

ANEXO GLOSARIO PROGRAMA DISTRITAL DE ESTÍMULOS 2014

Área: delimitación estratégica del arte, la cultura, el patrimonio, la recreación y el deporte, en función de la intervención estatal con base en sus materiales expresivos. Por ejemplo, el subcampo arte comprende las áreas artísticas disciplinares (artes audiovisuales, arte dramático, artes plásticas y visuales, danza, literatura, música). El subcampo patrimonio comprende el área del patrimonio cultural material y el área del patrimonio cultural inmaterial.

Campo: ámbito en el cual tiene lugar una red de significados que da lugar a dinámicas sociales y políticas que movilizan relaciones de poder. Para la política sectorial los campos son: Cultura, Recreación y Deporte.

Dimensiones: las dimensiones agrupan las distintas prácticas que llevan a cabo profesionales, instituciones, organizaciones culturales y el público general en el arte, las prácticas culturales y el patrimonio. En el siguiente cuadro se pueden identificar las distintas dimensiones:

Arte	Prácticas culturales	Patrimonio
Formación: prácticas educativas que apuntan a la formación de profesionales y públicos en las distintas dimensiones del campo artístico. Las prácticas educativas pueden ser formales, informales y no formales.	Agenciamiento: acciones o intervenciones que promueven la garantía de condiciones para la realización efectiva de la práctica cultural.	Formación: procesos formativos en todas las dimensiones del subcampo, dirigidos a la ciudadanía y a profesionales, en modalidades como la educación formal, para el trabajo y el desarrollo humano e informal, de acuerdo con lo establecido en la legislación nacional sobre educación.
Investigación: prácticas con las que se documentan y analizan las distintas dimensiones del campo artístico. Incluye los procesos de producción de información y conocimiento, la crítica de arte y el periodismo cultural.	Transmisión: prácticas de intercambio, transferencia y reelaboración de conocimientos. Incluye experiencias, habilidades que ocurren entre las diversas colectividades que integran la ciudadanía y dentro de ellas.	Investigación: producción de conocimientos e información sobre las distintas prácticas que conforman el subcampo y sobre las relaciones entre el patrimonio y las prácticas culturales y artísticas, y con los sectores de la sociedad con los que interactúa.
Creación: prácticas que apuntan a la realización de procesos y productos artísticos, culturales y del patrimonio. Usualmente se agrupan en disciplinas artísticas como arte dramático, danza, música, literatura, audiovisuales y artes plásticas y visuales. Se incorporan aquí también expresiones culturales de sectores sociales.	Visibilización: divulgación y posicionamiento de las prácticas culturales en el espacio de lo público, para el reconocimiento y valoración de la diversidad cultural.	Protección y salvaguardia: prácticas para conservar los valores o cualidades del patrimonio material, así como para prevenir, detener o mitigar las amenazas que lo ponen en riesgo de permanecer en condiciones adecuadas, como pueden ser los desastres naturales, los conflictos armados o la poca conciencia de los ciudadanos sobre su importancia. Incorpora también las prácticas de salvaguardia del patrimonio inmaterial que buscan preservarlo y detener los factores que lo vuelven vulnerable, ante los retos que pueden provenir, entre otros, del turismo y la globalización.
Circulación: prácticas que ponen en escena pública los procesos y proyectos del campo artístico. Se incluyen las industrias culturales, los productores, agentes y todos aquellos profesionales dedicados a facilitar la relación entre la formación, la investigación y la creación, con la apropiación.	Investigación: prácticas que documentan y analizan las distintas dimensiones del subcampo para producir conocimiento sobre este.	Circulación: prácticas que sitúan de manera intencionada el patrimonio en lo público. En el caso del patrimonio cultural, lo que entra en circulación son los bienes culturales y las manifestaciones inmateriales, además de los servicios en torno a ellos. La circulación busca activar el patrimonio y para lograrlo reconoce los conocimientos aportados por las investigaciones, los aprendizajes de agentes como los profesionales y gestores culturales, y las prácticas para su protección y salvaguardia.
Apropiación: prácticas de apreciación, resignificación, uso y transformación de los productos y procesos artísticos por los sectores y grupos sociales.	Apropiación: prácticas que aportan a la construcción de la ciudadanía cultural y transformación de imaginarios.	Apropiación: prácticas en las que cada persona no sólo conoce los significados que se difunden a través de su circulación, sino que reelabora y crea nuevos símbolos según su propia subjetividad y la de los otros, generando nuevas relaciones de sentido.

Diversidad cultural: dado que la cultura adquiere formas diversas a través del tiempo y del espacio, la diversidad cultural se manifiesta en la originalidad y la pluralidad de las identidades que caracterizan a los grupos y las sociedades que componen la humanidad. Fuente de intercambios, de innovación y de creatividad, la diversidad cultural es tan necesaria para el género humano como la diversidad biológica para los organismos vivos.

Enfoque diferencial territorial: es la forma de comprender las interacciones de la dinámica poblacional con las variables demográficas, sociales y económicas con el fin de responder a los problemas y potenciar el acceso a las oportunidades presentes en el territorio, orientando estrategias que permitan superar la segregación, discriminación y desigualdad, con el protagonismo de las poblaciones y los sectores en los territorios.

Enfoque diferencial: configura la mirada que permite visibilizar, identificar y reconocer condiciones y situaciones particulares y colectivas de la desigualdad, fragilidad, vulnerabilidad, discriminación o exclusión de las personas o grupos humanos en los territorios, que requieren de acciones integradas de protección y restitución de los derechos vulnerados e intervención de los factores que generan o reproducen la discriminación, desigualdad y exclusión. Este enfoque se orienta al reconocimiento de:

- Grupos étnicos: pueblo Rom (gitano), afrodescendientes, indígenas y raizales.
- Sectores sociales: mujeres, LGBTI, comunidades rurales y campesinas, personas con discapacidad, artesanos
- Sectores etarios: personas mayores, adultos, jóvenes e infancia (niños, niñas y adolescentes).
- Personas en condición de desplazamiento por la violencia, reinsertados.

Enfoque de género: mediante este enfoque se explican las diferencias y las relaciones sociales que construyen mujeres y hombres, siendo éstas, en la mayoría de los casos, expresión de relaciones asimétricas de poder, que ponen de manifiesto la subordinación de las mujeres a los hombres. Incorporar el género en las propuestas supone pensar que un impacto de la inversión es la transformación de las inequidades y desigualdades que persisten entre mujeres y hombres.

Interculturalidad: es el proceso social y político mediante el cual se respetan, influyen y transforman de manera permanente las relaciones entre culturas, así como las estructuras, instituciones y prácticas que dan marco a dichas relaciones, con el ánimo de resolver asimetrías, desequilibrios y discriminaciones (situaciones de segregación) que tienen lugar en la vida social.

Jornadas informativas: espacio de socialización a la comunidad distrital de las bases y procesos de la convocatoria del Programa Distrital de Estímulos 2013.

Políticas culturales: es el resultado de la concertación entre los sectores sociales en torno a los aspectos logísticos, políticos, económicos y sociales del campo cultural. Un ejemplo de esto, son los documentos “Políticas Culturales 2004 – 2016” y “Plan Decenal de Cultura 2012 – 2021”.

Prácticas culturales: son aquellas acciones que movilizan saberes, valores, imaginarios, hábitos y actitudes de carácter colectivo en el espacio de lo público, que construyen comunidad, significado identitario y contenido simbólico compartido. Se trata de ejercicios de ciudadanía cuyos ejes son la identidad cultural y el reconocimiento y despliegue de la alteridad en condiciones de inclusión, equidad y democracia, como parte integrante y transformadora de un territorio cultural predominante urbano, caracterizado por dinámicas culturales homogenizantes en el marco de una sociedad globalizada.

Programa: conjunto de planes y proyectos con un determinado objetivo.

Recurso procesal: medio de impugnación que se interpone contra las decisiones de la Administración buscando que éstas sean revocadas o modificadas.

Subcampo: hace referencia a los componentes del campo que son objeto de intervención y análisis. El campo

de la cultura tiene por subcampos prácticas culturales, artes y patrimonio cultural.

Política Pública: Acuerdos entre sociedad civil y estado para la garantía de los derechos, parámetros para alcanzarlos.

Línea: Refiere a los temas que recogen las discusiones y los alcances de las propuestas de iniciativas concertadas por los Jóvenes y que se relacionan con la misionalidad de la entidad.

Participación Ciudadana: La participación ciudadana es eje transversal del Plan de Desarrollo “Bogotá Humana”, pues desde su formulación insistido en que la ciudadanía organizada proponga y desarrolle acciones que permitan la apropiación de la ciudad y disminuya los factores de segregación, teniendo como referente el territorio y garantizando que sus decisiones se incorporen en la política pública distrital, dándole a la participación un carácter vinculante y decisorio.

Cultura Democrática: Entendida como la cultura que reconoce, acepta y no segrega a quien por su aspecto, condición, o forma de pensar es diferente; y que además acepte el régimen democrático y tenga la voluntad de participar en los asuntos públicos. Se trata de la cultura de los derechos, en tanto que se conocen, apropian y reconocen en las demás personas. Es la cultura del acuerdo pues los conflictos pueden tramitarse de manera horizontal y constructiva.

UPZ: Unidad de Planeación Zonal, referente espacial-territorial administrativo para la gestión pública.

SCRD: Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte

FGAA: Fundación Gilberto Alzate Avendaño

IDRD: Instituto Distrital de Recreación y Deporte

IDPC: Instituto Distrital de Patrimonio Cultural

Vulnerabilidad : La vulnerabilidad puede definirse como la situación de amenaza de la calidad de vida de una persona o grupo de personas que puede provenir de amenazas naturales, sociales, económicas, sexo y género, familiares, culturales, religiosas y políticas.

El Patrimonio de la ciudad refiere tanto a los bienes inmuebles (monumentos nacionales u obras de conservación arquitectónica), como al patrimonio inmaterial o herencia cultural de la ciudad y de las comunidades que en ella habitan, esto es, a las tradiciones, lenguajes, prácticas sociales y culturales que hacen que un individuo sienta que pertenece a una comunidad, pues se identifica con ellas.

Para el ejercicio propuesto se busca resignificar el patrimonio local, de tal manera que los jóvenes se apropien de los lugares o espacios simbólicos, paisajes sonoros e historias con las que conviven. La resignificación y apropiación del patrimonio cultural, es fundamental dentro de las políticas por el derecho de los jóvenes a la ciudad y, por tanto, lo es en la construcción positiva del tejido social.

DEFINICIÓN DEPORTES URBANOS Y NUEVAS TENDENCIAS

Entendemos a los **Deportes Urbanos y Nuevas Tendencias** como todos aquellos deportes contemporáneos que incluyen componentes de riesgo controlado, y que se encuentran por fuera del Sistema Nacional del Deporte, muchos de estos deportes están relacionados a las actividades de ocio y la recreación, su práctica esta sujeta a espacios y condiciones dadas por el entorno arquitectónico de la ciudad. Como tal, la práctica de todos estos deportes, además de la actividad física, involucran una serie de reglas y/o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinado, y donde la capacidad física y técnica del competidor son la base primordial para determinar su resultado.

1. **Skate:** El Skateboarding es un deporte urbano que se practica sobre un monopatín, y sobre una superficie plana, en cualquier lugar donde se pueda rodar: en piscinas, escaleras o simplemente en la calle, en la actualidad existen, en muchas ciudades en el mundo, espacio acondicionados para la practica de este deporte llamados skateparks.
2. **Roller:** Es una modalidad extrema de patinaje que se practica utilizando patines en línea (línea corta) que se pueden deslizar sobre rampas adaptadas y/o diseñadas especialmente para la practica de esta actividad. Esta disciplina se puede llegar a adaptar a la mayoría de espacios y lugares que son utilizados por el skate, incluyendo los skate parks.
3. **BMX:** Es una modalidad acrobática del ciclismo cuyo origen fue California en los años 70's. De acuerdo al lugar de práctica y especialización de cada deportista esta modalidad puede dividirse en: BMX Park, Flatland, Dirt Jump, Street.
4. **Park:** Consiste en realizar acrobacias utilizando un conjunto de rampas y otros obstáculos de cemento o madera, que se pueden encontrar dentro de los skate parks. El acróbata pasa de un truco a otro y de un obstáculo a otro con fluidez.
5. **Flatland:** El flatland es la modalidad en la cual las acrobacias o trucos son desempeñadas en una superficie pavimentada lisa de hormigón, concreto u otro tipo, realizando giros subido en los pegs, el cuadro, manillar. El equilibrio y concentración necesarios hace de esta disciplina quizás una de las más difíciles de dominar. Las bicis utilizadas en flatland suelen tener formas especiales para mejorar el equilibrio y que sea más cómodo pasar los pies sin chocar. También es necesario llevar las ruedas a una presión determinada para que la rueda gire sin clavarse en el suelo.
6. **Dirt Jump:** Esta modalidad de freestyle consiste en realizar saltos (jumps) acrobáticos utilizando rampas de tierra (dirt), las medidas de las rampas pueden ser de 2 a 3 metros de alto y el recibidor tiene que ser 20 cm más alto que el lanzador y la distancia del lanzador al recibidor puede ser de 2 a 3 metros.
7. **Street:** Para esta forma de BMX se buscan obstáculos "naturales" en la calle (street), es decir, terreno urbano. Ejemplos de estos obstáculos pueden ser un banco en el parque, una pared, escaleras, etc.
8. **Longboarding:** El longboarding es bajar por una cuesta sobre una tabla mas larga que las tablas de skate, es un deporte de riesgo controlado que generalmente se practica en carreteras pendientes y con buen asfalto, aunque también se usa para recorrer la ciudad, dado que por su tamaño resulta ser un medio de transporte eficiente, cómodo y versátil para la ciudad. Aunque su origen esta sujeto al Surf, en los años 50's, el longboarding en la practica presenta características similares al snowboard, al surf y en muchos casos al skate. Cuenta con varias modalidades como: el DH (velocidad), Slide (derrapes), Freeride (derrapes y maniobras a alta velocidad), Cruising (recorrer la ciudad), Dancing (danzar sobre la tabla), Slalom (esquivar conos).
9. **Roller Derby:** Es un deporte de contacto en patines, de origen americano, practicado por mujeres; se juega durante 60 minutos divididos en dos periodos de 30 minutos, entre dos equipos de 5 integrantes cada uno. El equipo con mayor número de puntos al final del juego gana; los equipos están integrados por 4 bloqueadoras y una anotadora. Cada período se divide en múltiples lances, que son carreras de máximo dos minutos entre los dos equipos para anotar puntos. Todas las jugadoras deben usar patines de cuatro ruedas paralelas (tobillo libre) y con las protecciones reglamentarias (Casco, protector bucal, coderas, anti fracturantes y rodilleras).
10. **Parkour:** También conocido como l'art du déplacement (el arte del desplazamiento), es una disciplina deportiva urbana que consiste en desplazarse de un punto a otro, usando trucos y maniobras creativas, aplicadas lo más fluidamente posible, partiendo principalmente de las habilidades técnicas del deportista. Esto significa superar obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas, muros,

paredes, etc. (en ambientes urbanos) e incluso árboles, formaciones rocosas, ríos, etc. (en ambientes rurales). Los practicantes del parkour son denominados traceurs (traceuses en el caso de las mujeres).

11. **Capoeira:** Es una forma de expresión cultural y deportiva de origen brasileño que combina facetas de artes marciales, música, expresión corporal y deporte. Su practica se puede realizar en cualquier espacio de superficie regular y plana, donde los capoeiristas se reúnen y forman un roda (encuentro y exhibición de capoeira), la danza de realiza entre dos deportistas, que con técnica y mañinga, buscan acorralarse entre si, respondiendo a los “ataques” del oponente. Entre sus modalidades se destacan el Angola (estilo rastrero), Regional (rápido y agresivo), estilo contemporáneo (Acrobacia y velocidad). La base principal de esta expresión deportiva y cultural urbana es la Ginga, movimiento oscilante del que parten todas las maniobras.
12. **Bike Polo:** El bicipolo, ciclopolo o bikepolo es una variante del polo que se disputa sobre bicicletas en vez de caballos. Los competidores de dos equipos deben golpear una pelota mediante un palo para convertir goles en un arco, dentro de una cancha rectangular.
13. **Futbol Freestyle:** Es el arte de hacer trucos con un balón de fútbol, realizando movimientos creativos y habilidosos manteniendo siempre el control y un estilo armonioso. En este deporte está permitido el uso de cualquier parte del cuerpo, pies, espinillas, rodillas, manos, brazos, cabeza.
14. **Escalada en Muro Artificial:** Consiste en escalar muros construidos con materiales artificiales, dentro de espacios urbanos. Es un estilo de escalada que puede combinar múltiples variables y técnicas en un mismo escenario, el cual se puede adaptar de acuerdo al nivel de exigencia de los deportistas y del tipo de prueba que se este realizando, utiliza arnés y cuerda como elementos básicos para la practica.
15. **Softcombat:** Es un deporte que involucra elementos de la Esgrima Antigua, la Esgrima Moderna, la Esgrima Contemporánea y otros deportes que incluyen el uso de armas blancas o réplicas de estas; y consiste en combates entre dos o más participantes, quienes se enfrentan en un duelo buscando marcar un punto a su(s) oponente(s). Dichos duelos se realizan con armas blancas, las cuales son réplicas y creaciones originales inspiradas en armas medievales y de la edad moderna. Podría explicarse el Softcombat como una adaptación de diferentes técnicas marciales de combates con arma a una práctica deportiva libre de riesgos.
16. **Slackline:** El slackline es un deporte de equilibrio en el que se usa una cinta que se engancha entre dos puntos fijos, generalmente árboles, se tensa y se camina sobre una cinta plana de nylon o poliéster, en el slackline la cinta es normalmente elástica, lo que permite efectuar saltos y movimientos más dinámicos. La tensión de la cinta puede ser ajustada para satisfacer el nivel de experiencia del usuario. La característica dinámica de la cinta permite hacer trucos impresionantes como saltos y flips. Al mismo tiempo, se pueden realizar posturas de yoga o acrobáticas, lo que permite distintas modalidades de entrenamiento.
17. **Artes marciales mixtas** (conocidas frecuentemente por sus siglas en inglés, MMA o Mixed Martial Arts) son un deporte de combate de pleno contacto que incorpora golpes, patadas, llaves y técnicas de una gran variedad de otras disciplinas de combate como box, lucha y sipalki entre otras. Las Artes Marciales consisten en prácticas y tradiciones codificadas, cuya misión será someter o defenderse a través de la técnica en cuestión, La exclusión de armas de fuego o de cualquier otro armamento moderno de las técnicas que emplean y la organización de éstas últimas en un sistema coherente y organizado, son sus rasgos diferenciales y lo que de alguna manera las diferenciará de las peleas callejeras, Según usen o no armas, podemos hablar de artes marciales con armas (arco, lanza, espada, bastón, maza, hacha, cadena, cuchillo y cadena) y artes marciales sin armas, las cuales generalmente consisten de puñetazos, agarres, patadas, luxaciones, estrangulaciones, entre otras.

18. **Malabares Urbanos:** Por malabarismo o juegos malabares se entiende al arte de manipular y ejecutar espectáculos con uno o más objetos a la vez volteándolos, manteniéndolos en equilibrio o arrojándolos al aire alternativamente, usualmente sin dejar que caigan al suelo. Los juegos malabares son juegos que por su dificultad y belleza hacen necesaria cierta habilidad psicomotriz por parte de quien los realiza para llevarlos a cabo, que es el malabarista. Para ello, el malabarista se sirve de diversas partes del cuerpo, principalmente de las manos, pero también de los pies, brazos o cabeza. Los juegos malabares son unas de las atracciones clásicas del circo. De cara al público son vistosos porque parece que es casi imposible hacerlos.