografía: indicadores de necesidades básicas. Anuario estadística Cauca 2004. Fuente. DANE.

De Wikipedia, Skate Boarding (2006) Skate Boarding. Recuperado 22 Noviembre, 2006: Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/Skateboarding>.

Diccionario de psicología (1985) Editorial ORBIS segunda edición Barcelona.

Diccionario de las ciencias de la educación (2000) editorial: Euromexico, S, A de C, V.

Doise, W., Deschamps, J. & Mugny, G. (1980) “Definición del sí mismo e identidad social”. En *Psicología social experimental*, Hispano Europea, Barcelona,

Feixa, C. (1999) De jóvenes bandas y tribus. Editorial: Ariel s.a. Barcelona.

Gómez Z y Gonzáles M. (2005) Estilos del cuerpo expuesto: Revista *Nómadas*. Fundación Universidad Central. Octubre del 2005. 23, 38- 46.

Glosario, (2005).Glosario del deporte extremo. Recuperado el 25 MAYO, 2005: Obtenido de [http:// WWW. El castellano. Org/ gloxtrem .html](http://WWW.Elcastellano.Org/gloxtrem.html).

Guelbenzu, José María. (1991).
“Signos de Identidad”. En: Diccionario sobre Interculturalidad,

Handbooks, L. (1984).Como motivar a sus alumnos. Editorial: CEAC.
S. A. Perú, 164-08020.

Hurtado, R., Jaramillo, L., Zúñiga, C. & Montoya, A. (2005) Jóvenes e Imaginarios de la educación física. Un estudio comprensivo en la ciudad de Popayán: Universidad del Cauca. Editor General Publicaciones: Jorge Salazar.

Maffesoli, M. (1997) Yo es el Otro. En: Debates sobre el sujeto perspectivas contemporaneas. (2004) Universidad Central Bogota. Editorial: Siglo del Hombre. En: (editoras Verde, M. Daza, G. Zuleta, M).

Mata, V. (2002) Deporte: cultura y contracultura. Un estudio a través del modelo de los horizontes deportivos culturales. Revista Apuntes Educación Física y deporte. 67, 6- 16.

Marín, M y Muños, G. (2002) Secretos de Mutantes. Música y Creación en las Culturas Juveniles. Siglo del Hombre Editores: Universidad Central- D.I.U.C. Bogota.

- Murcia, P, & Jaramillo, E. (2000) "La Complementariedad Etnográfica"
 Investigación Cualitativa. Una guía para abordar estudios sociales.
 Universidad de Caldas. Editorial: Kinesis.
- Páramo P. (2004) lecciones y lectura de Educación. No 2. Identidad urbana.
 Editorial: Ápice.
- Pizzi P, Muñoz A, Fuller A. (2001) El dolor la muerte y el morir. Editorial:
 Mediterráneo Ltda.
- Pérez M (2004) Deporte extremo. Una cultura social Recuperado el 1
 de junio 2005: Obtenido de
<http://www.monografias.com/trabajo25/deporte-extremo-extremo.shtml>.35k.
- Pizzi, P, Muñoz N, & Fuller, A. (2001) El Dolor la Muerte y el Morir.
 Editorial Mediterráneo Ltda.
- Reeve, J. (1994) Motivación y Emoción. Editorial de la edición en castellano:
 Isabel Capella.
- Reguillo, C. (2000) Emergencia de Culturas Juveniles. Editorial: Norma.
- Robledo, M (2004) Lujos de Lo Brutal en Colombia: *Revista Brutal*
Skate board magazine.1, 7- 9.
- Rosa, F. (2003) La ruptura Posmoderna de la Historia y la Realidad.
 Universidad Complutense de Madrid Recuperado el 1 de junio 2005:
 Obtenido de [http://](http://www.filosofia.net/materialesnum/num19/F-L-S-Hou.htm) Universidad:
<http://www.filosofia.net/materialesnum/num19/F-L-S-Hou.htm>"

Ruiz, M. (2000) *Cuerpo, Identidad y productos Comunicativos en los jóvenes de fin de siglo* Memoria para optar al título de Licenciado en Etnoeducación, Universidad tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.

Serrano A (2004) *Menos queremos más la vida*. En *Debates sobre el sujeto perspectivas contemporáneas*. Universidad Central Bogotá. Editorial: Siglo del Hombre. En: (editoras Verde, M. Daza, G. Zuleta, M).

Taylor y Bogdom (1996) *Instrumentos a los métodos cualitativos*. Editorial Paidós. Barcelona.

Vega, F. (2003). *Pensamiento de un skater*. Recuperado el 1 de junio 2005: Obtenido de <http://www.ciudadfutura.com/skateboard>.

Wikipedia, la enciclopedia libre (2005) *Deporte Extremo*. Recuperado 25 MAYO, 2005: Obtenido de http://wikipedia.org/wiki/Deporte_extremo.

11. ANEXOS.

Anexos 1.

Formato del consentimiento informado.

Consentimiento informado.

Yo,-----identificado con el documento, ----- he conocido el objetivo de la investigación, trayectorias de identidades en jóvenes que practican skate boarding en la ciudad de Popayán y acepto participar voluntariamente.

El investigador, Juan Marcos Mosquera Burbano, se compromete a guardar las intimidades de los participantes, pero por petición de estos en las fotos se colocara el nombre

Firma:-----

Anexo 2.

En el primer acercamiento denominado acceso se utiliza el siguiente formato.

GUIA DE OBSERVACION No 1.

TITULO DEL PROYECTO.

TRAYECTORIA DE IDENTIDADES EN JOVENES QUE PRACTICA SKATE BOARDING DE LA CIUDAD DE POPAYAN.

NOMBRE DEL GRUPO.

CRUDOS.

FECHA: 10-22-05

HORA DE ENTRADA. 4:00 PM

HORA DE SALIDA. 8:00 PM.

LUGAR: PARQUE DE LA SALUD.

AREA: CANCHA MULTIPLE.

OBSERVADOR: JUAN MARCOS MOSQUERA BURBANO.

CONDICIONES AMBIENTALES: objetivos a observar.

Luz, nublado seco, temperatura.

Paredes No, techos No, ventanas No.

Ubicación.

ELEMENTOS EN EL ESCENARIO (PARQUE).

COMPORTAMIENTO DE LOS PRACTICANTES: OBJETIVOS A LA LUZ DEL TEMA (IDENTIDADES):

Expresiones verbales.

Expresiones no verbales.

Cumplimiento normas.

Interacciones entre ellos.

DINAMICA DE RELACIONES: OBJETIVOS A LUZ DEL TEMA (IDENTIDADES):

¿Qué tipo de actividades realizan?

¿Cómo las hacen?

¿Quiénes lo hacen?

¿Tiempos de descanso?

Anexos 3.

A partir de la información recogida en el acceso se construyeron los diarios de campo con tópicos específicos de las identidades.

PROCESO DE PRECONFIGURACION.

DIARO DE CAMPO No 1.

LUGAR: parque de la salud.

FECHA: 7-nov-2005.

HORARIO DE INICIO: 11:00 AM HORARIO DE SALIDA: 5:30 PM.

ELABORADO POR: JUAN MARCOS MOSQUERA BURBANO.

CATEGORIAS A TENER EN CUENTA: POR TOPICOS DE IDENTIDADES.

MOTIVACION QUE LOS MUEVE A REALIZAR LA PRÁCTICA.

DESAFIOS CORPORALES, CULTO AL RIESGO.

UBICACIÓN DEL INVESTIGADOR:

FRAGMENTOS QUE INTEGRAN:

1. QUE ME CUENTAN SUS IDENTIDADES:

1.1 ¿De que forma realizan la práctica dentro del grupo?

1.2 ¿Como simbolizan su territorio? Como construyen su lugar.

1.3 ¿Que experiencias se cuentan alrededor de su práctica?

2. MOMENTOS DE INTERACCION:

2.1 ¿Qué temas comparten durante la práctica? Como se hacen entender.

2.2 ¿Como comparten sus técnicas al realizar sus trucos?

2.3 ¿Con quienes interactuó más durante mayor parte del tiempo?

3. NUEVAS CONFIGURACIONES:

3.1 ¿Expresiones de comportamientos en los jóvenes al practicar skate? Que configuran.

3.2 ¿Cómo se adaptan al cambiar de lugar de encuentro a la práctica en el grupo?

3.3 ¿Que es lo que ellos admiran de los otros compañeros? Como establecen lazos de amistad.

3.4 ¿Qué valoran de si mismo y valoran de los otros?

4. PROYECCIONES DENTRO DEL CONTEXTO:

4.1 ¿Como influye el cambio de lugar?

4.2 ¿Como se apropian de los ritos de práctica?

5. MI SENTIR.

5.1 ¿Como me sentí durante la sesión como practicante?

Anexos 4.

Formato utilizado para las entrevista en profundidad

GUIA DE PRECONFIGURACION.

Entrevista en profundidad.

Resultando los siguientes tópicos acerca de la categoría núcleo “**skate boarding la corporeidad puesta al límite**” en relación a la identidades.

Tópicos. Se da una denominación y definición.

1. Vivir al límite: Resultando los siguientes tópicos con sus preguntas.

1.1: Límite: Línea real o imaginaria que se asume según sus posibilidades como skater al buscar sobrepasar lo que se puede hacer durante la práctica del skate boarding

1- ¿Crees que puedes perfeccionar los trucos que realizas en la práctica del skate boarding?

2- ¿Cómo lo haces?

3- ¿Cuando patinas has sentido que te estancas, o no progresas?

4- ¿Si al patinar te das cuenta que no mejoras, porque sigues patinado?

5- ¿Cómo te ayuda el grupo a sobrepasar lo que haces cuando patinas, como?

1. 2: Riesgo: El riesgo una vivencia que se asume al patinar, al caerse, al golpearse, al romperse incluso en algunos casos de lesionarse de por vida o matarse.

1- ¿Que es lo más riesgoso que has hecho al patinar?

2- ¿Si al grupo llega un skater que no asume riesgos es aceptado por el grupo, si, no por que?

3- ¿Hay que ser arriesgado para hacer trucos?

1.3. Dolor: Sensación molesta que afecta el cuerpo por causa interior o exterior la cual asumen de una forma individual al tolerarlo o al no tolerarlo.

1- ¿Qué es lo más doloroso que has pasado como skater?

2- ¿Si el skate te produce dolor porque lo sigues practicando?

1.4. El miedo: Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o reto que puede limitar o superar lo que se quiere hacer.

1- ¿Tienes miedo cuando sales a patinar?

2- ¿Si sientes miedo por que sigues patinando?

3- ¿Que es lo que más miedo te ha producido al patinar?

4- ¿Lo has podido superar?

5- ¿El grupo te ha ayudado a superar el miedo al patinar como?

1.5. Libertad: Es el poder hacer lo que se quiera sin recibir órdenes o estar sometidos a reglas siendo dueños del escoger el momento de practicar, los trucos que realizan junto a la forma de vestir y el género musical de influencia y el expresar movimientos corpóreos.

1- ¿Cuándo patinas te sientes libre?

2- ¿De que forma?

3- ¿Cómo aprovechas la libertad que te da el skate?

2. Grupo: espacio de encuentro donde por medio de la interacción hay un aprendizaje.

2.1. Aprendizaje: Acción y efecto de aprender en la ejecución de los trucos o vuelos que hacen.

1- ¿Cuándo patinas aprendes algo de los otro skaters?

2- ¿Que cosas aprendes?

3- ¿Cómo aprendiste a realizar los trucos que haces?

4- ¿Si llega un skater al grupo que no conocen le enseñan trucos, porque?

2.2. Motivación: aparece como el motor que mueve a los skaters individualmente y en el grupo a realizar la práctica pero a su vez toma diferentes formas al encontrarla en los skaters.

1- ¿Como skater que te motiva a practicar?

2- ¿Cuándo te caes y te lastimas que te motiva a seguir patinando?

2.3. Cooperación: acción y efecto de cooperar para la práctica del skate boarding en grupo facilitando el patinar.

1- ¿Dentro del grupo todos los skaters cooperan para construir los módulos?

2- ¿Si un skater no coopera dentro del grupo es aceptado por los otros skaters?

2.4. Los lugares de práctica: son los espacios que se consideran adecuados para la actividad del skate pero en la gran mayoría son prohibidos.

1- ¿Tienes lugares específicos para patinar?

2- ¿Cuales lugares?

3- ¿Por qué cambian de lugares para patinar?

2.5. Marginación: aparece como el no de los otros, al rechazar o al no compartir la práctica no dejan patinar en algunos sitios de la ciudad que se considera por parte del grupo apropiados para patinar.

1- ¿Que haces cuando llegas a un lugar y no te dejan intentar un solo salto?

2- ¿Por que crees que hay personas que no te dejan patinar en la calle?

3- ¿Tu familia esta de acuerdo con tu práctica de skate?

4- ¿Cómo se siente el grupo al no poder patinar en algunos lugares de la ciudad?

2.6. El Romper Reglas: Es el traspasar normas instituidas por sitios o lugares que por sus condiciones son perfectos para el skate hace que los skaters con tal de patinar.

1- ¿Cuándo patinas has tenido que romper reglas, cuales?

2- ¿Cuándo te sacan de un lugar, y quieres seguir patinando que haces?

3- ¿Qué hacen os otros skaters?

3. ESTAMOS IMPONIENDO UN ESTILO

3.1. Estilo: Modo, manera, forma de comportamiento o características que individualizan la tendencia de un lenguaje corporal al hablar al vestir y en el caso de los skaters al patinar, ante los otros, según las influencias como el género musical o actividad que realiza.

1- ¿Cómo skater tienes una forma definida en el momento de patinar?

2- ¿Qué representas con tu forma de vestir en la práctica del skate boarding?

3- ¿Si dentro del grupo los skaters no escuchan el mismo género musical, patinan y visten de forma diferente porque patinan juntos?

3.2. El género musical: Es una expresión rítmica que influye con fuerza sobre **el estilo** en los lenguajes orales, corporales al vestir, en la forma de patinar y en algunos casos la forma de actuar.

1- ¿Tienes un género musical que te guste, cual y por que lo escogiste?

2- ¿El género musical que te gusta escuchar ha cambiado tu forma de patinar, de vestir, de hablar?

3- ¿Cómo te ha cambiado?

3.3. Estilo al patinar: es la expresión de movimientos corporales al hacer los trucos.

1- ¿Crees que al patinar expresas algo con tus movimientos sobre la tabla, que expresas?

2- ¿Cuándo patinas haces movimientos que has visto en otros, por que lo haces?

3.4. El estilo al vestir: Es una forma de representar o proyectar sus influencias en torno a una actividad o genero musical reflejando una adhesión sobre el cuerpo al vestir ancho, angosto, utilizar colores oscuros o claros, gorras o cabelleras largas.

1- ¿Qué representas con tu vestimenta?

2- ¿Crees que los zapatos de suela plana, son necesarios para poder patinar, porque?

4 - LOS TRUCOS

4.1. La técnica: conjunto de procedimientos y recursos que se aplica en los trucos los cuales tienen sus nombres y movimientos específicos para ejecutarlos.

1- ¿Para patinar tuviste que conocer técnicas, cuales?

2- ¿Si un skater no tiene técnica es aceptado dentro del grupo?

3- ¿Que representan los trucos para un skater?

4- ¿Hay trucos con los cuales te identificas más, por que?

4.2. La experiencia: Es la práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad en el momento de patinar.

1- ¿La experiencia dentro del grupo marca la diferencia, por que?

2- ¿La experiencia puede facilitar la aceptación de los otros skaters del grupo al patinar?

3- ¿Como la facilita?

4- ¿Crees que hay diferencias entre un skater que lleve varios años patinando, con un skater que lleve pocos años patinando, cuales son esas diferencias?

4.3. La competencia: Disputa o contienda entre dos o más personas que practican skate boarding por ser el mejor del grupo o internamente al superar lo que se es capaz de hacer en la práctica.

1- ¿Cuando patinas lo haces por competir con los otros skater del grupo, por que?

2- ¿Al patinar has sentido una competencia contigo mismo que tratas de ganar o vencer?

4.4. Diversión: Acción y efecto de divertirse o pasatiempo.

1- ¿Al patinar solo te diviertes?

2- ¿Cuándo patinas en grupo todos se divierten?

3- ¿Cuándo patinas si no te diviertes por que lo haces?