

**Innovación para la transformación social**  
**“Hacuna Matata”**

Sandra Lenith Granados

Asesor

Juan Sebastian Avila Santos

Universidad Nacional Abierta y a distancia UNAD  
Escuela de ciencias sociales Artes y Humanidades ECSAH  
Psicología

2024

## Resumen

El siguiente artículo se deriva de la sistematización de la experiencia de innovación social, “Hakuna Matata”, que nació como respuesta a la problemática social de violencia, delincuencia y consumo de SPA que cobra vida en un sector vulnerable de la ciudad de Cali, con más 20 años de experiencia, la fundación ha acogido a jóvenes del sector y a través de talleres busca fomentar el aprovechamiento del tiempo libre de niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la comunidad por medio del desarrollo de competencias y habilidades artísticas, culturales y educativas como: zancos, recreación, arte circense, teatro y danza.

El objetivo de la sistematización que se realizó en la experiencia de innovación Hakuna Matata permitió, registrar y reflexionar sobre las acciones que se llevan a cabo, así mismo revisar el impacto en la comunidad.

La metodología que se utilizó para esta sistematización fue investigación social de enfoque cualitativo, donde mediante la consulta en redes digitales y una entrevista con el fundador y dos participantes, se recolectó información de la experiencia.

Esta sistematización permite concluir que esta experiencia puede ser expansiva a comunidades con necesidades similares, siendo un modelo de promoción social.

***Palabras claves:*** prevención, capacitación, promoción, innovación.

### **Abstract**

The following article is derived from the systematization of the social innovation experience, “Hakuna Matata”, which was born as a response to the social problem of violence, crime and SPA consumption that comes to life in a vulnerable sector of the city of Cali, with With more than 20 years of experience, the foundation has welcomed young people from the sector and through workshops seeks to promote the use of free time of children, adolescents and young people in the community through the development of artistic, cultural and educational competencies and skills such as : stilts, recreation, circus art, theater and dance.

The objective of the systematization that was carried out in the Hakuna Matata innovation experience allowed us to record and reflect on the actions that are carried out, as well as review the impact on the community.

The methodology used for this systematization was social research with a qualitative approach, where through consultation on digital networks and an interview with the founder and two participants, information on the experience was collected.

This systematization allows us to conclude that this experience can be expanded to communities with similar needs, being a model of social promotion.

**Keywords:** prevention, training, promotion, innovation.

## Contenido

Introducción .....	5
Metodología .....	7
Resultados .....	9
Características de la innovación .....	12
Social y transformadora .....	13
Participativa.....	13
Genuina .....	13
Vigente y Consolidada .....	13
Expansiva .....	13
Conclusiones y Recomendaciones .....	15
Referencias Bibliográficas .....	17

## Introducción

De acuerdo al reporte de planeación integral en salud del Plan Decenal de Salud Pública (PDSP) (2021), el consumo de sustancias psicoactivas - SPA, en el año 2018 se reportaron 11.644 consultas, principalmente hombres (72,8%) y jóvenes entre 15 y 19 años (24,3%). Además, para el año 2019 se identificaron 956 personas con consumo de sustancias inyectables, presentando a su vez riesgos y daños asociados a enfermedades transmisibles y a situación de habitabilidad de calle. Las posible causas o factores asociados a esta problemática, de acuerdo alto indicador que representan los jóvenes entre 15 y 19 años un factor influyente es el contexto social, familias disfuncionales, relaciones interpersonales, relaciones con consumidores y la accesibilidad a SPA.

El consumo de Sustancias Psicoactivas junto con violencia y la delincuencia representan un riesgo para la población de la comuna 6 donde en el año 2003 muere Robinson Carabalí, uno de los pioneros en el arte de zanco en la ciudad de Cali, a causa de la violencia y las malas amistades, dejando en sus compañeros un gran vacío; pero Ricardo León Muñoz May decide continuar con la iniciativa en honor a su compañero desaparecido usando la palabra Hakuna Matata, mencionada en la película el Rey León de Disney, es una frase del idioma swahili, una lengua hablada en el este de África. Significa "no hay problema" o "no te preocupes" y que continuamente con su amigo Robinson mencionaban frente a las problemáticas que se les presentaban, teniéndola como aliciente para enfrentar lo difícil de su realidad económica, familiar y social que se presenta en su comunidad.

Razón por la cual Hakuna Matata, reconoce la importancia de fomentar el aprovechamiento del tiempo libre de niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la comunidad para la

prevención de la violencia, delincuencia y consumo de SPA y así promover el desarrollo de la comunidad a través de los talleres de capacitación y generación oportunidades de empleo.

La fundación Hakuna Matata se encuentra ubicada en el Barrio Gaitán de la Ciudad de Cali, departamento del Valle de Cauca; dentro los actores que participan en esta iniciativa se encuentran los miembros de la junta directiva, instructores y los jóvenes participantes de los talleres.

Al sistematizar la experiencia de innovación se observó y analizó de manera objetiva las acciones que se llevan a cabo, examinando de manera cualitativa los alcances de la misma sobre los jóvenes y la comunidad en general exponiendo los resultados obtenidos de la sistematización, donde se evidencia las características de la fundación que la postulan como una experiencia de innovación social, también se proponen ajustes de acompañamiento psicosocial que favorezcan la aplicación, ampliación y continuidad de la experiencia.

## Metodología

La sistematización de experiencias es concebida como una alternativa metodológica. Incluye diferentes fases, entre las que se encuentran planeación, reconstrucción, interpretación crítica y socialización. (Roa Mendoza, C., & Acero Robayo, Y. 2020), para el análisis se utilizó la investigación social de enfoque cualitativo, a través de la consulta en redes y una entrevista realizada en las instalaciones de la fundación con la participación del fundador, el vicepresidente de la junta directiva y un joven beneficiario de la experiencia innovadora, donde mediante la construcción de una entrevista semiestructurada compuesta por seis preguntas orientadas a comprender la experiencia y su ecosistema innovador, se recolectó información esencial para el análisis de la experiencia innovadora bajo el enfoque cualitativo. También se estableció el Perfil territorial del contexto donde se desarrolla esta experiencia teniendo en cuenta elementos como: Datos generales (descripción y ubicación del lugar), Situación demográfica (población total y desagregada por sexo y edades), Actividades económicas principales, Principales recursos naturales /Conflictos ambientales, Espacios comunitarios, religiosos, culturales y educativos, Instituciones gubernamentales y no gubernamentales presentes en el territorio y una Matriz de Actores, donde se identificaron de actores sociales, su Perfil y cualidades y su Rol en la experiencia.

También realizamos se realizó una indagación con base a las preguntas orientadas a las cuatro actividades de I+D+i; Donde se exploraron diversas áreas como la gestión de las ideas y de la creatividad, la gestión del desarrollo interactivo aplicativo, la gestión del proceso, la gestión de las oportunidades y del cambio, la apropiación social y el capital social formado, a través de respuestas sobre preguntas orientadoras designadas.

Además, se aplicó la escala de Madurez Tecnológica o Technology Readiness Level (TRL) para medir el grado de madurez de la experiencia innovadora.

## Resultados

La fundación Hakuna Matata, brinda a sus participantes herramientas para ocupar de manera productiva el tiempo y alejarse de acciones infructuosas que lamentablemente se presentan en el contexto, estas valoraciones pueden ser usadas para la sostenibilidad y expansión del proyecto.

La experiencia de Innovación Hakuna Matata consigue mejorar la calidad de vida de los jóvenes que participan de esta, así como también de las personas de su entorno, mejoran la relación de los jóvenes con sus pares y familiares, fortalecen su autoestima y resiliencia para superar las adversidades, al sentirse parte de una comunidad favorecen su valor y se conciben como parte importante de la sociedad, fomentado la autonomía y liderazgo para tomar decisiones acertadas permitiéndoles la construcción de su proyecto de vida, a través de los talleres los jóvenes logran canalizar sus emociones de manera adecuada, fortalecen el valor de la solidaridad y servicio al participar en actividades culturales y recreativas para la orientación a terceros.

De acuerdo a Chavez (2008) el modelo de atención integral comunitario es un modelo de desarrollo que satisface las necesidades del presente sin menoscabar las capacidades de las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades. De acuerdo a este modelo la Fundación Hakuna Matata, articula las necesidades o problemáticas sociales con las de los jóvenes beneficiados, generando una estrategia para la sensibilización, concientización y responsabilidad de cada uno hacia el desarrollo sociocultural y económico de la sociedad, a través de la participación activa de los jóvenes en la fundación se genera una transformación convirtiéndoles en agentes de cambio y reestructuración social.

Como decía Albert Einstein, “de la crisis surgen las mejores oportunidades” frente a una problemática que afecta a las personas de manera individual y que a grandes rasgos también afecta a la sociedad, se crea la inverosímil necesidad de crear estrategias y metodologías que intervengan y generen cambios sobre dicha problemática,

La teoría conductista de Skinner, B. F. (1970), el comportamiento puedes ser moldeable o modificable de acuerdo al refuerzo de estímulos. Por lo cual esta experiencia, busca modificar en los jóvenes las conductas que generan violencia, delincuencia y consumo de SPA, mediante la participación en los talleres, la iniciativa pretende brindar a las jóvenes herramientas que les permitan vincularse de manera positiva a la sociedad, afianzando relaciones interpersonales sanas. Promoviendo estilos de vida saludable a través del arte, la cultura y el deporte y demás actividades propias de la adolescencia que les permita expandir su creatividad, hallando alternativas de entretenimiento y buen uso del tiempo libre. De acuerdo a Martin Seligman (1999) incentivar el talento promueve el desarrollo y la satisfacción personal, por lo cual podemos confirmar que la participación de los jóvenes en esta experiencia les permite tener un desarrollo psicosocial adecuado y encaminado al bienestar propio.

Desde el enfoque humanista Maslow, Abraham (1943). Jerarquiza las necesidades humanas en cinco niveles: necesidades fisiológicas, necesidades de seguridad, necesidades de afiliación, necesidades de reconocimiento, necesidad de autorrealización. La experiencia innovadora Hakuna Matata propone un modelo de atención integral que permite a los jóvenes escalar esta pirámide, brindándoles herramientas para que a través de su autogestión los jóvenes puedan ir satisfaciendo cada una de estas necesidades.

Mediante la indagación con base a las preguntas orientadas a las cuatro actividades de I+D+i; se expone de qué manera y que motiva el surgimiento la experiencia, donde se ostenta que

la fundación Hakuna Matata surge como una estrategia de participación, organización y educación de la comunidad, buscando fomentar el aprovechamiento del tiempo libre de niños y jóvenes de la comunidad por medio de desarrollo de competencias y habilidades artísticas, culturales y educativas, con el objetivo de evitar que los niños y jóvenes se vean afectados por factores característicos del entorno socioeconómico como el consumo de SPA y la delincuencia común. Y los actores involucrados en el surgimiento de la experiencia fueron Robinson Carabali y Ricardo León Muñoz como fundadores y un pequeño grupo de jóvenes junto con la Secretaria de Deporte y el TECA (Teatro Experimental Comunitario Abierto), la parroquia del barrio Petecuy realizando talleres de capacitación artística y cultural con niños, jóvenes; como búsqueda a afrontar las problemáticas sociales características de la comunidad, como la violencia, el consumo de SPA y la delincuencia común que afecta la comuna 6 de la ciudad de Cali, a través de en la creación de talleres de capacitación artística y cultural donde los jóvenes aprovechan el tiempo libre y crean capacidades con las posteriormente también pueden ocuparse laboralmente con diversas entidades tanto privadas como públicas. A través de la fundación la comunidad ha generado vínculos con algunas empresas privadas, la alcaldía, la secretaria de cultura y la secretaria de recreación municipal.

La Fundación tiene una estructura organizativa mediante la junta directiva, con la cual se realiza la planeación asignación y desarrollo de las actividades, a su vez todos los miembros de la junta tienen la responsabilidad de buscar oportunidades y convenios que permitan el sostenimiento y la continuidad de la organización. En cuanto a las estrategias para mantenerse en el tiempo La fundación constantemente busca contrataciones con entidades públicas y privadas, también obtienen un financiamiento a través de los aportes voluntarios que realizan algunos miembros al obtener una contratación laboral directa con alguna entidad mediante algún

convenio o relación con la fundación. Por otra parte, promocionan activamente los talleres para que nuevos jóvenes ingresen y formen parte de la fundación.

La experiencia innovadora ha beneficiado en la promoción y prevención de la delincuencia y el consumo de SPA en niños y jóvenes de la comuna 6, lo cual sería conveniente promover en otras poblaciones aledañas que tengan estas mismas problemáticas. la comunidad de la zona ha sido muy receptiva y participativa con las actividades, han desarrollado una visión positiva frente a la fundación.

Además se aplicó la escala de Madurez Tecnológica o Technology Readiness Level (TRL) para medir el grado de madurez de una tecnología., que permitió identificar y analizar que la experiencia se encuentra en un grado de maduración TRL 7 (Demostración sistematizada del prototipo / Modelo / proceso - Procedimientos / proceso /modelo / prototipo valorado desde el entorno operativo), puesto que la fundación tiene constituida su estructura y procesos internos para la planeación y aplicación de los talleres y actividades, manejo de recursos y participación en contrataciones.

### **Características de la Innovación**

La fundación Hakuna Matata”, está clasificada Desde la creatividad - creación de nuevos objetos para fines sociales (co- creación), puesto que su enfoque es mejorar la calidad de vida de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad a través del desarrollo de habilidades artísticas y culturales, formación política para la convivencia y la resolución de conflictos y promoviendo la prevención del consumo de SPA, pandillerismo y delincuencia en su comuna.

## **Social y Transformadora**

Desde el enfoque social y transformador, podemos afirmar que la fundación Hakuna Matata busca un cambio social significativo y las actividades que realizan son diferentes en relación a las que habitualmente utilizan en el contexto social en que se desarrolla.

## **Participativa**

A partir de la problemática presentada en el sector, la iniciativa innovadora, presenta una oportunidad a la comunidad para ser partícipes de un cambio social.

## **Genuina**

La originalidad ha sido una necesidad imperativa para el desarrollo innovador, ante problemáticas sociales complicadas, se deben proponer soluciones creativas, esta innovación surge cuando esta problemática afecta de manera directa un grupo de jóvenes, las actividades que realiza Hakuna Matata no son un invento en sí, pero su originalidad radica en el enfoque y problemática hacia la cual están dirigidas.

## **Vigente y Consolidada**

Esta iniciativa de innovación inició en el año 1997 y 24 años después sigue vigente, se encuentra constituida legalmente, tiene el reconocimiento de la comunidad, líderes comunales y entidades públicas y privadas de la ciudad de Cali.

## **Expansiva**

Esta iniciativa es viable para la expansión a otras comunas que posean la misma problemática social, Hakuna Matata aspira en el año 2026 ser una fundación líder en el Valle del Cauca capacitando niños, niñas, adolescentes y jóvenes en disciplinas artísticas y culturales;

fomentando liderazgo, la práctica de valores y el cuidado del medio ambiente, logrando un impacto en la sociedad como promotores de arte, conciencia, unión y construcción de paz.

## Conclusiones y Recomendaciones

Sistematizar esta experiencia fue importante, puesto que al recolectar y revisar toda la información a través de la aplicación de la entrevista y de la escala de Madurez Tecnológica o Technology Readiness Level (TRL), se ha podido validar el recorrido y alcance que ha tenido en los jóvenes y sus familias y como ha logrado transformar y guiar a muchos adolescentes que estaban en riesgo social. Esta iniciativa de innovación ha logrado guiar a muchos jóvenes que se encuentra en un contexto social vulnerable debido a la delincuencia, violencia y consumo de SPA.

Finalmente, el objetivo principal de Hakuna Matata es mejorar la calidad de vida de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad a través del desarrollo de habilidades artísticas y culturales, formación política para la convivencia y la resolución de conflictos por medio de estrategias que abordan a la persona de manera integral, buscando a través de esto el aprovechamiento del tiempo libre, el fortalecimiento del ser, la transformación de sí mismos y sus familias en una dinámica de inclusión social y con proyección de vida saludable, de acuerdo a las matrices y análisis aplicado podemos concluir que la fundación artística y cultural Hakuna Matata corresponde a una experiencia de innovación social, ya que cumple con características propias de innovación y le apuesta a la transformación social de una manera poco convencional.

Como recomendación desde el perfil psicosocial, se considera pertinente que dentro del modelo interactivo y comunitario con el que trabaja la Fundación Hakuna Matata, avance a un enfoque sistémico donde incluya intervención multidisciplinar a través de acciones psicosociales

desde la disciplina psicológica, donde se implemente un acompañamiento psicosocial con los integrantes, que permita la orientación y consejería psicológica, abordando las necesidades y/o problemáticas propias y contextualizadas de la innovación que favorezcan a sus participantes, así como trabajo social y otras disciplinas que permitan ampliar las opciones a los jóvenes y sus familias.

## Referencias Bibliográficas

- Alonso, D; González, N; Nieto, M. (2018). Emprendimiento social vs innovación social. *Cuadernos Aragoneses de Economía*. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_cae/cae.20141-22640](https://doi.org/10.26754/ojs_cae/cae.20141-22640)
- Chávez, Musitu Ochoa G., Herrero Olaizola J., Cantera Espinosa L. & Montenegro Martínez M (2008). *Introducción a la Psicología Comunitaria*. Ed. UCO. 2004. Barcelona.
- Contraloría General de Santiago de Cali, <https://www.contraloriacali.gov.co/servicios-al-ciudadano/noticias/78-manana-en-las-comunas-5-y-6-contralor-de-cali-en-audiencias-ciudadanas>
- Diagnóstico sectorial territorial – Secretaría de Bienestar Social Comuna 6 - Versión Abril del 2023.  
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Diagn%C3%B3stico\\_territorial\\_Comuna%206.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Diagn%C3%B3stico_territorial_Comuna%206.pdf)
- Gatica, S; Soto, W; & Vela, D. (2015). Ecosistemas de innovación social: "El caso de las universidades de américa latina. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.30050.76483>
- González-Romero, G. (2020). La innovación social como estrategia de desarrollo. Políticas urbanas y acción colectiva. *Revista Latinoamericana de Investigación En Organizaciones, Ambiente y Sociedad*. <https://doi.org/10.33571/teuken.v11n16a2>

Plan Decenal de Salud Pública, PDSP, 2012 - 2021. ISBN.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/ED/PSP/documento-plan-decenal-salud-publica-2022-2031.pdf>

Plan Decenal de Salud Pública 2012 - 2021. (2013). Colombia:

UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/6970>

Martín Seligman (1999): [/www.psicologia-online.com/la-psicologia-positiva-definicion-y-autores-2634.html](http://www.psicologia-online.com/la-psicologia-positiva-definicion-y-autores-2634.html)

Maslow, AH (1943). “Una teoría de la motivación humana”. En *Psychological Review*, 50 (4), 430-437.

Roa Mendoza, C., & Acero Robayo, Y. (2021). Sistematización de experiencias. *Germina*, 3(3), 31–38. <https://doi.org/10.52948/germina.v3i3.230>

Skinner, B. F. (1970). *Ciencia y conducta humana*. Barcelona: Fontanella. (Trabajo original publicado en 1953).