PROPUESTA DE AMPLIACIÓN DE LA OFERTA RECREATIVA, CULTURAL, DEPORTIVA Y DE BIENESTAR

ADICIÓN AL MACROPROYECTO "DEPORTE, RECREACIÓN Y ESTILO DE VIDA SALUDABLE URUMITA 2026"

Presentada a:
Alcaldía Municipal de Urumita – La Guajira

Alcaldesa: Mary Luz Corrales

Presentada por:
Fundación Recreodeportiva y Cultural Fuerza Viva

Vigencia: 2026

1. PRESENTACIÓN

La Fundación Recreodeportiva y Cultural Fuerza Viva, en el marco de su experiencia en el desarrollo de programas deportivos, recreativos, culturales y comunitarios, presenta a la Administración Municipal de Urumita una propuesta de ampliación de la oferta de actividades dirigidas a la comunidad en general y, de manera especial, a la población trabajadora del municipio, incluidos los servidores públicos de las distintas entidades con presencia en Urumita.

Esta iniciativa surge como complemento y fortalecimiento del macroproyecto **"Deporte, Recreación y Estilo de Vida Saludable Urumita 2026"**, con el propósito de ampliar los espacios de participación ciudadana, promover el aprovechamiento positivo del tiempo libre, fortalecer la integración comunitaria, dinamizar los escenarios públicos y deportivos y fomentar hábitos de vida activos y saludables.

La propuesta está estructurada en dos grandes componentes:

COMPONENTE 1

DOMINGOS DE RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTE – URUMITA SE ACTIVA

Una jornada comunitaria semanal que convertirá diferentes espacios públicos, deportivos y recreativos del municipio en puntos de encuentro para niños, jóvenes, adultos, personas mayores, familias, deportistas, artistas, gestores culturales y comunidad en general.

COMPONENTE 2

URUMITA TRABAJA EN MOVIMIENTO

Un programa de actividad física, recreación e integración abierto a la población trabajadora de Urumita: servidores públicos de las entidades del orden nacional, departamental y municipal con presencia en el municipio, docentes y personal de las instituciones educativas, personal del sector salud, comerciantes, trabajadores independientes y demás personas en edad laboral, orientado a combatir el sedentarismo asociado a las jornadas de trabajo y a promover hábitos de vida activos y saludables.

Ambos componentes estarán articulados y harán parte de la estrategia integral de promoción de la recreación, el deporte, la cultura, la actividad física y los estilos de vida saludables en Urumita.

2. JUSTIFICACIÓN

La recreación, la actividad física, el deporte y la cultura constituyen herramientas fundamentales para fortalecer la convivencia, la integración comunitaria, el aprovechamiento adecuado del tiempo libre y la construcción de comunidades más activas y participativas.

Urumita cuenta con espacios públicos, parques, escenarios deportivos y una comunidad con capacidades, talentos y expresiones culturales que pueden ser aprovechados de manera articulada para generar una oferta permanente de actividades.

Sin embargo, para que estos espacios se conviertan verdaderamente en escenarios de encuentro ciudadano, es necesario desarrollar una programación organizada, atractiva, incluyente y periódica que motive a la población a salir de sus hogares, participar, compartir y disfrutar de actividades diferentes.

De igual manera, la población trabajadora del municipio, en la que se cuentan los servidores públicos de las distintas entidades, los docentes, el personal de salud, los comerciantes y los trabajadores independientes, constituye un grupo importante dentro de la comunidad. Sus jornadas laborales, en buena medida sedentarias, limitan el tiempo que dedica a la actividad física, por lo que requiere una oferta recreativa y deportiva en horarios compatibles con el trabajo, que contribuya a su salud y favorezca la integración entre los distintos sectores del municipio.

Por estas razones, se propone incorporar al macroproyecto vigente una estrategia complementaria que permita:

- Recuperar y dinamizar los espacios públicos.
- Generar una programación recreativa permanente.
- Promover la práctica de actividad física.
- Fortalecer la participación comunitaria.
- Integrar deporte, recreación, cultura y arte.
- Vincular a diferentes grupos poblacionales.
- Promover el talento local.
- Favorecer el encuentro entre familias.

- Generar espacios de actividad física y recreación para la población trabajadora y los servidores públicos del municipio.
- Contribuir a disminuir el sedentarismo.
- Fortalecer el sentido de pertenencia por el municipio.

3. OBJETIVO GENERAL

Ampliar la oferta de actividades recreativas, culturales, deportivas y de actividad física del municipio de Urumita mediante la implementación de jornadas comunitarias y de un programa de actividad física, recreación e integración dirigido a la población trabajadora y a los servidores públicos de las distintas entidades con presencia en el municipio, como adición al macroproyecto **"Deporte, Recreación y Estilo de Vida Saludable Urumita 2026"**.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Crear una jornada recreativa, deportiva y cultural de carácter semanal para la comunidad de Urumita.
2. Promover el uso activo y positivo de parques, escenarios deportivos y espacios públicos.
3. Generar espacios de encuentro e integración para las familias del municipio.
4. Incentivar la práctica de actividad física y deportiva en personas de todas las edades.
5. Fortalecer y visibilizar el talento artístico, cultural y deportivo local.

6. Ofrecer actividades recreativas y lúdicas para niños, jóvenes, adultos y personas mayores.
7. Promover la participación comunitaria sin distinción de edad, condición social, género, capacidades o preferencias.
8. Contribuir a la prevención del sedentarismo mediante actividades físicas dirigidas.
9. Generar espacios de actividad física, recreación e integración para la población trabajadora y los servidores públicos del municipio, en horarios compatibles con sus jornadas laborales.
10. Consolidar una programación recreo deportiva que pueda convertirse progresivamente en una estrategia reconocida de participación ciudadana del municipio.

5. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La ampliación estará conformada por dos programas complementarios:

COMPONENTE	PROGRAMA	POBLACIÓN
1	Domingos de Recreación, Cultura y Deporte – Urumita se Activa	Comunidad en general
2	Urumita Trabaja en Movimiento	Población trabajadora y servidores públicos del municipio

6. COMPONENTE 1

DOMINGOS DE RECREACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

"URUMITA SE ACTIVA"

Valor $38.740.000

ITEM	ACTIVIDAD	Valor Total
1.	COMPONENTE UNO: PUBLICIDAD	$ 4.110.000
2	COMPONENTE DOS: TALENTO HUMANO	$ 780.000
3	COMPONENTE TRES: IMPLEMENTACION	$ 26.775.000
4	COMPONENTE CUATRO: LOGÍSTICA	$ 7.075.000
VALOR TOTAL DE LA ADICIÓN No. 01		$ 38.740.000

6.1 Descripción

"Urumita se Activa" será una jornada comunitaria que se desarrollará **todos los domingos**, inicialmente en horario de **7:30 a.m. a 11:00 a.m.**

La propuesta busca convertir la avenida principal y los escenarios deportivos y parques cercanos en un gran circuito municipal de recreación, actividad física, deporte, cultura y convivencia.

La avenida principal de Urumita, al contar con dos carriles separados por un boulevard, ofrece condiciones favorables para organizar un espacio de recreo vía que permita el desarrollo seguro y ordenado de diferentes actividades.

La jornada estará diseñada para que la comunidad pueda desplazarse libremente entre diferentes estaciones y participar en las actividades que sean de su interés.

7. CONCEPTO DE LA JORNADA

La idea central será crear un **gran circuito dominical de actividad física, recreación, deporte y cultura**.

El espacio no estará destinado exclusivamente a deportistas.

Por el contrario, será una jornada pensada para que pueda participar:

- El niño que quiere jugar.
- El joven que quiere practicar deporte.
- El adulto que quiere realizar actividad física.
- La persona mayor que quiere caminar, bailar o recrearse.
- La familia que quiere compartir.
- El artista que quiere mostrar su talento.
- El músico que quiere presentarse.
- El deportista que quiere entrenar.
- El ciudadano que simplemente quiere disfrutar de una mañana diferente.

La filosofía será:

"Un municipio activo, participativo, incluyente y en movimiento."

8. ORGANIZACIÓN DE LA RECREOVÍA

La avenida principal será organizada como un corredor recreativo durante la jornada.

Se podrán establecer diferentes zonas:

ZONA 1 – ACTIVIDAD FÍSICA

Actividades dirigidas por profesionales o instructores:

- Aeróbicos.
- Bailoterapia.
- Rumba.
- Gimnasia.
- Estiramientos.

- Movilidad articular.
- Activación física.
- Circuitos funcionales.
- Pausas activas.
- Caminatas dirigidas.

ZONA 2 – RECREACIÓN Y JUEGO

Actividades principalmente dirigidas a niños y familias:

- Juegos tradicionales.
- Juegos de mesa.
- Juegos de cooperación.
- Juegos de competencia.
- Juegos de habilidad.
- Juegos con elementos.
- Recreación dirigida.
- Pintura y actividades manuales.
- Concursos recreativos.

ZONA 3 – DEPORTE

De acuerdo con los escenarios disponibles, podrán desarrollarse:

- Fútbol.
- Fútbol sala.
- Baloncesto.
- Voleibol.
- Tenis de mesa.
- Ajedrez.
- Atletismo.
- Patinaje, cuando las condiciones lo permitan.

- Actividades de iniciación deportiva.
- Retos y circuitos deportivos.

ZONA 4 – CULTURA Y ARTE

Se dispondrá de un espacio con sonido y tarima o área de presentación para acompañar las actividades deportivas:

- Grupos musicales.
- Cantantes locales.
- Danzas.
- Grupos folclóricos.
- Presentaciones culturales.
- Teatro.
- Poesía.
- Expresiones artísticas.
- Exhibiciones de talentos locales.
- Presentaciones de escuelas de formación cultural.

Este espacio permitirá que los domingos se conviertan también en una plataforma para mostrar y fortalecer el talento cultural de Urumita.

ZONA 5 – FAMILIA

Actividades especialmente diseñadas para la participación conjunta de padres, hijos y demás integrantes de la familia:

- Juegos familiares.
- Retos por equipos.
- Concursos.
- Bailes.
- Circuitos recreativos.
- Juegos tradicionales.

- Actividades intergeneracionales.

ZONA 6 – ADULTOS MAYORES

Se podrán desarrollar actividades de menor intensidad y adaptadas a las características de este grupo poblacional:

- Caminatas.
- Gimnasia suave.
- Movilidad.
- Bailes.
- Juegos tradicionales.
- Actividades de coordinación.
- Recreación.
- Actividades de memoria y estimulación.

9. ACTIVIDADES ROTATIVAS

Para evitar que la jornada se vuelva repetitiva, se propone implementar una programación temática y rotativa.

Algunos domingos podrán estar dedicados a:

- Domingo deportivo.
- Domingo cultural.
- Domingo familiar.
- Domingo de juegos tradicionales.
- Domingo saludable.
- Domingo de talentos.
- Domingo infantil.
- Domingo de adultos mayores.
- Domingo de integración comunitaria.

- Domingo de actividad física.
- Domingo de escuelas deportivas.

Esto permitirá mantener el interés de la comunidad y generar expectativa alrededor de cada jornada.

10. PARTICIPACIÓN DE LOS HACEDORES CULTURALES Y DEPORTIVOS

Uno de los elementos diferenciadores de la propuesta será la vinculación de los diferentes actores que hacen parte de la vida cultural y deportiva de Urumita.

Se buscará articular:

- Deportistas.
- Entrenadores.
- Escuelas deportivas.
- Clubes.
- Profesores.
- Instructores.
- Artistas.
- Músicos.
- Grupos de danza.
- Gestores culturales.
- Organizaciones comunitarias.
- Instituciones educativas.
- Jóvenes talentos.
- Adultos mayores.
- Emprendedores y actores comunitarios.

De esta manera, la jornada no solamente será ejecutada por la Fundación, sino que podrá convertirse en una **plataforma de participación para el talento local**.

11. COMPONENTE 2

URUMITA TRABAJA EN MOVIMIENTO

Programa de actividad física, recreación e integración para la población trabajadora y los servidores públicos del municipio

Valor $31.260.000

ITEM	ACTIVIDAD	Valor Total
1.	COMPONENTE UNO: PUBLICIDAD	$ 3.530.000
2	COMPONENTE DOS: TALENTO HUMANO	$ 2.080.000
3	COMPONENTE TRES: IMPLEMENTACION	$ 8.650.000
4	COMPONENTE CUATRO: LOGÍSTICA	$ 17.000.000
DE LA ADICIÓN No. 01		$ 31.260.000

11.1 Descripción

"Urumita Trabaja en Movimiento" será un programa abierto, de inscripción libre y gratuita, dirigido a la población trabajadora de Urumita: servidores públicos de las entidades del orden nacional, departamental y municipal con presencia en el municipio (Alcaldía, Concejo, Personería, ESE, Registraduría, despachos judiciales, Policía, entre otras), docentes y personal de las instituciones educativas, personal del sector salud, comerciantes, transportadores, trabajadores independientes y demás personas en edad laboral.

Su propósito será generar espacios periódicos de actividad física, recreación e integración que permitan romper las rutinas sedentarias propias de muchas actividades laborales y promover hábitos activos durante la semana. Las sesiones se realizarán en parques y escenarios deportivos públicos del municipio, fuera de la jornada laboral, y se convocarán públicamente para que cualquier trabajador pueda participar en igualdad de condiciones.

Las actividades serán desarrolladas por profesionales e instructores con experiencia en actividad física, recreación y deporte.

12. INTENSIDAD Y ORGANIZACIÓN

Se propone desarrollar:

Frecuencia: 2 veces por semana.

Duración: 1 hora y 30 minutos por sesión.

Horario: Después de la jornada laboral, en horario compatible con las actividades de los participantes.

Población: Población trabajadora y servidores públicos de las distintas entidades con presencia en el municipio, mediante convocatoria abierta.

Metodología: Actividades grupales, dinámicas, recreativas, físicas y deportivas adaptadas a las características de los participantes.

13. TIPOS DE ACTIVIDADES PARA LA POBLACIÓN TRABAJADORA

Las sesiones podrán combinar diferentes contenidos:

Activación física

- Calentamiento.
- Movilidad articular.
- Activación muscular.
- Ejercicios de coordinación.

Actividad cardiovascular

- Caminatas.
- Aeróbicos.
- Bailoterapia.
- Rumba.
- Circuitos de actividad física.

Fortalecimiento físico

- Ejercicios con el propio peso.
- Circuitos funcionales.
- Trabajo de fuerza general.
- Ejercicios de movilidad y estabilidad.

Recreación

- Juegos grupales.
- Retos por equipos.
- Dinámicas de integración.
- Juegos de cooperación.
- Actividades de competencia amistosa.

Deporte recreativo

- Fútbol.
- Voleibol.
- Baloncesto.
- Tenis de mesa.

- Ajedrez.
- Juegos tradicionales.
- Otras disciplinas según los intereses de los participantes.

Integración

Se podrán realizar jornadas especiales:

- Día de integración.
- Retos entre entidades, gremios y sectores productivos.
- Torneos recreativos.
- Jornadas familiares.
- Actividades al aire libre.
- Eventos especiales de bienestar.

14. METODOLOGÍA

La metodología será fundamentalmente:

PARTICIPATIVA

Los participantes serán protagonistas de las actividades.

INCLUYENTE

Las actividades serán adaptadas a las diferentes condiciones y capacidades de los participantes.

RECREATIVA

Se buscará que el ejercicio sea una experiencia agradable y no una obligación.

PROGRESIVA

Las actividades podrán aumentar gradualmente su dificultad de acuerdo con la adaptación de los participantes.

VARIADA

Se evitará la monotonía mediante diferentes modalidades de actividad física, recreación y deporte.

INTEGRADORA

Se promoverá la interacción entre trabajadores y servidores públicos de diferentes entidades, gremios y sectores del municipio.

15. HIDRATACIÓN Y ELEMENTOS

El programa contempla la disposición de los elementos necesarios para el desarrollo adecuado de las actividades, incluyendo:

- Elementos deportivos.
- Elementos recreativos.
- Materiales para circuitos.
- Balones.
- Conos.
- Aros.
- Cuerdas.
- Colchonetas.
- Materiales de coordinación.
- Equipo de sonido cuando sea necesario.
- Hidratación.
- Elementos de apoyo logístico.

Los materiales podrán ser definidos y ajustados de acuerdo con las cotizaciones, disponibilidad presupuestal y programación definitiva.

16. PLANIFICACIÓN DE LAS JORNADAS

Cada sesión deberá contar con una planificación previa.

Se propone una estructura básica:

FASE 1 – ACTIVACIÓN

10-15 minutos.

Movilidad, calentamiento y activación general.

FASE 2 – ACTIVIDAD PRINCIPAL

40-50 minutos.

Actividad física, deportiva, recreativa o circuito funcional.

FASE 3 – RECREACIÓN E INTEGRACIÓN

15-20 minutos.

Juegos, dinámicas, retos grupales o actividades recreativas.

FASE 4 – VUELTA A LA CALMA

5-10 minutos.

Estiramientos, respiración y recuperación.

La estructura podrá modificarse según la actividad programada.

17. METAS PROPUESTAS

Componente 1 – Urumita se Activa

- Realizar jornadas recreativas, culturales y deportivas todos los domingos durante el periodo de ejecución.
- Consolidar progresivamente una jornada comunitaria reconocida por la población.
- Vincular diferentes grupos poblacionales.
- Promover la participación de escuelas deportivas y hacedores culturales.
- Utilizar diferentes parques y escenarios deportivos del municipio.
- Generar espacios permanentes para el talento artístico y deportivo local.
- Desarrollar actividades dirigidas a diferentes edades.
- Incentivar la participación familiar.

Componente 2 – Urumita Trabaja en Movimiento

- Realizar 2 sesiones semanales de actividad física y recreación.
- Vincular progresivamente a trabajadores y servidores públicos de diferentes entidades y sectores del municipio.
- Generar espacios de integración entre entidades, gremios y sectores productivos.
- Promover la práctica regular de actividad física.
- Reducir el tiempo destinado a comportamientos sedentarios durante la semana.
- Desarrollar actividades recreativas y deportivas variadas.
- Generar jornadas especiales de integración.

18. INDICADORES DE SEGUIMIENTO

Para medir el desarrollo de la estrategia se podrán utilizar indicadores sencillos y verificables:

INDICADOR	FORMA DE MEDICIÓN
Número de domingos realizados	Registro de jornadas
Número de participantes	Planillas o estimación de asistencia
Número de actividades desarrolladas	Informes de jornada
Número de grupos culturales participantes	Registro de presentaciones
Número de disciplinas deportivas desarrolladas	Registro de actividades
Número de trabajadores y servidores públicos vinculados	Registro de asistencia
Número de sesiones de Urumita Trabaja en Movimiento	Planillas de programación y asistencia
Número de escenarios utilizados	Registro de escenarios
Participación por grupos poblacionales	Registro de participantes
Nivel de satisfacción	Encuestas periódicas

19. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Para garantizar la participación de la comunidad se recomienda desarrollar una estrategia de divulgación que incluya:

- Piezas gráficas digitales.

- Redes sociales de la Alcaldía.
- Redes sociales de la Fundación.
- Perifoneo cuando sea necesario.
- Invitaciones a instituciones educativas.
- Invitación a clubes y escuelas deportivas.
- Invitación a grupos culturales.
- Difusión a través de líderes comunitarios.
- Carteles y material promocional.

Se recomienda crear una identidad gráfica propia para la estrategia:

"URUMITA SE ACTIVA"

Esta identidad podrá acompañar todas las comunicaciones de los domingos y convertirse progresivamente en una marca de participación comunitaria del municipio.

20. NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

El presupuesto de la adición asciende a SETENTA MILLONES DE PESOS M/L ($70.000.000 M/L), conforme al presupuesto técnico anexo, que hace parte integral de esta propuesta.

Sin embargo, se recomienda contemplar como mínimo las siguientes necesidades:

COMPONENTE	NECESIDAD
Logística	Coordinación general de jornadas
Talento humano	Profesionales e instructores

Recreación	Recreadores y personal de apoyo
Deporte	Implementos deportivos
Cultura	Sonido y elementos para presentaciones
Actividad física	Material para circuitos y ejercicios
Recreovía	Señalización y elementos de delimitación
Hidratación	Agua para participantes según programación
Seguridad	Apoyo logístico y control de espacios
Primeros auxilios	Elementos básicos y personal de apoyo según necesidad
Comunicaciones	Diseño y difusión
Transporte	Cuando sea requerido para logística
Material recreativo	Juegos, aros, conos, cuerdas, balones, etc.
Actividad física población trabajadora	Implementos para las sesiones
Sonido	Equipo de amplificación y micrófonos
Operación	Personal de montaje, desmontaje y apoyo

21. RECURSO HUMANO

La ejecución podrá contemplar, de acuerdo con la dimensión definitiva del proyecto:

- Coordinador general.
- Coordinador operativo.
- Profesionales en actividad física y deporte.
- Licenciados en Educación Física.
- Entrenadores deportivos.
- Recreadores.
- Monitores.
- Instructores de actividades dirigidas.
- Personal de apoyo logístico.
- Personal de primeros auxilios, cuando corresponda.
- Personal técnico para sonido.
- Apoyo de gestores culturales y deportivos.

22. ARTICULACIÓN INSTITUCIONAL

La propuesta podrá desarrollarse mediante la articulación entre:

Alcaldía Municipal de Urumita

y las dependencias y actores relacionados con:

- Deporte.
- Recreación.
- Cultura.
- Educación.
- Salud.

- Desarrollo Social.
- Juventud.
- Adulto Mayor.
- Discapacidad.
- Participación Comunitaria.

También podrá articularse con:

- Instituciones educativas.
- Clubes deportivos.
- Escuelas de formación.
- Organizaciones comunitarias.
- Grupos culturales.
- Artistas locales.
- Comerciantes.
- Líderes comunitarios.
- Organizaciones sociales.

Esta articulación permitirá que el programa tenga un mayor alcance y genere apropiación por parte de la comunidad.

23. IMPACTOS ESPERADOS

La implementación de esta ampliación permitirá generar impactos en diferentes dimensiones:

IMPACTO SOCIAL

Mayor integración entre los habitantes y generación de espacios de encuentro comunitario.

IMPACTO DEPORTIVO

Incremento de las oportunidades para practicar diferentes disciplinas deportivas.

IMPACTO RECREATIVO

Mayor oferta de actividades para el aprovechamiento positivo del tiempo libre.

IMPACTO CULTURAL

Mayor visibilidad para artistas, grupos culturales y talentos locales.

IMPACTO FAMILIAR

Generación de espacios donde padres, hijos y demás integrantes de las familias puedan compartir.

IMPACTO EN BIENESTAR

Promoción de estilos de vida físicamente activos en la población trabajadora y los servidores públicos del municipio.

IMPACTO INSTITUCIONAL

Fortalecimiento de la imagen de Urumita como un municipio que promueve el deporte, la recreación, la cultura, la convivencia y el bienestar de su comunidad.

24. SOSTENIBILIDAD

Uno de los propósitos de la estrategia será lograr que "Urumita se Activa" se convierta progresivamente en una actividad reconocida y apropiada por la comunidad.

Para ello se buscará:

- Vincular actores locales.
- Fortalecer las organizaciones deportivas y culturales.
- Promover el liderazgo comunitario.
- Utilizar los escenarios existentes.
- Generar alianzas institucionales.
- Rotar las actividades.
- Incentivar la participación voluntaria.
- Reconocer el talento local.
- Evaluar periódicamente la participación.

La sostenibilidad del programa dependerá no solamente de los recursos económicos, sino también de la capacidad de generar **apropiación comunitaria**.

25. PROPUESTA DE CRONOGRAMA GENERAL

ACTIVIDAD	FRECUENCIA
Domingos de Recreación, Cultura y Deporte	Todos los domingos
Recreovía	Todos los domingos
Actividades deportivas	Según programación semanal
Actividades culturales	Según programación semanal
Actividades recreativas	Todos los domingos
Actividades familiares	Programación rotativa
Actividades para adultos mayores	Programación rotativa

Programa Urumita Trabaja en Movimiento	2 veces por semana
Jornadas especiales de integración entre entidades y sectores	Según programación
Evaluación y seguimiento	Periódico

26. PROPUESTA DE IDENTIDAD DE LA ESTRATEGIA

Se recomienda manejar una identidad común:

URUMITA SE ACTIVA

Recreación + Cultura + Deporte + Bienestar

Y para la población trabajadora:

URUMITA TRABAJA EN MOVIMIENTO

Muévete, comparte y disfruta

Ambos programas estarán respaldados por:

MACROPROYECTO

"DEPORTE, RECREACIÓN Y ESTILO DE VIDA SALUDABLE URUMITA 2026"

27. CONCLUSIONES

La presente propuesta representa una oportunidad para ampliar de manera significativa la oferta recreativa, deportiva, cultural y de actividad física del municipio de Urumita.

Los **Domingos de Recreación, Cultura y Deporte – Urumita se Activa** permitirán recuperar el espacio público como escenario de encuentro, participación y convivencia, ofreciendo a la comunidad

una programación atractiva y diversa que integre deporte, recreación, cultura, arte y actividad física.

Por otra parte, **Urumita Trabaja en Movimiento** permitirá extender los beneficios de la estrategia hacia la población trabajadora y los servidores públicos del municipio, generando espacios de actividad física, recreación, integración y bienestar en horarios compatibles con sus jornadas laborales.

La propuesta busca que la actividad física y la recreación dejen de ser acciones aisladas y se conviertan en una **estrategia permanente de participación ciudadana y construcción de bienestar colectivo**.

Urumita cuenta con escenarios, talento humano, deportistas, artistas, organizaciones y una comunidad que puede convertirse en protagonista de esta transformación.

Por ello, esta ampliación se plantea como una estrategia integral que busca:

"Hacer de Urumita un municipio más activo, saludable, recreativo, cultural, deportivo e incluyente."

28. PROPUESTA DE CIERRE INSTITUCIONAL

La Fundación Recreodeportiva y Cultural Fuerza Viva pone a disposición de la Administración Municipal su experiencia, capacidad técnica y conocimiento en el desarrollo de programas deportivos, recreativos, culturales y comunitarios para acompañar la implementación de esta estrategia.

La propuesta podrá ser ajustada en su alcance, programación, frecuencia, talento humano y componentes logísticos de acuerdo con las necesidades identificadas por la Administración Municipal y

con la disponibilidad presupuestal definida para la adición al macroproyecto.

El objetivo final es construir conjuntamente una estrategia que genere resultados visibles para la comunidad y que permita que los espacios públicos de Urumita se conviertan cada semana en escenarios de encuentro, alegría, actividad física, cultura, deporte y convivencia.

MAURO JOSE CELEDON VILLARREAL
C.C. 77.177.991
Representante legal