



"Medalla de Plata de la Villa de Gijón 2015"

**MEMORIA DE ACTUACIÓN
PROGRAMA
OCIO ALTERNATIVO NOCTURNO
2024**

ÍNDICE

1.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
1.2.	ESTRUCTURA DEL PROYECTO	4
1.3.	TEMPORALIZACIÓN	4
1.3.1.	Edición XXXII, 2ª fase de actividades	4
1.3.2.	Edición XXXII, 3ª fase de actividades	4
1.3.3.	Edición XXXIII, 1ª fase de actividades	5
2.	OBJETIVOS.....	5
2.1.	GENERALES	5
2.2.	ESPECÍFICOS	5
3.	METODOLOGÍA	7
4.	ACTIVIDADES DESARROLLADAS	8
4.1.	ÁREA DE CULTURA.....	8
4.1.1.	Edición XXXII, 2ª fase de actividades	8
4.1.2.	Edición XXXII, 3ª fase de actividades	11
4.1.3.	Edición XXXIII, 1ª fase de actividades	14
4.2.	ÁREA DE DEPORTE	18
4.2.1.	Edición XXXII, 2ª fase de actividades	18
4.2.2.	Edición XXXII, 3ª fase de actividades	19
4.2.3.	Edición XXXIII, 1ª fase de actividades	20
4.3.	EVENTOS	20
4.3.1.	Edición XXXII, 2º fase de actividades	20
4.3.2.	Edición XXXII, 3º fase de actividades	25

4.3.3.	Edición XXXIII, 1ª fase de actividades	31
5.	POBLACIÓN BENEFICIADA.....	38
5.1.	INCLUSIÓN.....	39
5.1.1.	Edición XXXII, 2º fase de actividades	39
5.1.2.	Edición XXXII, 3º fase de actividades	42
5.1.3.	Edición XXXIII, 1ª fase de actividades	43
5.2.	NÚMERO DE PARTICIPANTES	45
5.2.1.	ÁREA DE CULTURA	45
5.2.2.	ÁREA DE DEPORTE.....	58
5.2.3.	EVENTOS	63
5.2.4.	NÚMEROS TOTALES DE PARTICIPANTES DURANTE EL AÑO 2024	
	67	
6.	RESULTADOS Y LOGROS	68
7.	DESAFIOS Y LECCIONES APRENDIDAS	70

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El programa de “Ocio alternativo nocturno” nace en el año 1997 a raíz de la preocupación por el uso del tiempo libre de la población joven. Es por ello que, en dicho año, se hace un análisis de la realidad, donde se concluye que el ocio es mayoritariamente consumista y que está ligado al consumo de sustancias nocivas para la salud. Ante estas conclusiones que siguen perdurando en el tiempo, se ofrece un programa para dar una alternativa de ocio saludable, gratuito y accesible. Este programa, por lo tanto, tiene como fin desarrollarse en horarios de máximo consumo y ocio; concretamente, los fines de semana, siendo los viernes de 22:00 a 03:00 horas, los sábados de 16:00 a 20:00 y de 22:00 a 03:00 horas, y los domingos de 10:00 a 20:00 horas.

1.2. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

- **Fase previa:** Preparación y planificación de actividades: Se selecciona a los/as monitores/as que llevarán a cabo estas actividades y se realiza la difusión de manera presencial y on-line.
- **Fase de ejecución:** Realización de las actividades.
- **Fase de evaluación:** Las evaluaciones profundas y metodológicas de todas nuestras intervenciones sociales son uno de los ejes centrales para lograr los objetivos con calidad y la mejora continua, por lo que se evalúa tanto el proceso como el resultado final.
- **Fase de Formación:** La formación continua de los/as trabajadores/as, voluntarios/as y socios/as de la asociación es importante para lograr una alta calidad en todas nuestras intervenciones sociales.

1.3. TEMPORALIZACIÓN

1.3.1. Edición XXXII, 2ª fase de actividades

- Fase de Planificación: 15.01.2024-08.02.2024
- Fase de Ejecución: 09.02.2024-24.03.2024
- Fase de Evaluación: 25.03.2024-27.03.2024

1.3.2. Edición XXXII, 3ª fase de actividades

- Fase de Planificación: 15.04.2024-09.05.2024
- Fase de Ejecución: 10.05.2024-23.06.2024

- Fase de Evaluación: 24.06.2024-28.06.2024

1.3.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

- Fase de Planificación: 01.10.2024-31.10.2024
- Fase de Ejecución: 01.11.2024-15.12.2024
- Fase de Evaluación: 16.12.2024-19.12.2024

2. OBJETIVOS

2.1. GENERALES

- Promover entre los y las jóvenes alternativas estables de ocio y tiempo libre con carácter lúdico, participativo, de relación e igualitario gratuito durante las tardes y las noches de los fines de semana.
- Incidir en la medida de lo posible en la reducción de la demanda y el uso abusivo de drogas entre los y las jóvenes en los momentos de mayor consumo, fomentando estilos de vida positivos y saludables.
- Fomentar la utilización de recursos y espacios públicos de que dispone la ciudad, dándoles un uso adecuado en horarios no habituales
- Implicar al tejido social en la intervención para la mejora de las condiciones de vida de los y las jóvenes dentro de su comunidad.
- Dotar a un grupo de mediadores/as juveniles de los instrumentos y herramientas necesarias para intervenir en su comunidad, en materia de prevención de drogodependencias, desarrollando así una alternativa para jóvenes realizada por las/los jóvenes.

2.2. ESPECÍFICOS

- Consolidar un espacio de encuentro, relación y formación, a través de un amplio abanico de actividades juveniles en el fin de semana que satisfagan sus gustos y preferencias.
- Ocupar las horas de ocio con actividades de interés para las y los jóvenes que puedan significar una alternativa real a la oferta de consumo de drogas durante el ocio nocturno.
- Fomentar espacios de comunicación entre las y los jóvenes, haciéndoles partícipes en el desarrollo de alternativas de ocio.
- Fomentar el ocio inclusivo entre la población juvenil, desarrollando actividades en las que puedan participar independientemente de su situación, dificultades, características...

- Ofrecer a las y los jóvenes alternativas de ocio saludables durante las tardes y noches de los fines de semana, con una propuesta de actividades deportivas, culturales y divulgativas. Fomentar entre las y los jóvenes actividades atractivas con carácter participativo y de relación, favoreciendo que se establezcan relaciones interpersonales en ambientes saludables.
- Incidir en el espacio juvenil en que la diversión y el uso indebido de drogas se encuentran íntimamente ligados, creando un espacio desde el cual promover la salud y la prevención.
- Utilizar los espacios deportivos y culturales con los que cuenta la ciudad en horarios de apertura no habituales (bibliotecas, polideportivos, centros municipales...).
- Utilizar otro tipo de espacios que sean susceptibles de incluir actividades del programa.
- Crear entre las y los jóvenes una conciencia responsable de utilización de los recursos.
- Involucrar progresivamente el tejido asociativo en el desarrollo de actividades en el programa.
- Abrir canales y vías de colaboración permanentes con entidades públicas y sociales para la programación de actividades de cara a compartir y optimizar los recursos y medios con los que se cuenta.
- Ofertar el programa como un espacio donde entidades o asociaciones de diversa índole puedan desarrollar sus actuaciones o como medio de conexión con los jóvenes.
- Provocar una respuesta conjunta de organismos y entidades de diferentes áreas: cultura, servicios sociales, empleo y juventud para conseguir una alternativa integral y estable.
- Fomentar la autoestima, el protagonismo y la auto-confianza a través del desarrollo de actividades gratificantes y satisfactorias.
- Formar tanto a los equipos de trabajo del programa (responsables y animadoras/es) como a personal en prácticas, voluntarios/os y monitoras/os específicos, en estrategias para su intervención.
- Promover la inserción laboral juvenil a través de la contratación y la impartición de los talleres del Programa de Ocio Alternativo.

3. METODOLOGÍA

Con relación a la metodología, la entidad y concretamente el programa, posee principios metodológicos que dan sentido a las intervenciones. En primer lugar, el programa se caracteriza por la flexibilidad de recursos de apoyo para la realización de las actividades, asegurándose de que todos los/as jóvenes puedan participar sin que existan obstáculos derivados de sus diferentes capacidades. La intención es que el programa sea capaz de generar espacios inclusivos donde, con independencia de las características personales, la participación sea real y efectiva, facilitando de esa manera un ocio para todas y todos. En segundo lugar, se interviene sobre el tiempo de ocio porque quien participa en la entidad lo hace libremente, puesto que es la persona quien elige voluntariamente acudir a las actividades, donde obtiene placer y diversión por ello. En tercer lugar, el programa está realizado y llevado a cabo por jóvenes y para jóvenes, de manera que las necesidades se detectan de manera más eficaz por la cercanía generacional. Asimismo, el equipo técnico de ocio se ocupa del diseño, la ejecución y la evaluación progresiva de cada momento del trabajo, localizando las actividades en los barrios, de modo que no tengan que desplazarse para participar en las mismas. Esa cercanía a los y las jóvenes se hace especialmente presente en el trato personal. En cuarto lugar, cabe destacar que la entidad se conoce la optimización de los espacios públicos, ampliando su horario de apertura y dándoles así un valor añadido para los/as ciudadanos/as, que pueden disfrutar de estos recursos más allá de sus días habituales de apertura y horarios de cierre. En quinto y último lugar, la entidad se basa la inserción sociolaboral de la juventud, ya que se da una oportunidad laboral a jóvenes que no suelen tener experiencia, posibilitándoles una mayor independencia económica y la mejora de sus expectativas de empleo futuras.

4. ACTIVIDADES DESARROLLADAS

4.1. ÁREA DE CULTURA

4.1.1. Edición XXXII, 2ª fase de actividades

A continuación, se indicarán las actividades desarrolladas en el área de cultura durante la 2ª fase de actividades de la edición XXXII, las cuales irán organizadas por tipología y horas de duración.

ACTIVIDADES FORMATIVAS			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
CANTO		6	
MUJER Y TCA		2	
MANIPULADOR DE ALIMENTOS		2	
LENGUA DE SIGNOS NIVEL INTERMEDIO		8	
MANIPULADOR DE ALIMENTOS		2	
PRIMEROS AUXILIOS		4	
PRIMEROS AUXILIOS PSICOLÓGICOS		6	
ALEMÁN PARA VIAJEROS		4	
TÉCNICAS DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL		4	
ITALIANO PARA VIAJEROS		4	
TOTAL	10	TOTAL	42
ACTIVIDADES CULINARIAS			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
COCINA ITALIANA		2	
COCINA MEXICANA		2	
COCINA RUSA		2	
COCINA RUMANA		2	
COCINA CHINA		2	

COCINA PORTUGUESA	2
COCINA MARROQUÍ	2
COCINA JAPONESA	2
COCINA AMERICANA	2
COCINA HAMBURGUESAS	2
COCINA COLOMBIANA	2
TOTAL	11
TOTAL	22

ACTIVIDADES ARTÍSTICO-CULTURALES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HORAS
TALLER TRENZAS	2 (CANCELADA)
CLUB DE LECTURA Y ESCRITURA	8
FLORES DE GOMAEVA	2
EDICIÓN DE FOTOS	2
DIBUJO MANGA	2
DECORA TU TAZA	2
LETTERING	2
DIBUJO ACUARELA	2
IMPROVISACIÓN TEATRAL	8
LETTERING	2
PIROGRABADO	4
TALLER DE RASTAS	2 (CANCELADA)
MAQUILLAJE DE EFECTOS ESPECIALES	2
EDICIÓN DE VÍDEO	2
DISEÑO UÑAS	2
DIBUJO CARBONCILLO	2
DIBUJO CÓMIC	2
ORIENTACIÓN LABORAL	2
BODY PAINTING	2

BEAT BOX		2 (CANCELADA)	
BATALLA DE GALLOS		2	
GESTIÓN EMOCIONAL		4	
TOTAL	22	TOTAL	60
ACTIVIDADES DEPORTIVAS			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
BAILE BACHATA		4	
BAILE MERENGUE		4	
BAILE URBANO		2	
BAILE SALSA		2	
BAILE CUMBIA		2	
JUST DANCE		2	
BAILE REGGAETON		2	
BAILE K-POP		2	
RANDOM DANCE		2	
BAILE FUNKY		2	
ZUMBAHA		2	
YOGA		2	
DEFENSA PERSONAL		2	
DEFENSA PERSONAL PARA MUJERES		2	
PILATES		2	
NUTRICIÓN DEPORTIVA		4	
ATLETISMO		2	
TORNEO BASEBALL PIE		2 (CANCELADA)	
TORNEO DE AJEDREZ		3	
TORNEO WII SPORTS		2	
TOTAL	20	TOTAL	47

ACTIVIDADES LÚDICAS			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
TORNEO DE MARIO KART		2	
FNAF UCN		2	
MARIO PARTY		2	
TORNEO SING IT		2	
BATALLA DE JUEGOS		2	
GYMKANA INCLUSIVA		2 (CANCELADA)	
FRIENDS DATES		2	
KARAOKE		2	
WII PARTY		2	
TALENT SHOW		2	
SCALEXTRIC		3	
QUEDADA CANINA		2	
TOTAL	12	TOTAL	25
TOTAL DE ACTIVIDADES	75	TOTAL DE HORAS	196

4.1.2. Edición XXXII, 3ª fase de actividades

A continuación, se indicarán las actividades desarrolladas en el área de cultura durante la 3ª fase de actividades de la edición XXXII, las cuales irán organizadas por tipología y horas de duración.

ACTIVIDADES FORMATIVAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HORAS
1	ALEMÁN VIAJEROS	4
2	FRANCÉS VIAJEROS	4
3	GLOBOFLEXIA	4
4	MANIPULADOR DE ALIMENTOS 1	4

5	MANIPULADOR DE ALIMENTOS 2	4	
6	PRIMEROS AUXILIOS PSICOLÓGICOS	6	
	TOTAL	6	TOTAL 26
	ACTIVIDADES CULINARIAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HORAS	
1	COCINA AHACHEF	3	
2	COCINA ALEMANA	2	
3	COCINA ARGENTINA	2	
4	COCINA BRASILEÑA	2	
5	COCINA CHINA	2	
6	COCINA DOMICANA	2	
7	COCINA ECUATORIANA	2	
8	COCINA EMPANADA	2	
9	COCINA ESPAÑOLA	2	
10	COCINA FRANCESA	2	
11	COCINA INDIA	2	
12	COCINA ITALIANA	2	
13	COCINA JAPONESA	2	
14	COCINA KEBAB	2	
15	COCINA MARROQUÍ	2	
16	COCINA MEXICANA	2	
17	COCINA PIZZA	2	
18	COCINA PORTUGUESA	2	
19	COCINA SENEGALESA	2	
20	COCINA SUSHI	2	
21	COCINA TAILANDESA	2	
22	MERIENDAHA	2	
	TOTAL	22	TOTAL 45

	ACTIVIDADES ARTÍSTICO-CULTURALES		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HORAS	
1	BATALLA DE GALLOS	3	
2	CLUB DE LECTURA Y ESCRITURA	6	
3	CREA TU PERSONAJE	4	
4	DIBUJO ACUARELA	4	
5	DIBUJO CÓMIC	2	
6	DIBUJO MANGA	2	
7	EDICIÓN DE VÍDEO	2	
8	GESTIÓN EMOCIONAL I	4	
9	GESTIÓN EMOCIONAL II	2	
10	INICIACIÓN AL RAP	2 (CANCELADA)	
11	KARAOKE	2	
12	MUJER Y NUTRICIÓN	2	
13	MUJER Y SALUD MENTAL	2	
14	TALLER DE GUION	4	
15	TEATRO	4	
16	TUPPERSEX	2	
	TOTAL	16	TOTAL 47
	ACTIVIDADES DEPORTIVAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HORAS	
1	BAILE BACHATA	4	
2	BAILE CUMBIA	2	
3	BAILE FUNKY	2	
4	BAILE HIP HOP	2	
5	BAILE MERENGUE	4	
6	BAILE REGGAETON	2	

7	BAILE RUMBA	2	
8	BAILE SALSA	2	
9	BAILE URBANO	2	
10	I JUEGOS OLÍMPICOS DE AHA	2:30	
11	JUST DANCE	2	
12	PILATES	1:30	
13	TORNEO DE PING PONG	4	
14	YOGA	1:30	
15	ZUMBAHA	2 (CANCELADA)	
	TOTAL	15	TOTAL 34,9
	ACTIVIDADES LÚDICAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	HORAS	
1	BATALLA DE JUEGOS	2	
2	ESCAPE ROOM	2	
3	FRIENDS DATES	2	
4	RESUELVE EL MISTERIO	2	
5	TORNEO FUTBOLÍN	3	
	TOTAL	5	TOTAL 11

	TOTAL DE ACTIVIDADES	64	TOTAL DE HORAS	163,9
--	-----------------------------	-----------	-----------------------	--------------

4.1.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

A continuación, se indicarán las actividades desarrolladas en el área de cultura durante la 1ª fase de actividades de la edición XXXIII, las cuales irán organizadas por tipología y horas de duración.

	ACTIVIDADES FORMATIVAS			
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
1	GLOBOFLEXIA INTENSIVO		3	
2	PINTACARAS		4	
3	FRANCÉS PARA VIAJEROS		4	
4	PRIMEROS AUXILIOS		6	
5	MANIPULADOR DE ALIMENTOS		8	
6	CANTO		9	
7	PRIMEROS AUXILIOS PSICOLÓGICOS		8	
	TOTAL	7	TOTAL	42
	ACTIVIDADES CULINARIAS			
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
1	COCINA HALLOWEEN		2	
2	COCINA SUSHI		2	
3	COCINA THAI		2	
4	COCINA SUPERVIVENCIA		2	
5	CONCURSO DE LUJO		2	
6	COCINA DE CUCHARA		3	
7	COCINA RANDOM		2	
8	COCINA FRANCESA		2	
9	COCINA PELDANYOS		2	
10	COCINA PICANTE		2	

11	COCINA ITALIANA		2	
12	COCINA MARROQUÍ		2	
13	COCINA PERRITOS		2	
14	COCINA RUSA		2	
15	COCINA DOMINICANA		2	
16	COCINA POSTRES		2	
17	COCINA CRUMBL COOKIES		2	
18	COCINA ARGENTINA		2	
19	CONCURSO SMASH BURGUER		2	
	TOTAL	19	TOTAL	39
	ACTIVIDADES ARTÍSTICO-CULTURALES			
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
1	DISEÑA TU CHRISTMAS GIFT		2	
2	CLUB DE LECTURA Y ESCRITURA		8	
3	CLUB DE TEATRO AHA		9	
4	YOGA		5	
5	REPRESENTACIÓN TEATRAL		3	
6	LETTERING NAVIDEÑO		2	
7	DIBUJO CARICATURAS		2	
8	CINE NAVIDEÑO		2	
9	DIBUJO MANGA		2	
10	DIBUJO ACUARELA		2	

11	DIBUJO COMIC		2	
12	CONCURSO DECORA TU TOTE BAG		2	
	TOTAL	12	TOTAL	41
	ACTIVIDADES DEPORTIVAS			
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
1	BAILE MERENGUE		2	
2	BAILE DEADPOOL		2	
3	TORNEO PING PONG		4	
4	BAILE TWERK		2 (CANCELADA)	
5	JUST DANCE		2	
6	BAILE BACHATA		2	
7	BAILE HIP HOP		2 (CANCELADA)	
8	BAILE CUMBIA		2	
9	BAILE FUNKY		2	
10	DEFENSA PERSONAL		10	
11	BAILE REGGAETON		2	
12	BAILE K-POP		2 (CANCELADA)	
	TOTAL	12	TOTAL	34
	ACTIVIDADES LÚDICAS			
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD		HORAS	
1	VELADA DE ESPANTO		2	

2	GYMKHANA DEL TERROR	3
3	HORROR STORIES	2
4	CONCURSO JERSEY NAVIDEÑO	1
5	KARAOKE	2
6	FRIENDS DATES	2
7	ACABA CON LA SECTA	2
8	BATALLA DE JUEGOS	2
9	BATALLA DE GALLOS	4
10	RALLY NAVIDEÑO	2
11	CLUEDO EN VIVO	2
12	DRAGONES Y MAZMORRAS	2
13	TRIVIAL HARRY POTTER	2
	TOTAL	13
	TOTAL	28

TOTAL DE ACTIVIDADES	63	TOTAL DE HORAS	184
-----------------------------	-----------	-----------------------	------------

4.2. ÁREA DE DEPORTE

4.2.1. Edición XXXII, 2ª fase de actividades

A continuación, se indicarán las actividades desarrolladas en el área de deporte durante la 2ª fase de actividades de la edición XXXII, las cuales irán organizadas por tiempo de desarrollo. Todas ellas se encuentran dentro de la tipología deportiva.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO DE DEDICACIÓN
1	Torneo de baloncesto	7 fines de semana
2	Torneo de voleibol	7 fines de semana
3	Torneo fútbol sala sub35	7 fines de semana
4	Torneo fútbol sala sub18	7 fines de semana
5	Torneo fútbol 7	7 fines de semana
6	Torneo League of Legends	4 horas
7	Torneo Fornite	4 horas
8	Torneo EA Sports 2024	4 horas
	TOTAL DE ACTIVIDADES	8
	TOTAL TIEMPO DEDICADO	5 torneos de larga duración (7 fines de semana) y 3 torneos de un total de 12 horas

4.2.2. Edición XXXII, 3ª fase de actividades

A continuación, se indicarán las actividades desarrolladas en el área de deporte durante la 3ª fase de actividades de la edición XXXII, las cuales irán organizadas por tiempo de desarrollo. Todas ellas se encuentran dentro de la tipología deportiva.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO DE DEDICACIÓN
1	Torneo de baloncesto	7 fines de semana
2	Torneo de voleibol	7 fines de semana
3	Torneo fútbol sala sub35	7 fines de semana
4	Torneo fútbol sala sub18	7 fines de semana
5	Torneo fútbol 7	7 fines de semana
6	Torneo League of Legends	4 horas
7	Torneo Fornite	4 horas
8	Torneo Valorant	4 horas
	TOTAL DE ACTIVIDADES	8
	TOTAL TIEMPO DEDICADO	5 torneos de larga duración (7 fines de semana) y

		3 torneos de un total de 12 horas
--	--	--

4.2.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

A continuación, se indicarán las actividades desarrolladas en el área de deporte durante la 1ª fase de actividades de la edición XXXIII, las cuales irán organizadas por tiempo de desarrollo. Todas ellas se encuentran dentro de la tipología deportiva.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS		
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO DE DEDICACIÓN
1	Torneo de baloncesto	7 fines de semana
2	Torneo de voleibol	7 fines de semana
3	Torneo fútbol sala sub35	7 fines de semana
4	Torneo fútbol sala sub18	7 fines de semana
5	Torneo fútbol 7	7 fines de semana
6	Torneo League of Legends	4 horas
7	Torneo Fornite	4 horas
8	Torneo Valorant	4 horas (CANCELADA)
	TOTAL DE ACTIVIDADES	8
	TOTAL TIEMPO DEDICADO	5 torneos de larga duración (7 fines de semana) y 2 torneos de un total de 6 horas

4.3. EVENTOS

4.3.1. Edición XXXII, 2º fase de actividades

4.3.1.1. K-Pop

Fue un evento organizado en torno a la cultura coreana, en concreto en el género musical denominado “k-pop”, o pop coreano, en auge en estos momentos. La dinamizadora ha desarrollado las siguientes actividades, presentes en el mismo cartel:

- Juegos k-pop: diferentes juegos y dinámicas con temática.

- Exhibición de baile: los participantes muestran sus habilidades en este baile.
- Random dance: se ponen videoclips de k-pop y los participantes que se la sepan salen al centro a seguir la coreografía.

Se realizó con el objetivo de fomentar los planes alternativos de ocio activo, la participación juvenil y una educación basada en el respeto a los espacios públicos y al medio ambiente.

El cartel que se ha utilizado para la difusión ha sido el siguiente:



4.3.1.2. Poetry Slam

Se trata de un recital de poesía en micro abierto, en el que los participantes exponen sus composiciones líricas. Su objetivo es fomentar los planes alternativos de ocio activo, la participación juvenil y una educación basada en el respeto a los espacios públicos y al medio ambiente; sin embargo, el mismo se ha cancelado por no haber llegado a un mínimo de participación. El cartel que se ha utilizado para difundir es el siguiente:



4.3.1.3. Concurso de música

El XX Concurso de Música en directo está destinado a jóvenes de 13 a 35 años de cualquier parte de España, donde pueden participar como solistas o como grupo, incluyéndose, por primera vez, covers en el setlist; gracias al pago de la cuota general a la SGAE (Sociedad General de Autores y Editores).

El concurso se lleva a cabo durante tres días consecutivos el viernes 22, el sábado 23 y domingo 24 de marzo de 2024. Se divide en dos fases:

- Audiciones: el viernes de 21:30 a 02:00h y el sábado de 21:00h a 02:00h. En esta fase cada participante actúa una sola vez.
- Final: el domingo de 20:00 a 22:00h.

Los grupos y/o solistas que se presenten deberán poder desarrollar en directo un repertorio aproximadamente de entre 20 y 30 minutos. Dentro de este tiempo se entiende la preparación en el escenario y la interpretación de las composiciones musicales. Como mínimo, se deberán de interpretar 2 temas y como máximo 5.

Los carteles que se han utilizado para la difusión han sido los siguientes:



4.3.1.4. Ping Pong

Una de las principales fuentes de diversión para dinamizar el hall de los centros municipales durante los fines de semana del Programa de Ocio Alternativo Nocturno, es el ping pong. Por ello es habitual hacer torneos de ping pong de vez en cuando dentro de las fases. Esta fase se decidió volver a hacer en vista de que es un evento que gusta a la juventud y que, ya en la primera fase, estaban preguntando si se iba a hacer. Su objetivo es objetivo de fomentar los planes alternativos de ocio activo, la participación juvenil y una educación basada en el respeto a los espacios públicos y al medio ambiente; sin embargo, el mismo se ha cancelado por no haber llegado a un mínimo de

participación. El cartel que se ha utilizado para difundir es el siguiente:



4.3.1.5. Maratón fútbol sala

Como en ediciones anteriores, se celebra una maratón de fútbol sala con el objetivo que los/as jóvenes puedan disfrutar de este deporte de manera gratuita. Es mixto y no se han dividido por categorías como en otros torneos. El cartel que se ha utilizado para su difusión ha sido el siguiente:

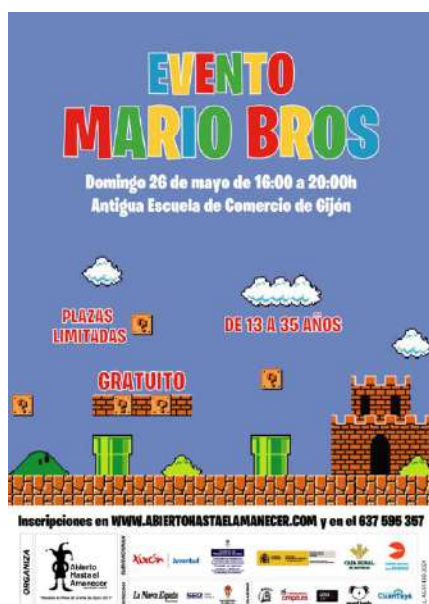


4.3.1.6. Maratón de pádel

Como fases anteriores, se celebra una maratón de pádel con el objetivo de que este deporte será más accesible y gratuito para la juventud, puesto que habitualmente es necesario pagar unos alquileres por las canchas y, en muchos sitios, su precio es bastante alto. Es mixto y no se han dividido por categorías como en otros torneos. El cartel que se ha utilizado para la difusión es el siguiente:

4.3.2.2. *Mario Bros*

- A lo largo de la edición, se ha observado que los videojuegos, y en particular los de Mario Bros, son una fuente de diversión en un ambiente distendido y entretenido, por lo que se ha decidido hacer un evento con esta temática. Como aspecto positivo, se resalta el hecho de se realizó en la antigua escuela de comercio, un espacio que hizo que el evento ganase en calidad. Concretamente, hecho de que se hiciera en el salón de actos hizo que se valorase de manera muy positivamente la actividad. Quizá, una difusión más exhaustiva, podría haber hecho que haya más participación. El cartel que se ha utilizado para su difusión ha sido el siguiente:



4.3.2.3. *Misión Save The Planet*

Se han realizado varias actividades a lo largo de la tarde:

- Libretas con papel reciclado y portadas y contraportadas de cartón las cuales los participantes decoraron a su gusto.
- El cartón, además, se usó para hacer disfraces.
- Se hizo un hotel de insectos con botellas recicladas.
- Juegos con materiales reciclados cuyos juegos que se propusieron fueron:
 - Bolos asturianos: se usaron latas como bolos y una botella como bola.
 - Limbo: se usó una cuerda.
 - Cascayu: se usó tiza para dibujarlo.
 - Tiro de cuerda en tierra: se usó cuerda también.
 - Pañuelo: es el clásico juego del pañuelo.

El cartel que se ha utilizado para su difusión ha sido el siguiente:



4.3.2.4. Pre-orgullín

Este evento se realiza con la idea de fomentar la inclusión de las diferentes realidades sociales en cuanto a identidad y diversidad sexual, además de dar visibilidad a las mismas. En esta ocasión la sección joven de la entidad XEGA, Liga de la Diversidad, se encargó de organizar un concurso para aprender de manera didáctica y dinámica sobre las diversas identidades. Además, se centraban en el colectivo intersexual y asexual, muy invisibilizados socialmente. El cartel que se ha utilizado para su difusión ha sido el siguiente:



4.3.2.5. *Fiesta en la playa*

La fiesta en la playa es un evento tradicional en la entidad, puesto que se realiza con motivo de despedida de la edición. Desde su origen, se crea un punto de encuentro en el marco del inicio del verano, donde se realizan diversas actividades deportivas en la playa como vóley, fútbol, basket y fútboltenis. También, desde el área cultural, se ofrecen actividades como yoga, dibujo acuarela, zumbAHA, flashmob y baile moderno. En esta ocasión, estuvieron disponibles las actividades de bodypainting, photocall, pintacaras, trenzas de hilo, ping pong, SpikeBall, conciertos, DJ en directo, y un mercadillo solidario destinado a la Asociación Asturmiaus. Además, estuvieron presentes durante el evento stands de diferentes asociaciones:

- Liga de la Diversidad y XEGA
- Centro de Iniciativas Juveniles (CIJ)
- Mesa informativa sobre el vial de Jove.
- Comité Antisida
- Punto de intervención de salud CMX.

El evento tuvo lugar el domingo 25 de junio a partir de las 11:00 de la mañana.

Los carteles que se han utilizado para su difusión han sido los siguientes:





4.3.2.6. Láser Tag

El láser combat es un juego deportivo que simula un combate entre equipos en un escenario decorado. El objetivo es intentar conseguir puntos alcanzando, con armas de infrarrojos, los dispositivos receptores situados en los rivales. Esta actividad es diseñada y llevada a cabo por la empresa Astur Láser Combat, la cual está prevista para 25 participantes que jugarán tres partidas de 10 minutos en 5 equipos de 5 personas. Su objetivo es incrementar la dinámica de trabajo grupal y en equipo con juegos de competición que ayuden a la juventud a interiorizar las reglas del *fair play*. Además, se busca implementar en la juventud el uso y disfrute de las nuevas tecnologías y métodos de ocio pioneros.

4.3.2.7. Maratón de pádel

Como fases anteriores, se celebra una maratón de pádel con el objetivo de que este deporte será más accesible y gratuito para la juventud, puesto que habitualmente es necesario pagar unos alquileres por las canchas y, en muchos sitios, su precio es bastante alto. Es mixto y no se han dividido por categorías como en otros torneos. El cartel que se ha utilizado para la difusión es el siguiente:



4.3.2.8. Vía Ferrata

Durante la última fase de cada edición, se programa una actividad gratuita que suele tener un coste elevado, lo cual impide que muchos/as jóvenes no puedan disfrutar de ello. Por lo cual, se ofrece esta actividad para que sea más accesible para la juventud; en esta ocasión, ha sido la Vía Ferrata, que consiste en una ruta de escalada, puentes tibetanos y bajada por cuatro tirolinas. Posteriormente, se ha un paseo por Covadonga y se aprovechar para comer.

El éxito de este tipo de actividades, caracterizado por una participación total y un ambiente ejemplar con numerosos participantes que disfrutaron del evento, refleja el cumplimiento de los objetivos planteados y la eficiencia de la planificación y ejecución de la organización del evento. La Vía Ferrata se desarrolló con absoluta normalidad, sin ningún tipo de incidencia y superando las expectativas tanto de organizadores como de participantes. El cartel que se ha utilizado para la difusión fue el siguiente:



4.3.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

4.3.3.1. Maratón de pádel



Ya es habitual en Abierto Hasta el Amanecer celebrar una maratón de pádel por fase. Para disfrutar de este deporte, es necesario habitualmente pagar unos alquileres por las canchas que en muchos sitios su precio es bastante alto, por lo que uno de nuestros objetivos es que los/as jóvenes puedan disfrutar de este deporte de manera gratuita. Es mixto y no se han dividido por categorías como en otros torneos. Da igual la edad o el género de los/as participantes. Lo importante es que pasen un buen rato en un ambiente limpio y lleno de deportividad. Sus objetivos son:

Objetivos Generales

- Fomentar un estilo de vida activo y saludable.
- Crear un espacio de convivencia inclusivo y mixto.
- Facilitar a los jóvenes el acceso a los espacios públicos de manera gratuita.

Objetivos Específicos

- Promover la formación de equipos mixtos.
- Establecer alianzas con instituciones públicas.
- Dar una alternativa nocturna de ocio no consumista.
- Respetar los valores y normas del deporte, en este caso el pádel.

- Incentivar la práctica de un deporte en auge.
- Ajustar nuestra oferta deportiva a la demanda de los participantes.

La concesión de la instalación se solicitó al patronato deportivo junto con el resto de los espacios municipales. Además, se difundió contactando con participantes de otras ediciones vía Whatsapp, y a través de las redes sociales, destacando Instagram.

Se ha comprado avituallamiento, material deportivo para dicha actividad, material sanitario y el premio consistió en un trofeo para cada miembro ganador del torneo y una tarjeta regalo de 15€ para cada uno de Decathlon.

El torneo fue dirigido a las edades comprendidas entre 13 y 35 años, de la juventud asturiana. Entre los participantes predomina el género masculino, siendo en su mayoría deportistas y estudiantes o trabajadores. Se destacó la representación significativa de los participantes de los barrios de El Llano y La Calzada, extendiéndose incluso a otras localidades como Oviedo, Pola de Lena, Mieres y Carreño.

La maratón se llevó a cabo durante el sábado 23 de noviembre para poder cubrir la alta demanda de participantes, ofreciendo 20 plazas (parejas) que se completaron en una semana. El torneo se realizó con cuatro grupos de 5 parejas cada uno enfrentándose entre sí. Después de la fase de grupos, se enfrentaron los 1º de cada grupo contra los 2º del grupo contrario. Una vez acabados los cruces, las 2 parejas ganadoras se enfrentaron entre ellas. Los partidos de la fase de grupo eran a 1 set, y si había empate, se jugaba un tie-break de siete puntos para desempatar.

El éxito del torneo de pádel, caracterizado por una participación total y un ambiente ejemplar con numerosos espectadores que disfrutaron del evento, refleja el cumplimiento de los objetivos planteados y la eficiencia de la planificación y ejecución de la organización del evento. La maratón se desarrolló con absoluta normalidad, sin ningún tipo de incidencia y superando las expectativas tanto de organizadores como de participantes. Cabe destacar, además, el incremento de parejas mixtas participantes.

En cuanto a la evaluación, al finalizar el evento, se facilita a todos los participantes un formulario para evaluar la organización, el espacio y el horario. Dicha evaluación revela

una experiencia excepcional por parte de todos, con una buena calificación en cuanto a los ítems antes nombrados, un nivel alto de satisfacción y un deseo de volver a repetir la experiencia y que se desarrolle con mayor frecuencia o de manera continua.

4.3.3.2. Carrera Anti-sida



Ya es habitual en Abierto Hasta el Amanecer celebrar una carrera por edición, en colaboración con el Comité Ciudadano Anti Sida. El objetivo es dar visibilidad sobre el virus VIH y concienciar a la población de su todavía existencia. Esta carrera se lleva a cabo por el muro de la Playa de San Lorenzo (Gijón), y dispone de cuatro categorías: infantil, diversidad, canina y popular. Para esta carrera no hay límite de edad. A las 10:00 de la mañana comienza el montaje, tanto de la zona de control (inscripciones, avituallamiento, zona de control, puesto de retransmisión de carrera, etc.), como de la zona de carrera (montaje de arco de salida, vallas y encintar). Desde la 12:00 ya estamos operativos para que los corredores puedan recoger su dorsal y camiseta en nuestra zona de control, y también recibir nuevas inscripciones. Ya por la tarde comienzan las carreras: la categoría infantil a las 16:15, la de diversidad a las 16:45, la canina a las 17:15 y la popular a las 17:45. Tras cada carrera los corredores pueden pasar por la zona de control para recoger el avituallamiento. Al finalizar las carreras, se hace entrega de los premios a cada categoría y, por último, se comienza con la recogida

de los espacios. Sus objetivos son:

Objetivos generales

- Fomentar un estilo de vida activo y saludable.
- Crear un espacio de convivencia inclusivo y mixto.
- Facilitar a la ciudadanía un evento de manera gratuita.

Objetivos específicos

- Promover la participación mixta y de todo tipo de edades.
- Establecer alianzas con instituciones públicas.
- Dar una alternativa de ocio no consumista.
- Respetar los valores y normas del deporte.
- Incentivar la práctica de un deporte como es el atletismo.
- Ajustar nuestra oferta deportiva a la demanda de los participantes.

En cuanto a la preparación de la actividad, se tiene que solicitar con bastante tiempo a Demarcación de Costas de Asturias y a Seguridad Ciudadana de Gijón, por registro. La actividad se difundió contactando con participantes de otras ediciones vía Whatsapp, con una pegada de carteles por barrios, y a través de las redes sociales, destacando Instagram.

Con respecto a los materiales, ha habido avituallamiento, material sanitario, montaje de carpas, camisetas, dorsales, altavoces, conos, vallas, arco de salida, mesas, sillas, trofeos y premio. Para ello, se solicita diversas colaboraciones para la adquisición de estos materiales, siendo entidades colaboradoras el Comité Ciudadano AntiSida, Mar de Niebla, Patronato Deportivo Municipal de Gijón, Caja Rural de Asturias, Policía Local de Gijón, Gráficas Martín, Conseyu de Moceda de Gijón, Radio Kras, El Taller, Emulsa, Central Lechera Asturiana, Alma Animal, Súbete a mi tren, Asociación Asturmiaus y Lavalo Autolavado. Los premios que se han dado por categoría son los siguientes:

CATEGORÍA	PREMIO
Popular masculino	1º Premio: Trofeo + 15€ TARJETA DECATHLON 2º Premio: Trofeo + DESAYUNO

	3º Premio: Trofeo + MOCHILA AHA
Popular femenino	1º Premio: Trofeo + 15€ TARJETA DECATHLON 2º Premio: Trofeo + DESAYUNO 3º Premio: Trofeo + MOCHILA AHA
Infantil	1º Premio: Trofeo + 15€ TARJETA DECATHLON 2º Premio: Trofeo + DESAYUNO 3º Premio: Trofeo + MOCHILA AHA
Diversidad	1º Premio: Trofeo + 15€ TARJETA DECATHLON 2º Premio: Trofeo + DESAYUNO 3º Premio: Trofeo + MOCHILA AHA
Canina	1º Premio: Trofeo + + Vale vacuna y desparasitación + CAJA CHUCHES 2º Premio: Trofeo + DESAYUNO + CAJA CHUCHES 3º Premio: Trofeo + CAJA CHUCHES

La carrera no tenía límite de edad, por lo que estaba dirigida a toda la población interesada en participar. Entre los participantes predomina el género femenino, siendo en su mayoría trabajadores.

En cuanto a su evaluación y propuestas de mejora, se ha valorado positivamente el montaje y la organización, destacando que es muy importante tener un anexo de organización de equipo para que cada miembro tenga asignadas tareas. Como propuesta, debido a que hubo inconvenientes en el reparto de camisetas y dorsales (no todas las personas inscritas las fueron a recoger), se propone que en las siguientes ediciones se pueda recoger en el local hasta una fecha límite, recordando que el día de la carrera no se les asegura dorsal y camiseta. Con esto se pretende que todas las personas que vengan a inscribirse el día de la carrera puedan optar por camiseta y dorsal.

4.3.3.3. Ecofest



Se trata de una serie de actividades con temática ecologista, las cuales tienen los siguientes objetivos:

- Fomentar los planes alternativos de ocio activo y la participación juvenil, muy ligados a los valores de la entidad, Abierto Hasta el Amanecer.
- Fomentar entre la juventud una educación basada en el respeto a los espacios públicos y al medio ambiente, es decir, promover el pensamiento de compatibilidad entre el ocio y la conservación de la vida natural.
- Colaborar con entidades y organizaciones locales para darlas a conocer, aprender de ellas y su labor, al mismo tiempo que continuamos formando tejido asociativo.

El evento se compuso por las siguientes actividades:

- **Conoce el mundo de la apicultura:** Formación sobre las bases de la apicultura. Se hará en colaboración con la Asociación de apicultores de Asturias que traerán una colmena real e imágenes para enseñar a los participantes, además de cera para hacer velas.
- **Reciclátón:** Estilo búsqueda del tesoro. Se pusieron varios códigos QR por el parque de Moreda con preguntas que tuvieron que responder correctamente para

encontrar el premio final.

- **Haz tu maceta con cápsulas de café:** Con cápsulas de café recicladas se hicieron macetas utilizando tierra y semillas.
- **Intercambio de ropa y objetos de 2ª mano:** se puso una mesa en la entrada del local con artículos y ropa para intercambiar. Tanto participantes como personas que pasaban por allí podían coger lo que quisieran dejando otra cosa en su lugar.

4.3.3.4. *Cosplay navideño*



El evento estaba ambientado en el mundo cosplay, propio de la cultura asiática, con una serie de actividades de dinamización y con un concurso final. La lista de actividades es:

- Kahoot (16:30).
- Concurso/pasarela de cosplay (17:30) con premio para la persona ganadora.
- Durante todo el evento: karaoke, juegos de mesa, haz tu chapa.

Objetivos

- Fomentar los planes alternativos de ocio activo y gratuito, ligados a los valores

de la entidad, Abierto Hasta el Amanecer que, además, ayuden a aumentar la participación juvenil.

- Crear actividades relacionadas con los gustos actuales de la juventud siguiendo las sugerencias que nos hacen a través del cuestionario de evaluación y en persona durante el desarrollo de las actividades para poder llegar a todos los grupos de población.

5. POBLACIÓN BENEFICIADA

En cuanto al perfil de participantes, las actividades van destinadas a jóvenes entre 13 y 35 años. En el área de cultura, se observa que la participación es mayoritariamente femenina, pero que en actividades que tienden más al rol masculino, como los videojuegos, la participación masculina aumenta. En el caso del área deportiva, por tanto, predomina el género masculino, siendo en su mayoría deportistas y estudiantes. La edad media de los/as participantes que acuden a las actividades gira en torno a los 20 años. En la segunda fase de actividades, hubo mayor participación en las actividades formativas, de baile y cocina, aunque también se ha destacado la participación en algunas actividades de manualidades, como dibujo acuarela, y las actividades de Nintendo Switch que incluyen los juegos de Mario Bros.

En la tercera fase de actividades, se sigue observando una participación mayoritariamente femenina sin contar las actividades de videojuegos y deporte; sin embargo, en el área de cultura se nota un menor número de participación en comparación con la fase anterior.

En la primera fase de la siguiente edición, la participación sigue siendo mayoritariamente femenina y se ha observado que la participación ha bajado considerablemente si se comparan los datos de la 3ª fase de 2023 y de la 2ª fase de 2024. Hay que trabajar para captar la mayor participación posible. Asimismo, la población con identidad no binaria u otros no ha participado mucho. Referido a la situación laboral, la mayoría de las personas participantes estudian, superando el 70% de la cifra total. El resto está repartido entre los que trabajan, estudian y trabajan de manera simultánea y los que se encuentran en paro. El grueso de edades de los y las participantes se encuentra entre aquellos nacidos entre los años 2007 y 2009, siendo el 2007 la edad más pronunciada con un total de 78 participantes, seguida de los del 2009 con 76 participantes. No obstante, en la tabla se ve como la participación es variada, y las edades que abarca el programa entre 13 y 35 años están presentes en su totalidad. De hecho, en más de una

ocasión hemos tenido que rechazar la plaza a personas que no alcanzaban la edad mínima o, que superan la máxima. El barrio del que provienen los y las participantes que más destaca es el del Llano con más de 90 personas, triplicando en cifra a los que le siguen; Centro, Pumarín, Calzada, Arena, Coto, Laviada, Ceares, Nuevo Gijón y Contrueces.

Pr último, en cuanto a los eventos desarrollados, se alcanza el mismo perfil de participantes, aunque cabe destacar que son personas, en general y salvo excepciones, a las que les cuesta la socialización, por lo que este tipo de eventos hacen que se cree un ambiente seguro, reforzando el sentimiento de pertenencia a la comunidad. Esto da lugar a que se fomente la socialización entre iguales y al pleno desarrollo de los participantes. Así, nos lo hacen llegar ellos mismos, alegando que les gusta venir, que valoran de manera positiva tanto a la monitora como el evento y el espacio, y que sienten que sus necesidades y gustos están cubiertos.

5.1. INCLUSIÓN

Actualmente, la asociación se encuentra en un proceso de implementación del Plan de Atención a la Diversidad, en el que se contemplan todas las acciones necesarias (adaptaciones, apoyos, acompañamientos...) para que los programas, incluyendo el de ocio alternativo, puedan llegar a todas las personas. Durante este año 2024, se ha podido alcanzar la participación de personas con discapacidad en las siguientes actividades.

5.1.1. Edición XXXII, 2º fase de actividades

<u>FINDE 1 → LLANO, COTO Y CASA DEL CHINO</u>
--

- VIERNES 9 DE FEBRERO

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Club de Lectura y Escritura, en horario de 23:00 a 01:00 horas.

- SÁBADO 10 DE FEBRERO

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Dibujo Acuarela, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

- DOMINGO 11 DE FEBRERO

Acudió una participante de 30 años con necesidad de apoyo presencial durante la actividad de Dibujo Cómico en horario de 16:00 a 18:00 horas.

FINDE 2 → LLANO Y COTO

- **VIERNES 16 DE FEBRERO**

Acudió una participante de 27 años a la actividad de Yoga en horario de 22:00 a 00:00 horas, con necesidad de adaptación de materiales.

- **SÁBADO 17 DE FEBRERO**

Acudió una participante de 27 años a la actividad de Manipulador de Alimentos en horario de 16:00 a 20:00 horas, con necesidad de adaptación de materiales.

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Lengua de Signos, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

FINDE 3 → LLANO, COTO Y NUEVO ROCES

- **VIERNES 23 DE FEBRERO**

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Club de Lectura y Escritura, en horario de 23:00 a 01:00 horas.

Acudió un participante de 21 años a la actividad de Torneo de Sing It en horario de 22:00 a 00:00 horas, con necesidad de supervisión.

- **SÁBADO 24 DE FEBRERO (TARDE)**

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Lengua de Signos, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

- **SÁBADO 24 DE FEBRERO (NOCHE)**

Acudió una participante de 19 años con necesidad de supervisión a la actividad de Nutrición Deportiva, en horario de 22:00 a 00:00 horas.

FINDE 4 → CMI LLANO, COTO Y AA.VV. NUEVO ROCES

- **VIERNES 01 DE MARZO**

Acudió una participante de 27 años con necesidad de acompañamiento a la

actividad de Baile merengue, en horario de 22:00 a 00:00 horas.

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Club de lectura, en horario de 23:00 a 01:00 horas.

- SÁBADO 02 DE MARZO (TARDE)

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Lengua de Signos, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

- DOMINGO 03 DE MARZO

Acudió un varón de 30 años con necesidad de acompañamiento a la actividad de Dibujo carboncillo, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

<u>FINDE 5 → ESCUELA DE COMERCIO</u>

- VIERNES 08 MARZO

Acudió un participante de 21 años a la actividad de Talent Show en horario de 00:00 a 02:00 horas, con necesidad de acompañamiento.

- SÁBADO 09 MARZO

Acudió un varón de 30 años con necesidad de acompañamiento a la actividad de Dibujo Manga, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

<u>FINDE 6 → LLANO, COTO, A.VV. NUEVO ROCES</u>
--

- SÁBADO 16

Acudió una participante de 27 años con necesidad de acompañamiento a la actividad de Primeros Auxilios, en horario de 16:00 a 19:00 horas.

- DOMINGO 17

Acudió un varón de 19 años con necesidad de adaptación de materiales a la actividad de Atletismo, en horario de 16:00 a 18:00 horas.

5.1.2. Edición XXXII, 3º fase de actividades

FINDE 1 → LLANO, COTO Y LOCAL

A la actividad de Crea tu Personaje, acudió un varón de 31 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 18:00.

FINDE 2 → LLANO, COTO Y LOCAL

A la actividad de Crea tu Personaje, acudió un varón de 31 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 18:00.

A la actividad de Manipulador de Alimentos, acudió una participante de 16 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 20:00.

FINDE 3 → ESCUELA DE COMERCIO

Al de Evento de Mario Bros, acudió un varón de 31 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 20:00.

FINDE 4 → LLANO, ISABE LA CATÓLICA Y CMX

A la actividad de Yoga, acudió una participante de 19 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 23:00 a 00:30.

FINDE 5 → CIJ Y COTO

A la actividad de Pilates, acudió una participante de 19 años con necesidad de apoyo/supervisión (TLP y le cuesta socializar), en horario de 18:30 a 20:00.

A la actividad de Edición de Vídeo, acudió un participante de 16 años con necesidad de adaptación y acompañamiento, en horario de 16:00 a 18:00.

A la actividad de Primeros Auxilios Psicológicos, acudió una participante de 16 años con necesidad de acompañamiento, en horario de 16:00 a 19:00.

A la actividad de Just Dance, acudió una participante de 19 años con necesidad de apoyo/supervisión (TLP y le cuesta socializar), en horario de 21:00 a 22:30.

FINDE 6 → LLANO, COTO, LOCAL Y CIJ

A la actividad de Primeros Auxilios Psicológicos, acudió una participante de 16 años con necesidad de acompañamiento, en horario de 16:00 a 19:00.

FINDE 7 → LLANO Y LOCAL

A la actividad de Karaoke, acudió una participante de 24 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 23:00 a 01:00.

5.1.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

MEMORIA OCIO INCLUSIVO 1ª FASE XXXIII EDICIÓN

FINDE 1 → LLANO, COTO Y NUEVO ROCES

- A la actividad de Cocina Italiana, acudió una participante de 14 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 22:00 a 00:00.
- A la actividad de Baile Bachata, acudió una participante de 14 años con necesidad de apoyo/supervisión (por idioma), en horario de 00:00 a 02:00.
- A la actividad de Dibujo Manga, acudió una participante de 22 años, con necesidad de apoyo/supervisión (epilepsia), en horario de 18:00 a 20:00.
- A la actividad de Primeros Auxilios, acudió una participante de 20 años, con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 19:00.

FINDE 2 → LLANO, COTO Y NUEVO ROCES

- A la actividad Defensa Personal, acudió un participante de 15 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 22:00 a 00:00.
- A la actividad de Defensa Personal, acudió un varón de 22 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 22:00 a 00:00.

FINDE 3 → LLANO, COTO Y LOCAL AHA

- A la actividad de Defensa Personal, acudió un varón de 15 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 22:00 a 00:00.
- A la actividad de Baile Funky, acudió una participante de 14 años con necesidad de apoyo/supervisión y relaciones sociales, en horario de “00:00 a 02:00”.
- A la actividad de Manipulador de Alimentos, acudieron dos participantes de 16 y 17 años, con necesidad de apoyo/supervisión y acompañamiento, en horario de 15:00 a 19:00.
- A la actividad de Pintacaras, acudieron un participante de 31 años, con necesidad de apoyo/supervisión y acompañamiento, en horario de 16:00 a 18:00.

FINDE 4 → LLANO, COTO Y LOCAL AHA

- A la actividad de Torneo de Ping Pong, acudió una participante de 14 años con necesidad de apoyo/supervisión para traducir y comunicarnos con ella, en horario de 22:00 a 02:00.
- A la actividad de Dragones y Mazmorras, acudió un participante de 20 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 20:00.

FINDE 5 → LLANO Y CMX

- A la actividad de Dibujo Manga, acudió una participante de 17 años con necesidad de apoyo/supervisión para la explicación del taller, en horario de 18:00 a 20:00.

FINDE 6 → LLANO, COTO, LOCAL AHA

- A la actividad de Acaba con la Secta, acudió un participante de 20 años con necesidad de apoyo/supervisión en horario de 00:00 a 02:00.

FINDE 7 → ESCUELA DE COMERCIO

- A la actividad de Friends Dates, acudió una participante de 25 años con necesidad de apoyo/supervisión para la accesibilidad, en horario de 00:00 a 02:00.
- A la actividad de Lettering Navideño, acudió un participante de 31 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 16:00 a 18:00.
- A la actividad de Cine Navideño, acudieron dos participantes de 14 y 17 años con necesidad de apoyo/supervisión, en horario de 00:00 a 02:00.

5.2. NÚMERO DE PARTICIPANTES

5.2.1. ÁREA DE CULTURA

5.2.1.1. Edición XXXII, 2º Fase

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Cocina Italiana	13	4	0	17
2	Taller De Trenzas	Cancelada			
3	Club De Lectura Y	36	16	0	52

	Escritura				
4	Baile Bachata	28	8	1	37
5	Cocina Mexicana	7	3	0	10
6	Yoga	7	2	1	10
7	Fnaf Ucn	2	2	0	4
8	Torneo Sing It	1	2	0	3
9	Baile Merengue	13	14	1	28
10	Cocina Portuguesa	5	3	1	9
11	Cocina Japonesa	10	4	0	14
12	Torneo Wii Sports	6	5	0	11
13	Cocina Colombiana	7	2	1	10
14	Baile Urbano	8	2	0	10
15	Cocina Rumana	2	3	0	5
16	Baile Salsa	7	4	0	11
17	Torneo Mario Kart	3	10	1	14
18	Gestión Emocional	8	4	1	14
19	Cocina China	4	2	0	6
20	Wii Party	4	0	0	4
21	Batalla De Juegos	3	1	0	4
22	Cocina Marroquí	8	4	0	12
23	Nutrición Deportiva	5	3	2	10
24	Baile Cumbia	7	2	0	9
25	Cocina Americana	6	7	0	13
26	Cocina Hamburguesas	7	3	0	10
27	Canto	10	6	2	18
28	Cocina Rusa	4	2	1	7

29	Just Dance	8	1	0	9
30	Defensa Personal	5	2	0	7
31	Karaoke	1	2	0	3
32	Baile Reggaeton	8	2	0	10
33	Beat Box	Cancelada			
34	Dibujo Acuarela	6	5	0	11
35	Pilates	5	0	0	5
36	Improvisación Teatral	19	16	2	37
37	Lettering	5	4	0	9
38	Manipulador De Alimentos	22	10	0	32
39	Lengua De Signos: Nivel Intermedio	34	17	0	51
40	Pirograbado	13	3	0	16
41	Taller De Rastas	Cancelada			
42	Manipulador De Alimentos	29	12	0	41
43	Primeros Auxilios	19	8	0	27
44	Baile K-Pop	7	1	0	8
45	Batalla De Gallos	3	22	0	25
46	Random Dance	8	1	0	9
47	Maquillaje De Efectos Especiales	3	0	0	3
48	Baile Funky	6	2	0	8
49	Zumbaha	6	1	0	7
50	Primeros Auxilios	14	10	4	28

	Psicológicos				
51	Alemán Para Viajeros	10	4	0	14
52	Edición De Vídeo	1	6	0	7
53	Diseño De Uñas	5	0	0	5
54	Orientación Laboral	3	1	0	4
55	Flores De Gomaeva	5	0	0	5
56	Edición De Fotos	2	3	0	5
57	Defensa Personal Para Mujeres	6	0	0	6
58	Talent Show	2	5	0	7
59	Dibujo Manga	3	4	0	7
60	Mujer Y Tca	6	1	1	8
61	Gymkana Inclusiva	Cancelada			
62	Decora Tu Taza	12	0	0	12
63	Mario Party	5	8	0	13
64	Lettering	2	0	1	3
65	Scalextric	3	6	1	10
66	Friends Dates	6	5	1	12
67	Técnicas De Animación Sociocultural	12	6	2	20
68	Dibujo Carboncillo	6	3	0	9
69	Italiano Para Viajeros	3	5	1	9
70	Quedada Canina	3	0	0	3
71	Atletismo	1	3	0	4
72	Torneo Béisbol Pie	Cancelada			
73	Dibujo Cómic	5	5	1	11

74	Torneo De Ajedrez	1	9	0	10
75	Body Painting	6	1	0	7
TOTALES		565	304	26	895

EDAD	Nº PERSONAS PARTICIPANTES
35	25
34	1
33	16
32	4
31	14
30	13
29	26
28	19
27	37
26	35
25	24
24	67
23	18
22	41
21	35
20	43
19	70
18	101
17	141
16	47
15	35
14	61
13	22
TOTAL	895

5.2.1.2. Edición XXXII, 3º Fase

	ACTIVIDAD	Mujeres	Hombres	Otros	Total

1	Cocina Marroquí	6	2	0	8
2	Baile Merengue	11	4	0	15
3	Cocina Mexicana	7	2	0	9
4	Baile Bachata	11	5	0	16
5	Cocina Española	4	8	0	12
6	Baile Rumba	4	0	0	4
7	Cocina China	5	5	0	10
8	Baile Funky	2	1	0	3
9	Cocina Argentina	16	5	1	22
10	Cocina Ecuatoriana	10	3	0	13
11	Cocina Japonesa	11	1	0	12
12	Baile Hip Hop	5	1	0	6
13	Cocina Senegalesa	6	5	0	11
14	Zumbaha	Cancelada			
15	Cocina Portuguesa	8	1	0	9
16	Torneo Ping Pong	1	7	0	8
17	Cocina India	6	1	0	7
18	Cocina Francesa	7	0	0	7
19	Iniciación Al Rap	Cancelada			
20	Cocina Pizza	10	4	0	14
21	Yoga	3	2	0	5
22	Cocina Empanada	10	1	1	12
23	Club De Lectura Y Escritura	15	11	0	26
24	Gestión Emocional 2º	1	2	0	3
25	Cocina Italiana	10	1	1	12

26	Ahachef	0	2	1	3
27	Cocina Alemana	2	3	0	5
28	Karaoke	6	1	0	7
29	Cocina Tailandesa	4	2	1	7
30	Globoflexia	9	6	0	15
31	Taller De Guión	3	5	0	8
32	Dibujo Acuarela	12	3	0	15
33	Teatro	2	2	0	4
34	Manipulador De Alimentos	22	8	0	30
35	Primeros Auxilios Psicológicos	11	4	0	15
36	Alemán Viajeros	6	6	0	12
37	Francés Viajeros	14	6	0	20
38	Crea Tu Personaje	0	13	0	13
39	Dibujo Manga	3	5	1	9
40	Primeros Juegos Olímpicos	2	1	0	3
41	Manipulador De Alimentos	6	2	2	10
42	Dibujo Cómic	1	4	0	5
43	Gestión Emocional 3º	1	3	0	4
44	Batalla De Gallos	2	11	0	13
45	Resuelve El Misterio	5	2	0	7
46	Baile Urbano	8	1	0	9
47	Baile Salsa	8	4	1	13

48	Mujer Y Nutrición	3	0	0	3
49	Mujer Y Salud Mental	4	0	0	4
50	Batalla De Juegos	0	5	0	5
51	Friends Dates	5	3	0	8
52	Baile Cumbia	1	1	2	4
53	Baile Reggaeton	2	2	0	4
54	Cocina Kebab	5	4	0	9
55	Cocina Brasileña	5	2	0	7
56	Gestión Emocional 1º	2	2	0	4
57	Club De Lectura Y Escritura	1	3	1	5
58	Cocina Sushi	2	3	0	5
59	Just Dance	4	0	0	4
60	Cocina Dominicana	5	2	0	7
61	Edición De Vídeo	3	2	0	5
62	Pilates	7	1	0	8
63	Escape Room	10	3	0	13
64	Tuppersex	4	0	1	5
65	Meriendaha	1	13	0	14
66	Torneo Fútbolín	0	12	0	12
Total		359	224	13	596

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	9
34	3
33	16

32	2
31	15
30	8
29	3
28	12
27	15
26	11
25	16
24	25
23	30
22	20
21	28
20	49
19	58
18	69
17	105
16	29
15	29
14	34
13	10
TOTAL	596

5.2.1.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

--	--

	ACTIVIDAD	Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Globoflexia	9	1	0	10
2	Pintacaras	9	1	0	10
3	Francés Para Viajeros	6	3	0	9
4	Primeros Auxilios	54	19	2	75
5	Manipulador De Alimentos 1	18	5	1	24
6	Manipulador De Alimentos 2	12	1	2	15
7	Canto	10	7	1	18
8	Primeros Auxilios Psico	34	6	0	40
9	Cocina Halloween	3	1	1	5
10	Cocina Sushi	15	1	0	16
11	Cocina Thai	3	2	0	5
12	Cocina Supervivencia	13	4	1	18
13	Cocina De Lujo	5	2	0	7
14	Cocina Cuchara	2	1	0	3
15	Cocina Random	7	4	1	12
16	Cocina Francesa	5	1	2	8
17	Cocina Peldanyos	14	2	0	16

18	Cocina Picante	3	3	0	6
19	Cocina Italiana	13	3	0	16
20	Cocina Marroquí	2	1	0	3
21	Cocina Perritos	8	7	0	15
22	Cocina Rusa	4	5	0	9
23	Cocina Dominicana	2	4	2	8
24	Cocina Postres	9	3	0	12
25	Cocina Crumbl Cookies	14	1	0	15
26	Cocina Argentina	4	5	0	9
27	Concurso Smash Burger	4	7	0	11
28	Diseña Tu Christmas Gift	4	4	0	8
29	Club De Lectura Y Escritura	19	12	2	33
30	Club Teatro Aha	7	3	0	10
31	Yoga	18	10	0	28
32	Representación Teatral	2	1	0	3
33	Trivial Harry Potter	1	2	1	4
34	Lettering Navideño	3	1	0	4
35	Dibujo Caricaturas	3	1	0	4
36	Cine Navideño	4	0	0	4
	Dibujo Manga	3	2	0	5

38	Dibujo Acuarela	8	2	0	10
39	Dibujo Comic	2	3	1	6
40	Concurso Decora Tu Tote Bag	5	1	0	6
41	Baile Deadpool	6	3	1	10
42	Torneo Ping Pong	2	12	0	14
43	Baile Twerk	Cancelada			
44	Just Dance	2	3	0	5
45	Baile Bachata 1	4	8	1	13
46	Baile Bachata 2	Cancelada			
47	Baile Hip Hop	Cancelada			
48	Baile Cumbia	1	3	0	4
49	Baile Funky	3	0	0	3
50	Baile Reggaeton	5	0	0	5
51	Baile K-Pop	Cancelada			
52	Baile Merengue 1	3	4	0	7
53	Baile Merengue 2	Cancelada			
54	Velada De Espanto	5	6	1	12
55	Gymkhana Del Terror	6	3	0	9
56	Horror Stories	7	1	1	9
57	Concurso Jersey Navideño	2	3	0	5
58	Karaoke	3	0	1	4

59	Friends Dates	7	3	0	10
60	Acaba Con La Secta	2	3	0	5
61	Batalla De Juegos	8	16	2	26
62	Batalla De Gallos	0	9	0	9
63	Rally Navideño	7	4	0	11
64	Defensa Personal	24	15	2	41
65	Cluedo En Vivo	7	4	1	12
66	Dragones Y Mazmorras	2	9	0	11
Totales		467	251	27	745

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	9
34	3
33	1
32	8
31	19
30	7
29	14
28	14
27	22
26	29
25	15
24	21
23	35
22	17

21	35
20	38
19	46
18	63
17	78
16	51
15	76
14	74
13	70
TOTAL	745

5.2.2. ÁREA DE DEPORTE

5.2.2.1. Edición XXXII, 2º Fase

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Voleibol	17	32	0	49
2	Baloncesto	4	56	0	60
3	Fútbol Sala Sub 35	3	305	0	308
4	Fútbol Sala sub 18	0	92	0	92
5	Fútbol 7	6	463	0	469
6	Torneo online de League of Legends	2	38	0	40
7	Torneo online Fornite	2	24	0	26
8	Torneo online EA Sports	0	10	0	10

	Total	34	1.020	0	1.054
--	--------------	----	-------	---	-------

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	1
34	2
33	4
32	5
31	3
30	6
29	10
28	20
27	32
26	26
25	55
24	72

23	100
22	72
21	106
20	110
19	116
18	117
17	102
16	52
15	22
14	20
13	1
TOTAL	1.054

5.2.2.2. Edición XXXII, 3º Fase

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Voleibol	29	35	0	64
2	Baloncesto	4	77	0	81
3	Fútbol Sala sub 35	1	317	0	318
4	Fútbol Sala sub 18	4	123	0	127
5	Fútbol 7	8	580	0	588
6	Torneo online de League of Legends	3	27	0	30
7	Torneo online Fornite	9	19	0	28
8	Torneo online Valorant	1	14	0	15
	Total	59	1.192	0	1.251

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	2
34	2
33	5
32	6
31	8
30	9
29	9
28	22
27	41
26	28
25	88
24	82
23	98
22	82
21	111
20	126
19	140
18	123
17	113
16	85
15	32
14	37
13	2
TOTAL	1.251

5.2.2.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Voleibol	14	28	0	42
2	Baloncesto	7	67	0	74
3	Fútbol Sala sub 35	4	268	0	272

4	Fútbol Sala sub 18	0	102	0	102
5	Fútbol 7	8	523	0	531
6	Torneo online de League of Legends	4	36	0	40
7	Torneo online Fornite	1	41	0	42
8	Torneo online Valorant	Cancelada			
	Total	38	1065	0	1103

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	9
34	33
33	29
32	54
31	118
30	71
29	117
28	111
27	93
26	100
25	99
24	63
23	75
22	33
21	31
20	24
19	9
18	11
17	4
16	5
15	8
14	5
13	1
TOTAL	1.103

5.2.3. EVENTOS

5.2.3.1. Edición XXXII, 2º Fase

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Maratón Fútbol Sala	1	253	0	254
2	Maratón de Pádel	4	36	0	40
3	Evento K-Pop	9	3	2	14
4	Poetry Slam	Cancelada			
5	Torneo de Ping Pong	3	6	0	9
6	Concurso de Música	17	33	0	50
	Total	34	331	2	367

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	3
34	0
33	0
32	1
31	3
30	1
29	8
28	10
27	10
26	13
25	15

24	29
23	35
22	39
21	45
20	42
19	33
18	37
17	16
16	15
15	9
14	3
13	0
TOTAL	367

5.2.3.2. Edición XXXII, 3º Fase

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Cine en la Calle	Cancelada			
2	Mario Bros	4	7	0	11
3	Misión Save de Planet	3	3	0	6
4	Preorgullín	2	2	1	5
5	Vía Ferrata	18	19	0	37
6	Maratón de pádel	3	37	0	40
7	Láser Tag	15	5	0	20
8	Fiesta en la playa	81	184	3	268
	Total	126	257	4	387

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	5
34	2
33	7
32	4
31	5
30	9
29	4
28	13
27	23
26	17
25	20
24	28
23	38
22	16
21	25
20	31
19	25
18	42
17	24
16	15
15	19
14	10
13	5
TOTAL	387

5.2.3.3. Edición XXXIII, 1ª fase de actividades

ACTIVIDAD		Mujeres	Hombres	Otros	Total
1	Maratón de Pádel	5	35	0	40
2	Carrera Anti-Sida	207	197	3	407

3	Ecofest	1	2	1	4
4	Cosplay navideño	18	5	2	25
	Total	231	239	6	476

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	2
34	6
33	8
32	7
31	7
30	11
29	9
28	8
27	15
26	7
25	5
24	24
23	19
22	14
21	20
20	25
19	14
18	11
17	10
16	3
15	5
14	5
13	7
TOTAL	241

Observaciones: la tabla de número de participantes contabiliza únicamente el rango que incluye las edades comprendidas entre 13 y 35 años; sin embargo, cabe destacar que también participaron 234 personas no pertenecientes a esas edades porque el evento de la carrera Anti-Sida incluyó a toda la población, por lo que participaron 71 personas menores de 13 años y 163 personas mayores de 35 años.

5.2.4. NÚMEROS TOTALES DE PARTICIPANTES DURANTE EL AÑO 2024

Área	Mujeres	Hombres	Otros	Total
Cultura	1391	779	66	2.236
Deporte	131	3.277	0	3.408
Eventos	391	827	12	1.230
Total	1.913	4.883	78	6.874

EDAD	Nº PARTICIPANTES
35	65
34	52
33	86
32	91
31	192
30	135
29	200
28	229
27	288
26	266
25	337
24	428
23	471
22	334
21	436
20	488
19	511
18	534
17	593
16	302
15	235
14	249
13	118
TOTAL	6.640

Observaciones: la diferencia del total números entre participantes según género y edad, tal y como se mencionó antes, es que en la tabla de número de participantes

según edad no incluye a las personas no pertenecientes al rango de 13 y 35 años que participaron en el evento de la carrera anti-sida, habiendo una diferencia de 234 personas.

6. RESULTADOS Y LOGROS

En cuanto al área de cultura, en la segunda fase de actividades, se han llevado a cabo 70 de las 75 actividades programadas. A lo largo de esta fase, y en cuanto a la participación, hemos observado que, desde la fase anterior, las y los participantes vienen muy regularmente cada fin de semana. Eso quiere decir que estamos calando en la población juvenil como recurso de referencia de ocio alternativo.

También observamos que, como recurso que facilita la apertura en horas extraordinarias los espacios públicos y privados, estamos creando un espacio seguro para que las y los jóvenes pasen el rato de manera sana y activa, favoreciendo la socialización entre iguales; que notamos menoscabada por la pandemia de la COVID-19. Algunos participantes nos han referido que gracias a AHA, se han creado grupos de teatro, que les sirve para crear una red de apoyo, e incluso han entrado en AHA a través del voluntariado, lo cual es fundamental en nuestros fines de semana.

Además, los propios participantes nos han pedido ayuda ante realidades complejas, como puede ser para migrantes recién llegados, violencia de género o abuso sexual, entre otros maltratos, a los que hemos derivado a los servicios o entidades pertinentes. Luego, con respecto a la tercera fase de actividades, como se puede observar, se han llevado a cabo 63 de las 65 actividades programadas en esta fase. A lo largo de esta fase y en cuanto a la participación, hemos observado que desde la fase anterior, las y los participantes vienen muy regularmente cada fin de semana. Eso quiere decir que estamos calando en la población juvenil como recurso de referencia como ocio alternativo.

También observamos que, como recurso que facilita la apertura en horas extraordinarias los espacios públicos y privados, seguimos creando un espacio seguro para que las y los jóvenes pasen el rato de manera sana y activa, a la vez que favoreciendo la socialización entre iguales; que notamos menoscabada por la pandemia de la COVID-19. Algunos participantes nos han referido que gracias a AHA, se han creado grupos de teatro, que les sirve para crear una red de apoyo, e incluso han entrado en AHA a través del voluntariado; equipo que es fundamental en nuestros fines de semana. Además, seguimos siendo recurso referencia de derivación a otros que puedan atender las necesidades de la juventud que participa en AHA.

En la primera fase de la edición XXXIII, hemos observado que desde las ediciones anteriores, las y los participantes vienen regularmente cada fin de semana. Eso quiere

decir que, pese a que hemos podido observar un descenso en la participación, seguimos calando en la población juvenil como un recurso de referencia de ocio alternativo.

También observamos que, como recurso que facilita la apertura en horas extraordinarias los espacios públicos y privados, seguimos creando un espacio seguro para que las y los jóvenes pasen el rato de manera sana y activa, a la vez que favoreciendo la socialización entre iguales; que notamos menoscabada desde la pandemia de la COVID-19. Algunos participantes nos han transmitido que, gracias a este espacio, se han creado grupos, que les sirve para crear una red de apoyo, e incluso han entrado en AHA a través del voluntariado; equipo que es fundamental y de gran apoyo en nuestros fines de semana. Además, seguimos siendo recurso referencia de derivación a otros que puedan atender las necesidades de la juventud que participa en AHA.

Por otro lado, en relación con el área de deporte, en la segunda fase, incluyendo torneos deportivos, torneos online y eventos, hemos llegado a un total de 1348 participantes.

Hemos conseguido ocupar todas las plazas en todas las actividades ofrecidas, a excepción del torneo deportivo de voleibol y el torneo online de EA Sports FC 2024.

Comparando esta segunda fase de la XXXII edición con la segunda fase de la XXXI edición hemos aumentado 1198 participantes. Hacemos esta comparativa con la segunda fase de la edición pasada ya que están comprendidas entre las mismas fechas, coincidiendo festivos y diversas fiestas que suelen influenciar en la asistencia de los participantes a los torneos y eventos.

Hemos logrado llegar a gente nueva, en general gracias al boca a boca, y aumentado la participación femenina en los torneos deportivos de fútbol.

En cuanto a conflictos, hemos conseguido reducir los conflictos que ocurren a lo largo de los siete fines de semana que dura la fase y los equipos eliminados en comparación a la fase anterior.

En general, todas las evaluaciones realizadas a los participantes de las diferentes actividades ofrecidas reflejan una experiencia positiva y enriquecedora, donde agradecen la interacción social fuera de su círculo y la oportunidad de realizar dichos deportes/torneos de manera gratuita en grandes instalaciones que normalmente están fuera de su alcance.

Siguiendo con el área de deporte, en la tercera fase de actividades, comparando los datos obtenidos de la tercera fase de esta edición con la edición pasada, hemos aumentado un total de 1479 personas (participantes y espectadores). Cabe destacar, además, el aumento de la participación femenina en más del doble que la tercera fase de la edición anterior. La comparativa se hace entre las terceras fases ya que coincide así los mismos meses (de mayo a junio), estación de año, fiestas en el concejo.. que afectan directamente a la participación en nuestros torneos.

Por último, en esta última fase del año 2024, concretamente la primera fase de la edición XXXIII, para la difusión del torneo de baloncesto, se ha utilizado una metodología de acción social en la que llamamos a la inclusión en nuestras actividades de participantes individuales que no cuenten con un equipo estructurado por su propia cuenta. De esta forma tratamos de fomentar la participación involucrando también la socialización entre personas que compartan una misma afición. Para llevar a cabo este punto hicimos uso de la difusión de un cartel en nuestras redes sociales.

7. DESAFIOS Y LECCIONES APRENDIDAS

Durante todas las fases del año 2024, nos hemos encontrado con diversos desafíos, como encontrar monitorado, para algunas de las actividades que son muy concretas. Además, como reto se encuentran diversos aspectos, tanto en el área deportiva como la cultural:

- Romper con los roles y estereotipos de género, ya que muchas de nuestras actividades pueden estar ligadas a un rol más feminizado y eso es lo que estamos atrayendo: participación más femenina. A corto plazo, sería interesante quizá el marketing del programa, difundir y hacer más interesante la programación para que el género masculino y otras identidades, sientan que tienen cabida dentro de nuestro programa.
- Atraer a los participantes de más de 25 años. Quizá con cambios en la programación y otro tipo de actividades, podamos conseguir atraer ese nicho de participación que se nos está “escapando”. Se proponen también otros métodos de difusión, como “explotar” más las redes sociales.
- Llegar y asentarnos en más barrios como puede ser el Natahoyo, que es donde tenemos nuestra sede local. Sería interesante hacer intervención más en el barrio y así acercar nuestro recurso a la juventud, que lo conozcan y que lo utilicen.
- Tejer más red con entidades juveniles, como son el Conseyu de la Mocedá de Xixón, Quantayá, el Centro de Iniciativas Juveniles, etc. y hacer, por ejemplo, actividad en sus respectivos locales, de manera que la juventud gijonesa conozca estos recursos también.
- El hecho es que la participación en términos numéricos ha descendido, pero la realidad es que, en la primera, la participación era más puntual y menos sostenida en el tiempo, lo contrario que está sucediendo en la actualidad.

Percibimos que AHA está calando en la juventud a la que llegamos y que hemos sido capaces de que encuentren en Abierto un recurso de referencia de ocio alternativo.

Asimismo, concretamente en el área deportiva, nos hemos encontrado con diferentes desafíos debido a malas conductas de participantes durante el desarrollo de los partidos, que fueron atajados de manera inmediata por el monitorado para el buen desarrollo de los torneos; aunque, en general, las personas participantes tienen un comportamiento ejemplar durante los torneos deportivos en los que participan.