

UNIVERSIDAD DE MATANZAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
DEPARTAMENTO DE TURISMO



TESIS DE DIPLOMA EN OPCIÓN AL TÍTULO LICENCIADO EN TURISMO

**Título: Diseño de un Programa General de Recreación para los
estudiantes de la Universidad de Matanzas**

Autor: Luis Ernesto La O Ramírez.

**Tutores: MSc. Sandra Silvia Santoyo Sánchez
Lic. Lázaro Julio Revoredo Roque**

Mayo, 2019

Nota de aceptación:

Presidente del tribunal

Firma

Miembro tribunal

Firma

Miembro del tribunal

Firma

Miembro del tribunal

Firma

Matanzas, ____ de _____ de 2019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Declaro que soy el único autor del presente Trabajo de Diploma titulado: "Diseño de un Programa General de Recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas" y autorizo a la Universidad de Matanzas y a la Delegación del Ministerio del Turismo de Matanzas a que haga uso del mismo como medio de consulta para futuras generaciones interesadas en el tema.

Luis Ernesto La O Ramírez.

Pensamiento

“Cuando me amé de verdad, percibí que mi mente puede atormentarme y decepcionarme. Pero cuando la coloco a servicio de mi corazón, ella tiene un gran y valioso aliado. Todo eso es... Saber Vivir. ”

Charles Chaplin.

Dedicatoria

*A mis padres y a mi hermana.
A los estudiantes de la Universidad de Matanzas.*

Agradecimientos

*A mis familiares,
A un gran amigo, el MSc. Gleydis Dueña Rodríguez,
Al MSc Yoel Almeda Barrios,
Al MSc, Ariel Monzón Velazco,
A mis tutores,
A Nancy, Directora de la Casa de la Cultura,
Al MSc Lázaro Cruz,
A la Dr. C. Sonia Benavides,
A la Dr. C Bisleyvis Jiménez ,
A mis compañeros de grupo,
A mis compañeros del IPVCE ,
A mis Médicos,
A los profesores de la carrera de Turismo,
A los estudiantes de la Universidad de Matanzas,
A mis amigos ,
A todos, muchas gracias.*

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo general diseñar un Programa General de Recreación para los estudiantes universitarios de la Universidad de Matanzas. Además, se pretende confeccionar un marco teórico referencial sobre los siguientes temas: ocio, recreación y animación turística. También se propone un procedimiento metodológico que contribuye a solucionar el problema general de la investigación, dentro de esta propuesta se encuentra el diseño y aplicación de una encuesta para recopilar información acerca de la variable preferencias recreativas de los estudiantes universitarios. A partir del procesamiento de los datos con el programa estadístico SPSS (Statistical Product and Service Solutions), se conocerán las posibilidades que tienen los encuestados en su tiempo libre y las actividades recreativas que se deben planificar. Así, se obtuvieron las mejores vías para informar a los estudiantes de las actividades recreativas: los murales y carteles, así como los avisos estudiantiles; se conformó un Programa General de Recreación para cada sede universitaria, el cual se hizo con un horario para cada uno de los días de la semana y un orden de actividades que toma en cuenta la frecuencia semanal de estas. Asimismo, se ofrecen indicaciones para que la aplicación de dicho programa sea eficiente. Los métodos, técnicas y herramientas utilizadas son los siguientes: el análisis histórico-lógico, el análisis síntesis, la entrevista, la revisión documental, la encuesta, la tormenta de ideas y el método de expertos.

Palabras clave: Programa General de Recreación, encuesta, ocio, recreación, animación turística, estudiantes universitarios.

Abstract

The present work has as general objective to design a Recreation General Program for the students from Matanzas University. Besides, it makes a referential theorist frame about the following topics: leisure, recreation and touristic animation. Moreover, it shows a methodological procedure that contributes to solve the general problem of the investigation, inside this proposal is the design and application of a poll for compiling information about the variable academic students' recreative preferences. From the prosecution of the data with the statistical program SPSS (Statistical Product and Service Solutions), it will show the possibilities that have the respondents in their free time and the recreative activities that it should plan. Thus, it obtained the best ways to inform the students about the recreative activities: the murals and posters, as well as the student ads; it created a Recreation General Program for every academic headquarters, which was done with a schedule for every single day of the week and an order of activities that consider the weekly frequency of these. It also gives indications for the efficient application of the general program. The methods, techniques and tools that are used: the historical-logical analysis, the synthesis analysis, the interview, the documentary review, the poll, the brainstorming and the method of experts.

Keywords: Recreation General Program, poll, leisure, recreation, touristic animation, academic students.

Résumé

L'objectif général de ce travail est de concevoir un programme général de loisirs pour les étudiants de l'université de l'Université de Matanzas. En outre, il est prévu d'établir un cadre de référence théorique sur les thèmes suivants: loisirs, loisirs et divertissement touristique. Il propose également une procédure méthodologique qui contribue à résoudre le problème général de la recherche. Cette proposition concerne la conception et l'application d'une enquête visant à recueillir des informations sur les différentes préférences en matière de loisirs des étudiants universitaires en matière de loisirs. À partir du traitement des données avec le programme statistique SPSS (Solutions de produits et de services statistiques), les possibilités des personnes interrogées pendant leur temps libre et les activités de loisir qui devraient être planifiées seront connues. Ainsi, les meilleurs moyens d'informer les élèves sur les activités de loisirs ont été obtenus: peintures murales et affiches, ainsi que des avis aux élèves; Un programme général de loisirs a été créé pour chaque campus universitaire. Il comportait un horaire pour chacun des jours de la semaine et un ordre d'activités prenant en compte la fréquence hebdomadaire de ceux-ci. De même, des indications sont données pour que l'application dudit programme soit efficace. Les méthodes, techniques et outils utilisés sont les suivants: l'analyse historico-logique, l'analyse de synthèse, l'interview, la revue documentaire, l'enquête, le brainstorming et la méthode expert.

Mots-clés: Programme général de loisirs, enquête, loisirs, loisirs, animation touristique, étudiants universitaires.

Índice

Introducción.....	1
Capítulo I: Marco teórico-referencial.....	5
1.1 Prácticas de diversión	5
1.1.1 Recreación.....	6
1.1.2. Ocio.....	10
1.1.3 Animación turística	13
1.2 Recreación a nivel internacional.....	14
1.3 Recreación en las universidades del mundo	16
1.3.1 Ideas activas para ocio en Cambridge - atracciones, recreación y vida nocturna	16
1.3.2 Actividades Extracurriculares en la Universidad de Harvard.....	17
1.3.3 Recreación en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	18
1.4. Recreación en América Latina y el Caribe.....	19
1.5 Recreación en las universidades cubanas.....	20
1.6 Extensión Universitaria.....	21
1.6.1 En Cuba.....	22
1.7. Estudiantado del Nivel Superior	23
Conclusiones parciales del capítulo I	24
Capítulo II: Procedimiento metodológico de la investigación	25
2.1 Antecedentes metodológicos de la investigación	25
2.2. Propuesta de procedimiento de la investigación	26
2.2.1. Diagnóstico de la situación actual e identificación de las principales ofertas recreativas existentes en la universidad.....	27
2.2.2. Construcción y aplicación de instrumentos para determinar necesidades de los estudiantes, etapas 2 y 3.....	29
2.2.3. Propuesta de un programa general de Recreación	33
2.3. Método empleado para la validación de la encuesta	39

2.3.1. Metodología, método de experto.....	42
2.3.2. Validación de contenido por relación de área de dominio con instrumentos válidos.....	45
Conclusiones parciales del capítulo II	47
Capítulo III: Análisis de los resultados a partir de la aplicación del procedimiento metodológico propuesto	48
3.1 Caracterización de la entidad objeto de estudio: Universidad de Matanzas	48
3.2. Aplicación del instrumento, procesamiento y análisis de los resultados.....	52
3.2.1 Resultados del método de validez de expertos	66
3.3. Programa General de Recreación.....	66
Conclusiones parciales del capítulo III	68
Conclusiones	69
Recomendaciones	70

Introducción.

El mundo de hoy tiene infinitas posibilidades de recreación. Esta se manifiesta de manera distinta en cada continente de acuerdo con las culturas, las costumbres, las experiencias y las condiciones socioeconómicas que presenta cada población. La recreación consiste en encontrar los momentos de diversión durante el uso del tiempo libre y estos deben estar unidos a la relajación y el entretenimiento. Son ejemplos de ello en todas las regiones geográficas el disfrute de los partidos de fútbol en las mejores ligas del mundo, la práctica de los deportes, la participación en los conciertos de los más influyentes grupos musicales, la visualización de los más diversos audiovisuales, la lectura de obras literarias y la conexión a las redes sociales. Se puede hacer un recorrido por cada continente: en Europa, el disfrute del tenis de campo; en Asia, la afición por el tenis de mesa; en África, la pasión por el baile; en Australia, la tradición por la música, el ballet y el teatro; por último, en América, la tradición por el béisbol y el fútbol en todas sus variantes. Así, llegamos al continente americano y específicamente a la mayor de las Antillas: Cuba; la cual ha desarrollado una política de recreación sana para su pueblo a partir del triunfo de la Revolución Cubana en enero de 1959. En nuestro país se divulga todo tipo de diversión vinculada al crecimiento espiritual de sus habitantes y de aquellos que lo visitan, tales son los casos de la Feria Internacional del Libro y la Serie Nacional de Béisbol, dos de las principales opciones de recreación en Cuba. Además, se realizan conciertos de distintos géneros musicales y se disfruta el clima tropical con visitas a las playas y a los ríos de nuestro archipiélago. También se tiene una especial predilección por juegos de mesa como el dominó. Todo esto cumple con lo planteado en el lineamiento 116, donde se busca impulsar el desarrollo integral y pleno de los seres humanos mediante la consolidación de las conquistas de la Revolución, entre ellas, el acceso a la recreación. Estos hábitos se han esparcido a nuestras universidades, donde se desarrollan diferentes manifestaciones artísticas a través del Festival de Artistas Aficionados, se saborea el júbilo de la victoria en los eventos deportivos universitarios, se goza la música de los compositores que visitan las casas de altos estudios y de todos aquellos creadores artísticos que llevan sus obras a las fiestas estudiantiles.

La recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas tiene muchos protagonistas, los cuales están clasificados en las distintas áreas que puede abarcar la recreación. Las actividades recreativas en este centro se organizan principalmente por el

Departamento de Actividades Extracurriculares y los responsables de esta materia por parte de la Federación Estudiantil Universitaria (FEU). También forman parte de la gestión de actividades recreativas los trabajadores del Departamento de Eventos, ubicado en la Casa de Cultura perteneciente a la sede universitaria, al igual que el departamento antes mencionado, el cual tiene una programación para favorecer el crecimiento cultural de la comunidad universitaria.

En cada facultad se estudian las necesidades recreativas del estudiantado, esta responsabilidad la asume desde el Decano hasta el Profesor Principal de Año (PPA), pero es este último quien más cercano está a los estudiantes y de esta forma, puede planificar con más facilidad. Al mismo tiempo, se destaca el papel protagónico que tiene la Facultad de Cultura Física y su colectivo de profesores, los cuales han creado dos planes de actividades físico-recreativas: uno para los estudiantes de la Residencia Estudiantil y otro para todos los estudiantes de la Universidad. Asimismo, se incluye a la Casa de Cultura como gestora de actividades y colaboradora en los proyectos de extensión universitaria; hay que recordar el trabajo del Cineclub como divulgador de los más singulares audiovisuales; señalar la labor de las bibliotecarias como mediadoras en la adquisición de conocimientos y el esfuerzo de los informáticos para brindar la conexión a Internet.

Las actividades recreativas son disímiles; algunas están establecidas, por ejemplo, el Festival Universitario del Libro y la Lectura (FULL); hay otras que responden al momento del año, a los contextos, a las posibilidades económicas y tienen que ver con los objetos sociales. En la Universidad se desarrolla el Festival de Artistas Aficionados; se proyectan películas en el Cineclub, las cuales se informan a través del correo electrónico estudiantil; se organizan fiestas en Varadero que se informan a través de carteles en los murales y en las paredes de la Universidad, por ejemplo, los lunes en la noche abre la Casa de la Música especialmente para los universitarios.

Además, se celebran actividades en La Salsa y en el centro cultural La Atenas de Cuba. También, se programan algunos días en los campismos. Existen carreras que celebran su día todos los meses con fiestas en distintos lugares de la provincia. Asimismo, viene a la Universidad todos los años algún grupo musical y en los laboratorios de informática junto con las zonas Wi Fi del centro, los estudiantes nos conectamos a Internet. Hay que señalar que dentro de los planes deportivos de la instalación se encuentran los Juegos Yumurinos, a los

que se dedica una semana del curso. Hay que recordar el Encuentro Estudiantil Cuba-Canadá que se hace anualmente. Al mismo tiempo, no existe un plan general para la recreación ni en el presupuesto hay una parte especial para dicho tema.

Situación Problemática:

En la actualidad, los estudiantes universitarios matanceros no disponen de un Programa General de Recreación que satisfaga sus expectativas.

Problema Científico:

¿Cómo gestionar la recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas?

Objetivo General:

Diseñar un Programa General de Recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas.

Objetivos Específicos:

1. Confeccionar el marco teórico referencial de la investigación.
2. Elaborar el procedimiento metodológico de la investigación.
3. Exponer los principales resultados de la aplicación de los métodos y técnicas de la investigación científica.

Objeto de estudio:

El proceso de recreación.

Campo de acción:

La gestión de la recreación en la Universidad de Matanzas.

Preguntas Científicas:

1. ¿Qué referentes teóricos metodológicos existen sobre la recreación en la Universidad de Matanzas?
2. ¿Qué dificultades inciden negativamente en la recreación en la Universidad de Matanzas?
3. ¿Qué elementos han de tenerse en cuenta en el diseño de un Programa General de Recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas?

Tareas Científicas:

1. Análisis de estudios precedentes sobre el objeto de estudio y el campo de acción seleccionados en la investigación.
2. Elaboración del diseño teórico metodológico de la investigación.
3. Diseño de un instrumento para determinar las necesidades recreativas de los estudiantes de la Universidad de Matanzas.
4. Diseño de un Programa General de Recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas.

El presente Trabajo de Diploma utiliza como métodos y técnicas en la investigación los que se expresan a continuación, métodos teóricos: el análisis histórico-lógico y el análisis síntesis, métodos empíricos: la entrevista, la revisión documental y la encuesta.

La estructura del documento es la siguiente: capítulo I, expresa los referentes teórico-prácticos del tema de investigación; capítulo II, se refiere a la metodología empleada para conocer las preferencias recreativas de los estudiantes y el capítulo III expone los resultados de la aplicación de la metodología.

Capítulo I: Marco teórico-referencial

Los temas tratados en la revisión bibliográfica fueron recreación, ocio, animación, extensión universitaria y encuesta, los cuales ayudarán a comprender mejor los resultados de esta investigación. Se buscaron contenidos relacionados con las actividades extracurriculares que desarrolla el estudiantado con el objetivo de crecer culturalmente y beneficiar a la comunidad con todo el conocimiento que brinda la unidad universitaria, así como las preferencias recreativas de los estudiantes universitarios y el uso del tiempo libre.

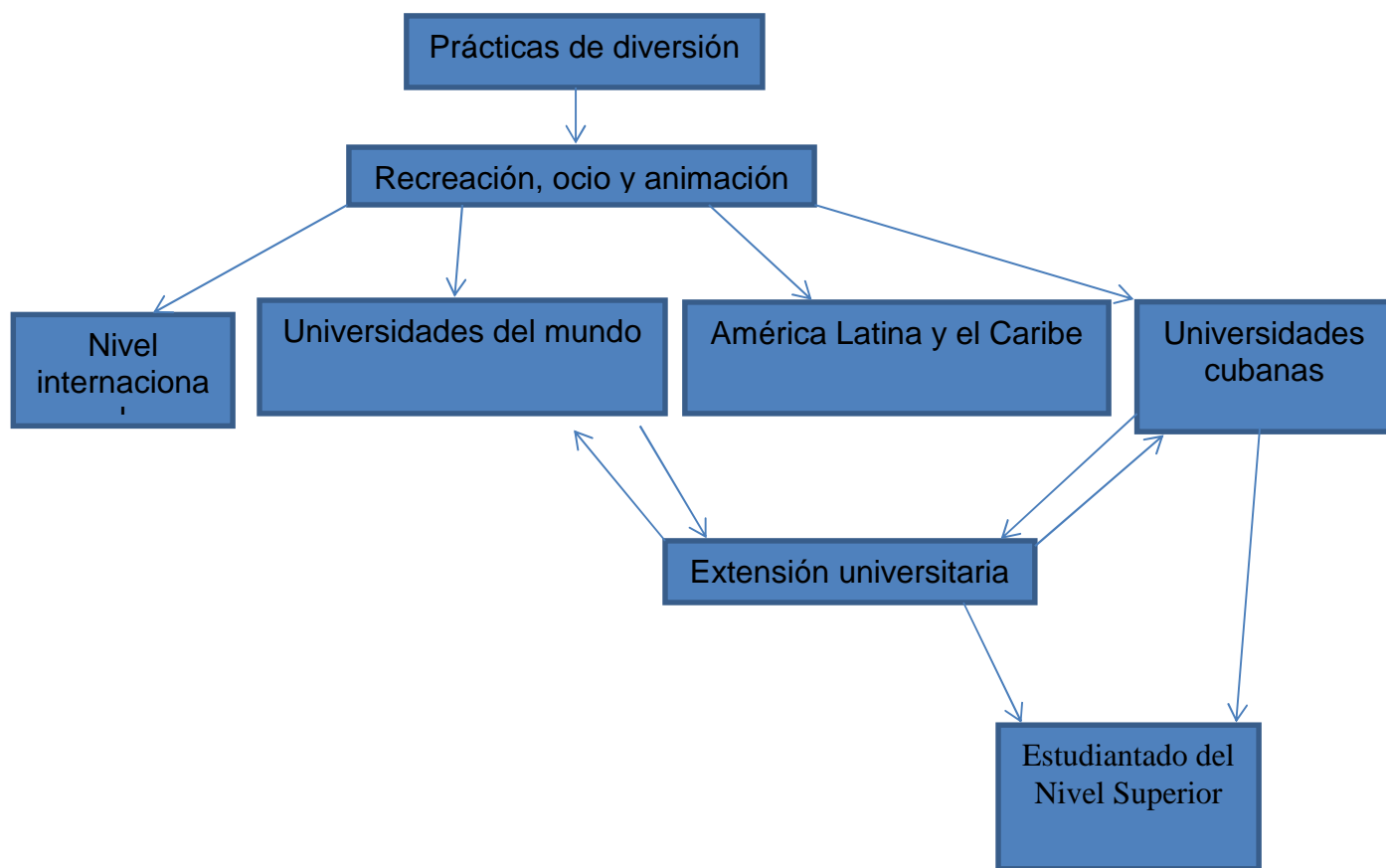


Figura 1.1 Hilo conductor del capítulo I.

Fuente: Elaboración propia.

1.1 Prácticas de diversión

El ritmo acelerado de la vida moderna, la búsqueda del hombre para que en cada una de sus etapas se establezca el logro de una personalidad humana llena de dignidad y una íntegra adaptación a la vida, nos conduce a determinar que es importante desarrollar actividades recreativas constructivas en el niño. No sólo con la aplicación directa del juego como juego, sino por la realización de actividades agradables que dejen conocimientos de progreso para

un futuro más amplio y en el que la recreación sea un arte en el mejoramiento social del ser humano.

En distintas formas de manifestación de la recreación, es importante denotar que la acción de la educación en vía del desarrollo del joven como adulto, nos veamos rodeados de métodos que en vez de ser impuestos y obligatorios, sean de tipo recreativo-constructivo para explorar las propias capacidades usando actividades que diviertan y desarrollen nuevas habilidades. Por lo tanto, necesitamos que los mentores o activistas recreativos perfeccionen sus destrezas y habilidades recreativas como complemento de la enseñanza.

1.1.1 Recreación.

La recreación como fenómeno se refiere a una actividad voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Recreo: Es lo que uno hace por el placer que encuentra en ello, sin otra recompensa que la pura actividad; no contribuyendo con él a ganarse la vida.

Recreación: Es aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes (psicológico, simbólico, material), al que se adhieren como satisfactor del placer buscado los miembros de una sociedad concreta.

Tipos de Recreación:

La recreación puede ser activa o pasiva, esta como actividad implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella, por ejemplo, ir al cine; de otro modo, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven, como los juegos, donde estos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes

individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los predeportivos, los intelectuales y los sociales.

Manifestación de expresión cultural y social: la recreación se encarga de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo, montañismo o formación de grupos para filosofar de lo vivido exponiendo sus experiencias en diferentes contextos (musical, intimidad de la amistad o bien hacer y fortalecer lazos de amistad). (Acevedo, 2015)

Manifestación de vida al aire libre: la recreación encierra aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: conocimiento sobre parques naturales, parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

Características de la recreación:

- Son actividades libres, espontáneas y naturales.
- Es universal.
- Se realiza generalmente en el llamado tiempo libre.
- Produce satisfacción y agrado.
- Ofrece oportunidades para el descanso y la compensación.
- Ofrece oportunidades de creación y expresión.
- Involucra actividades que son generalmente auto-motivadas y voluntarias.
- Es seria por naturaleza y requiere concentración del participante.
- Es un estado de expresión creativa.
- Es constructiva y benéfica para el individuo y la sociedad.
- Algunas veces puede proporcionar beneficios económicos. (Vergara Riveros, 2017)

Importancia de la recreación

- Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud.
- Enriquece la vida de la gente.
- Contribuye a la dicha humana.

- Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
- Es disciplina.
- Es identidad y expresión.
- Como valor grupal, subordina intereses egoístas.
- Fomenta cualidades cívicas.
- Previene la delincuencia.
- Es cooperación, lealtad y compañerismo.
- Educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre.
- Proporciona un medio aceptable de expresión recreativa. (Charchabal-Pérez, 2018)

Principios de la Recreación

- Proporcionar a toda persona la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar)
- Toda persona necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.
- Todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o más hobbies.
- Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.
- El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él un espíritu de juego donde encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.
- El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas.
- Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo.
- Es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños, hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida.
- Las formas de recreación del adulto deben ser las que le permitan emplear aquellas facultades que no utiliza en las demás esferas de su actividad. (Huertas Hurtado, 2008)

Instrumentos de la Recreación

- Artes plásticas.
- Artes escénicas.
- Artes musicales.

- La comunicación.
- Educación Física y Deportes. (García Aguilar, 2014)

Manifestaciones de los instrumentos de la Recreación

Artes Plásticas: contribuyen al desarrollo integral del individuo por cuanto despiertan en él, el aprecio por el arte, la capacidad de análisis, la crítica constructiva; y al mismo tiempo desarrollan el gusto estético a través de la observación y provocan la recreación de sus sentidos sobre un tema que sienta y viva.

El papel del maestro consiste en estimular la observación, proveer de experiencias enriquecedoras, no enseñar técnicas, no imponer modelos, recordar que toda expresión gráfica representa la individualidad de su autor.

Un individuo creativo que ha desarrollado su propia forma de expresión, será al mismo tiempo un individuo analítico, capaz de juzgar sus propios trabajos y los de sus compañeros, en forma sana.

Artes Escénicas. Por su carácter mágico, los títeres y puestas en escenas teatrales deben ser un eslabón del mundo lúdico en el individuo. Por su carácter didáctico, los títeres deben ser una herramienta pedagógica en el aula, en el patio de recreo y en todo el proceso enseñanza aprendizaje.

Las Artes Musicales.

- **Ambientación:** efectos sonoros, voces, cantos.
- **Las artes literarias: Guión, Textos.**
- **Las artes del movimiento:** Danzas, coreografía, títeres, actuación.

La Comunicación. La comunicación es una solución al problema humano de supervivir, manifestaciones como dramatizaciones, representaciones, versos, poesías, lecturas metódicas, gesticulaciones, son muy usuales en medios rurales a diferencia de los recursos disponibles en algunos sectores urbanos. La comunicación se vale de medios como la televisión, la radio y la prensa escrita para difundir y hacerse por sí mismo un medio de recreación. (Sandoval, 2017)

Área de las Actividades Físicas y Deportivas

Parte del movimiento como necesidad de supervivencia en el hombre primitivo y sucesivamente pasa por etapas que señalan caminos diferentes: preparación para la guerra,

expresión del propio ser, juego, competencia, espectáculo, uso del tiempo libre como vehículo real para la preparación para la vida.

Dentro del área de la recreación encontramos una serie de actividades físicas que permiten que el individuo se exprese en forma natural como ser humano en cuanto al movimiento libre y creativo; el movimiento como acción "expresa algo" o sea que comunica una necesidad que se tiene, como por ejemplo, la imitación de un caballo referente a su forma de actuar al correr, galopar o caminar. Se sabe que la comunicación tiene un centro de expresión que es el lenguaje, que puede ser oral, escrito o expresivo corporal. (Carazo Vargas, 2015)

Las actividades como los juegos o deportes de conjunto en pequeños grupos pueden ser desarrollados tanto en nuestros salones de clase, como en campo laboral abierto al aire libre para promover en esta forma la interrelación individuo-naturaleza en la ejecución de actividades de contacto físico formal o contacto creativo haciendo uso de los elementos del medio. (Carmona Lopera, 2015)

Los Beneficios de la Recreación

La recreación es un derecho humano básico, como son la educación, el trabajo y la salud. Nadie debe verse privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, credo, estado de salud, discapacidad o condición económica. El desarrollo del ocio se facilita a través de la provisión de las condiciones de vida básicas como la seguridad, el cobijo, los ingresos, la educación, los recursos sostenibles, la equidad y la justicia social. (Mundial., 2013)

1.1.2. Ocio

Ocio. Es el tiempo libre de una persona, se trata de la cesación del trabajo o de la total omisión de la actividad obligatoria, tiempo recreativo que un individuo puede organizar y utilizar de acuerdo a su propia voluntad, el ocio no sólo excluye las obligaciones laborales sino también el tiempo invertido para la satisfacción de necesidades básicas como comer o dormir.

El ocio surge cuando se realizan las actividades satisfactorias y gratificantes que posibilita el tiempo liberado, de forma libre, decididas por uno mismo y gestionadas autónomamente.(Cuenca, 2000)

Manuel Cuenca, profesor de la Universidad de Deusto (Bilbao), contempla y define el ocio como el tiempo libre fuera de obligaciones habituales, que descansa en dos pilares esenciales:

- Percepción de libre elección en función de preferencias individuales.
- Autotelismo: es decir, actividades que tienen un fin en sí mismas y en la sensación gratificante que producen al practicarlas. Además este ocio se manifiesta en seis dimensiones: lúdica, deportiva, festiva, creativa, ecológica y solidaria.

Características del ocio

La vivencia del ocio aumenta al incorporarse el tiempo para el recuerdo, el sentimiento que permite recordar una experiencia que se ha vivido de forma positiva y que, por tanto, pasa a convertirse en elemento motivador de una nueva experiencia. Es decir, el ocio propugna un dinamismo que permite vivir de forma gratificante un pasado, un presente y un futuro. (Aguilar, 2017)

El uso más habitual del concepto está vinculado al descanso del trabajo. El ocio, por lo tanto, aparece fuera del horario laboral o en el periodo de vacaciones. Es importante darle un sentido al ocio (por ejemplo, a través de la práctica de algún deporte, la lectura o la realización de paseos), de lo contrario es probable que este tiempo libre se transforme en aburrimiento. (Sánchez, 2013)

Hoy en día es normal que un trabajador consulte su correo electrónico laboral durante el fin de semana o que un niño realice estudios complementarios al finalizar la jornada escolar. Por eso, cuando las personas se encuentran con tiempo libre, muchas veces ni siquiera saben en qué invertirlo. Hay que tener en cuenta que lo que algunos sujetos realizan de manera obligatoria para otros puede constituir un momento de ocio. Ese es el caso de cocinar, leer, practicar deportes y otras actividades. Sin embargo, en el tiempo libre se realizan una serie de actividades, que aunque no son propiamente laborales pueden llegar a ser obligatorias, tales como las tareas domésticas cotidianas, los desplazamientos sobre todo en las grandes ciudades, las compras de primera necesidad, etc.

Una de las características relevantes del ocio es la toma de conciencia de lo que se desea hacer en el tiempo libre, lo que implica un adecuado conocimiento de uno mismo y el desarrollo de procesos cognitivos para identificar las actividades que mayor satisfacción pueden generar. Este planteamiento del ocio diferenciado del tiempo libre, lleva directamente

hacia planteamientos educativos que generen procesos de identificación y desarrollen la capacidad de elección entre múltiples alternativas. (Chávez Cevallos, 2014)

En definitiva, la experiencia personal de la participación en actividades de ocio se ha de basar, fundamentalmente, en la percepción de libre elección, en el autotelismo.

Dimensiones del Ocio

Dimensión lúdica: A través de la dimensión lúdica, el ocio cobra un carácter de diversión y de descanso que proporciona una mayor estabilidad, tanto psíquica como física. La diversión que proporciona el aspecto lúdico del ocio se puede analizar desde la perspectiva del juego en todas sus dimensiones.

El juego presente en el tiempo libre deja de ser un recurso, o una estrategia didáctica, para convertirse en una actividad real de ocio, elegida libremente y sin un objetivo directo de adquisición de nuevos contenidos. Desde esta perspectiva, el fin del juego es la actividad en sí misma, voluntaria y libremente elegida.

El juego en el tiempo libre es algo intrínseco, no un medio para alcanzar un fin. Ha de ser espontáneo, gratificante y realizado de forma voluntaria tras una elección entre varias alternativas.

Dimensión deportiva: las experiencias lúdicas - deportivas contribuyen al desarrollo integral de la persona, incrementan las capacidades de tipo motor, fomentan las relaciones sociales, y promueven los hábitos de salud e higiene corporal.

La práctica deportiva puede contribuir a que el sujeto se explye, se sienta aceptado por los demás, tenga éxito, aprenda a trabajar en equipo, sea más competente y autónomo, y mejore su forma física.

Dimensión festiva: La fiesta supone la reunión de varias personas para celebrar algún acontecimiento. Implica alegría, entretenimiento y regocijo. Posee un carácter comunitario, en el que el individualismo se convierte en una actitud antagónica al propio concepto de fiesta. Lleva implícito un estado de ánimo determinado y se realiza junto con otras personas. La dimensión festiva del ocio posibilita unos niveles de disfrute elevados; y esto no sólo cuando se participa en el acto festivo sino que, tanto la experiencia de preparar una fiesta como posteriormente de recordarla, proporcionan sensaciones placenteras.

Dimensión creativa: La dimensión creativa del ocio se encuentra relacionada con educación artística en los aspectos referidos a la música, la pintura, la danza, etc. Posee un carácter formativo, cultural, de desarrollo personal, mediante el aprendizaje y la formación. Tiene una finalidad en sí misma y ha de ser elegida libremente. Es un ocio que se diferencia de los demás por su naturaleza reflexiva. La experiencia, elegida libremente, que surge a través del contacto con las diferentes técnicas artísticas, produce un sentimiento gratificante de autorrealización, debido al desarrollo personal que se genera mediante el aprendizaje. El disfrute del ocio creativo depende de la preparación que se precise para poder acceder a él.

Dimensión ecológica: Proporciona el encuentro con la naturaleza, desde una perspectiva de disfrute, en la que no importa la actividad que se realice. Lo que prevalece por encima de todo es divertirse, relajarse y recrearse en los entornos naturales que proporciona la naturaleza.

Los paseos por los jardines, los parques naturales, el campo, el turismo rural, la jardinería y horticultura, los deportes al aire libre, la playa y la montaña, las granjas escuelas, son algunos de los ejemplos, de los entornos naturales de los que se puede disfrutar, y que proporcionan unas actividades muy saludables, sobre todo para los niños y jóvenes que viven en las grandes ciudades.

Dimensión solidaria: Las acciones realizadas de forma desinteresada, con un fin en sí mismas, pueden llegar a formar parte del ocio autotélico. Hasta hace relativamente pocos años, este tipo de actividades no se relacionaban con el ocio y mucho menos eran consideradas como actividades en las que podían integrarse las personas con algún tipo de discapacidad, puesto que eran ellas mismas los sujetos receptores directos de dichas acciones. (Rangel-Lyne, 2012)

1.1.3 Animación turística

Animación en una de sus definiciones expresa " *es un conjunto de técnicas derivadas de la existencia de la recreación como un fenómeno orgánico de carácter social y biológico del hombre, que respaldada por una base científica se organizan y desarrollan en función de satisfacer los intereses de carácter multivariados que presentan los turistas* ", de aquí tenemos que la animación es un conjunto de técnicas, que van a ser organizadas y desarrolladas en función del cliente, lo que denota un carácter segmentador de la animación, cuyo fin como ya comentábamos es la satisfacción del cliente. Sin embargo, otras

definiciones plantean que es *“ un sistema de pensamiento y acciones que proyectan la identidad nacional, influyendo en la planificación y organización integral del producto turístico, a fin de satisfacer las necesidades, intereses y motivaciones de los clientes, y propiciar su participación activa en la recreación física y mental. Constituye una ventaja competitiva que acciona en la generación de ingresos ”*. Esta conceptualización de la animación dada por la Escuela Nacional de Animación Turística, eleva la animación al definirla no ya como conjunto de técnicas, sino como un sistema, que contribuye al desarrollo integral de las instalaciones, y no menos importante como una vía de proyección de la identidad nacional. De acuerdo con (Faría, 2008) este sistema presupone una interrelación de sus subsistemas componentes: Cultura-identidad-turismo-rentabilidad. Lo cual redimensiona la animación, ya no es sólo una vía para satisfacer el ocio de los clientes, sino que además va a enriquecer la oferta turística, a la vez que permite valorar las expresiones socio-culturales de una región o país, siendo estas últimas su cantera principal de productos. La misma autora plantea que *“con la animación se pretende desarrollar la intercomunicación de los grupos y sobre todo impulsar una mayor integración de los turistas con el medio que visitan, y pueden estar en cualquier actividad deportiva, lúdica, festiva, cultural y de aventura ”* .

Así, animación turística es gestionar el aprovechamiento del ocio por parte de los clientes, a partir de un sistema de actividades deportivas, lúdicas, festivas, culturales y de aventuras; que muestre lo más auténtico y valioso de nuestra cultura e identidad; que debe ser organizada y planificada de acuerdo al tipo de cliente, sintiendo en todo momento, el cliente, que juega un papel activo en el desarrollo de las actividades.

Con ello estamos listos para dilucidar cuáles serían los objetivos de la animación:

1. Garantizar el aprovechamiento del ocio por parte de los clientes.
2. Desarrollar la intercomunicación entre los distintos grupos de clientes.
3. Impulsar la interacción e integración de los turistas con el medio que visitan.
4. Mostrar lo más auténtico y valioso de nuestra cultura.
5. Satisfacer las expectativas de los clientes a través de la experiencia.

1.2 Recreación a nivel internacional

Los niños de hoy ya no juegan con trenes o carros de bomberos, el trompo de madera ya es de pasta, y la pelota de números es un sofisticado y multicolor balón. Gracias a la

globalización, la apertura de mercados y la caída de las fronteras, los patrones recreativos se han estandarizado. Lo que juegan los niños hoy en Japón, es similar a lo que juegan los niños en América, Australia y Europa; un ejemplo de ello son los simuladores, los juegos de aventura y la electrónica; eso está bien, ya que se hace imperante luchar porque tanto los juegos como las actividades recreativas y la animación sociocultural, como principios básicos de los Derechos Fundamentales, se propaguen en términos equitativos e igualitarios en favor de todos, sin distinción de sexo, raza o condición social.

El niño de hoy no extraña la golosa, el palo de mangos, ni la venida del niño Dios, en cambio, añora la llegada de Papá Noel, la muñeca Barbie, el nintendo y el transformer. La superpoblación y la economía hacen que el acceso a las prácticas recreativas sean diferenciales y que muchos niños en el mundo no tengan la posibilidad del disfrute lúdico que el juego encarna; por eso, se deben impulsar programas de rehabilitación recreativa que contribuyan a pagar la deuda mundial que la sociedad carga en contra de los niños, la felicidad y la sociedad en general.

La realidad cultural obliga a entender que la nueva sociedad mundial y en ella la sociedad latinoamericana, propende por la modernización de todo, en especial del pensamiento. La cultura como bien común incorporal, hoy también está privatizado, la misma que se vende y se compra como cualquier artículo material tangible.

Las nuevas tendencias llevan a la recreación de hoy a valorar el medio ambiente, la ecología y los recursos naturales como un aliado de la libertad y el reconocimiento por el otro. Los parques temáticos o de ciudad permiten a las grandes concentraciones poblacionales el conocimiento de especies que el mismo hombre por su espíritu expansionista ha depredado como siempre y desde los períodos prehistóricos. La familia, por sus múltiples variaciones, se permitirá por las nuevas tendencias recreativas, posibilidades individuales y grupales que en el pasado no se les permitían. El hombre que por su decisión individual desee permanecer solo, podrá disfrutar de espacios personalizados que le satisfarán sus necesidades propias.

Es tiempo de cambiar y de ver el mundo diferente, se hace necesario que entendamos como es y como está planteado actualmente el mundo. La recreación en este momento trasciende lo presencial, para ubicarse sólida en lo virtual. Además de interactuar con compañeros vivientes, el niño de hoy, el joven de hoy y el adulto de hoy necesitan escapar a la cruda

realidad que el mundo le plantea. Las personas de hoy necesitan cantar, dibujar, viajar o simplemente soñar utilizando nuevos accesorios, incluso convirtiendo los juegos clásicos, las tradiciones y costumbres, en novedosos pasatiempos con sentido pedagógico y ético.

En la actualidad el límite ya no es la montaña más cercana que rodea el valle; el límite, el extremo, el fin, es aquel que incluso se puede alcanzar a través de modernos juegos que invitan al desafío personal, produciendo en los organismos pasiones desconocidas, sueños infundados, felicidad desmedida. Por eso se hace necesario entender que cada época trae su cultura, su tiempo, su espacio, sus imaginarios, sus juegos, sus necesidades y satisfactores. El hombre y la mujer de hoy son muy distintos a los de ayer, y a los de mañana, por eso, unido a la recreación y a la cultura, disfrutemos y entendamos la época que nos tocó vivir, valorando la que ya pasó, y añorando con mucha alegría la que vendrá.

1.3 Recreación en las universidades del mundo

A continuación se enunciarán ejemplos sobre las actividades recreativas que se realizan en las universidades del mundo:

1.3.1 Ideas activas para ocio en Cambridge - atracciones, recreación y vida nocturna

Una de las ventajas principales de Cambridge sigue siendo los excelentes jardines y parques que serán un lugar perfecto para los entretenimientos deportivos, para el descanso solitario y para picnic. Los visitantes del jardín botánico Cambridge University pueden apreciar la multitud de la flora local y admirarse de las plantas exóticas. El jardín botánico se encuentra a algunos pasos a pie del centro de la ciudad. Sus visitantes pueden pasear por avenidas pintorescas y visitar un invernadero, también se puede descansar entre los arriates de flores aromáticos, tumbándose en uno de los bancos. Para los paseos a pie y en bicicleta perfectamente corresponde el parque The Backs, allí siempre descansan muchos estudiantes y turistas. Uno de los más antiguos y bonitos jardines de la ciudad es Clare Fellows'. (Tortosa-Martínez, Juan., 2011)

En Cambridge gustan del descanso los aficionados del golf, en la ciudad funcionan algunos clubes deportivos perfectos. Los principiantes y los deportistas experimentados gustan del club Cambridge Lakes Golf Course. Los jugadores principiantes pueden coger algunas clases de los entrenadores experimentados, los deportistas que ya han aprendido las reglas del juego les complacerá el juego en el campo de alta calidad. Entre los centros de golf de Cambridge hay que destacar Cambridge y Gog Magog.

Además de los paseos por lugares pintorescos y el descanso al aire libre los viajeros pueden deleitarse de los tratamientos de relajamiento, en Cambridge funciona el centro spa perfecto Yuka at Sanrizz. Allí a los visitantes les ofrecerán apuntarse para un curso de masaje y visitar los gabinetes cosmetológicos diversos. El más popular cine de Cambridge sigue siendo Cambridge Arts Picture House. Sus visitantes pueden no solo deleitarse de las películas preferidas y los estrenos pintorescos, sino también tomar una copa de cerveza o vino en el bar.

En Cambridge son muy extendidos los clubes nocturnos tradicionales, pero la juventud local y los turistas prefieren los pubs que preferentemente se encuentran en el centro de la ciudad. En la ciudad funcionan los centros comerciales y mercados diversos, el Mercado famoso All Saints Garden Art and Craft Market se separa del centro de la ciudad solo con algunos minutos de viaje. Allí venden toda la gama de mercancía, desde ropa y recuerdos hasta los artículos de arte y los adornos interesantes para la casa elaborados a mano.

1.3.2 Actividades Extracurriculares en la Universidad de Harvard

Las oportunidades para participar en actividades extracurriculares son casi ilimitadas. Los estudiantes se involucran desde temprano, y muchas veces encuentran a sus amigos más cercanos a través de esos vínculos.

Con 41 equipos deportivos en el nivel universitario más alto y más de 400 organizaciones oficiales de estudiantes, tanto los principiantes como los más expertos en diferentes áreas pueden ser atendidos. Normalmente, los estudiantes pasan entre la mitad y dos tercios de su tiempo en asuntos académicos y el resto en actividades sociales y extracurriculares. (Tortosa-Martínez, Juan. , 2012)

Aquí les presentamos ejemplos de las organizaciones de estudiantes, las cuales incluyen desde las que son pura diversión hasta las más políticas, serias y de trabajo social:

- Sociedad de Anime de Harvard (o *Harvard Anime Society*)
- Coalición por la Salud Global y SIDA (o *Global Health and AIDS Coalition*)
- Sociedad de Estudiantes Árabes (o *Society of Arab Students*)
- Orquesta Sociedad Bach (o *Bach Society Orchestra*)
- Equipo de Baile de Salón de Harvard (o *Harvard Ballroom Dance Team*)
- Proyecto para Desarrollo Sostenible de Harvard (o *Harvard Project for Sustainable Development*)

- Sociedad de Campaneros Rusos de la Casa Lowell (o *Lowell House Society of Russian Bell Ringers*)
- Programa de Hermano Mayor en Chinatown (o *Chinatown Big Sibling Program*)
- Iniciativa de Micro finanza de Cambridge (o *Cambridge Microfinance Initiative*)
- Sociedad de Música Temprana (o *Early Music Society*)
- Sociedad para la Creatividad e Innovación (o *Society for Creativity and Innovation*)
- Instituto de Política (o *Institute of Politics*)
- Sociedad de Magia de Harvard (o *Harvard Magic Society*)
- Asociación Peruana de *Harvard College* (o *Harvard College Peruvian Association*)
- Organización de Harvard para América Latina (o *Harvard Organization for Latin America*)

1.3.3 Recreación en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

El ocio se ubica en el contexto de las alternativas del uso del tiempo libre, aunque particularmente en México no es empleado el término ocio con la regularidad que puede encontrarse en España, por ejemplo, pues el concepto está vinculado a la ociosidad con un carácter negativo.

Las actividades recreativas se realizan en los patios, jardines o pasillos, en general no requieren de instalaciones, ropas o calzado especiales, la participación es generalmente espontánea y los universitarios la realizan en su gran mayoría, cuando han concluido sus obligaciones escolares o en el tiempo libre entre clases, todas son de carácter gratuito y en muchas ocasiones obtienen regalos por su participación.

La actividad recreativa se incorpora a la máxima casa de estudios a través de la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas la cual incluye en su estructura orgánica la Coordinación de Recreación -la cual pasa a ser Subdirección de Actividades Recreativas, Dirección de Deporte Formativo y Recreación, y posteriormente, Dirección de Actividades Recreativas- a partir de la integración del Sistema de Servicios Universitarios de Recreación (SSUR), el cual estaba conformado por cuatro actividades: Ludoteca, Aprende a nadar, Ajedrez y Acondicionamiento Físico General; así como la capacitación del personal responsable de estos servicios, encaminados a normar el criterio de las diferentes maneras en que los estudiantes pueden ocupar su tiempo libre en el propio espacio formador para favorecer la salud física y mental complementando así el desarrollo integral del estudiante.

1.4. Recreación en América Latina y el Caribe

México es una nación orgullosa de la riqueza milenaria de una cultura que se ha manifestado en muy diversas formas a lo largo de la historia. Hoy, los mexicanos tienen un horizonte formidable de retos y logros, un pasado glorioso al cual volver la mirada. Es la voz viva de un pueblo; es el colorido de expresiones que distinguen al país en el mundo. Por ello, el Gobierno de la República considera que fortalecer sus manifestaciones culturales es fortalecer a México, y este mismo razonamiento se aplica al arte, el deporte y la recreación. Lamentablemente, las brechas existentes en la sociedad mexicana impiden que gran parte de la población tenga acceso a estos aspectos esenciales del desarrollo humano, por lo que este Plan incluye estrategias y líneas de acción para revertir esta situación.

Objetivo de la nación mexicana:

Lograr que todos los mexicanos tengan acceso a la participación y disfrute de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural, histórico y artístico del país como parte de su pleno desarrollo como seres humanos. (Elizalde, 2010)

Se avanzará en el cumplimiento de este objetivo mediante las siguientes estrategias:

ESTRATEGIAS

La política cultural del Gobierno de la República ofrecerá y alentará una oferta amplia de manifestaciones culturales y artísticas, tanto de las expresiones nacionales como del arte y la cultura universales, que promueva la participación de toda la población no sólo como espectadores sino también como practicantes. De este modo se consolidarán y ampliarán los públicos existentes y se logrará además que la población en general asocie más el disfrute del tiempo libre a manifestaciones artísticas y culturales como componente indispensable de su desarrollo humano y social.

Apoyar a los centros comunitarios fortaleciendo su capacidad educativa y de difusión de las artes y la cultura, para que la educación artística y los bienes y servicios culturales alcancen a un mayor número de mexicanos.

Realizar un extenso programa cultural con motivo del bicentenario de la Independencia y el centenario de la Revolución que aliente la participación de artistas, intelectuales, científicos, instituciones culturales y educativas de toda la nación. (Luce Gomes, 2009)

Jamaica: aventura, deporte y recreación en un fascinante marco de naturaleza

El mar que la rodea y la diversidad geográfica del interior de la isla hacen de Jamaica un lugar perfecto para la práctica de aventuras y deportes. Buceo entre magníficos corales, senderismo por sitios inolvidables, windsurf, kayak, golf, cabalgatas y excursiones en yate surgen como opciones tan diversas como atractivas para un turismo que encuentra en el corazón del Caribe mucho más que hermosas playas.

Sin lugar a dudas, Jamaica bien puede denominarse como el paraíso de las actividades acuáticas. Allí casi todo es posible de realizar, desde actividades vertiginosas como el esquí acuático o el Windsurf hasta meramente recreativas, como un simple paseo en botes de pedal.

Para los amantes del buceo y el snorkel, las aguas cristalinas del mar Caribe permiten disfrutar de zambullidas inolvidables, en las que es posible zigzaguear entre peces de variados colores y disfrutar de increíbles fondos marinos.

Por su parte, el Windsurf, la Vela y el kayak son deportes aptos para ser realizados en gran parte de las costas de la isla. En ese sentido, muchos de los mejores hoteles de Jamaica posibilitan a sus huéspedes llevar a cabo estas actividades en sus playas.

1.5 Recreación en las universidades cubanas

En la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte (UCCFD) Manuel Fajardo, existe un «Grupo Científico Estudiantil de Recreación», promovido como alternativa en la formación de los educandos.

Lo componen estudiantes de 1er a 5to años, con reglamento disciplinario, plan de trabajo anual y otorgamiento de niveles que llaman «categorías».

El principio básico es ver la recreación como fenómeno socio-cultural y como sistema. Y entender, aplicar y enseñar la importancia del tiempo libre y la recreación.

Su carácter investigativo va según líneas trazadas por el Dpto. de Recreación y la Dirección Nacional de Recreación. Su carácter extensionista prevé intervenciones comunitarias, en barrios necesitados, así como acciones para el no menos importante ámbito medioambientalista.

Estas son las bases, pero los integrantes se divierten un montón, se curten «en la concreta», aprenden algo más allá del plan curricular y preparan la pista de despegue del futuro que les tocará.

En Cuba se realizan simposios internacionales de actividad física, recreación y medio ambiente, donde los participantes presentan proyectos aplicados a la sociedad con resultados alentadores.

Estos simposios cuentan con representantes de Angola, México, Ecuador y Cuba y a los que asisten profesores e investigadores de centros cubanos de la Educación Superior.

1.6 Extensión Universitaria

Manifestación dialéctica que se establece entre la universidad y la sociedad, con el objetivo de promover la cultura general integral como expresión de crecimiento personal, mediante un proceso esencialmente dirigido a la educación profesional de los estudiantes.

Sus orígenes.

Desde los primeros años del siglo XX se comenzaron a suceder diferentes movimientos reformistas en distintas universidades de América Latina. Como producto de ello, se concibieron las primeras ideas para lograr un acercamiento de la universidad con la intelectualidad de avanzada en las distintas naciones, y del establecimiento de un vínculo de los estudiantes universitarios con el sector obrero y campesino. Todo esto permitió la búsqueda de intercambios entre las universidades latinoamericanas, con el propósito común de encontrar las vías más efectivas de una vinculación universitaria ajustada a las exigencias socioculturales y políticas del momento. (Bejarano, 2011)

Los eventos convocados por la Unión de Universidades de América Latina, desde inicio de la década de los años 50 del siglo XX, hasta mediados de la década de los 60, influyeron de manera decisiva en la precisión de conceptos y contenidos de una nueva universidad no divorciada de la realidad social de los países latinoamericanos. Sin embargo, los avances alcanzados en el ámbito teórico conceptual no tuvieron una expresión real en la práctica de las universidades, las que se vieron limitadas en su acción por la situación económica, política, social y cultural presente en el contexto de la región. Lo anterior estuvo dado, por el desinterés de los gobiernos de turno y por la falta de prioridad que se le otorgó a la significación verdaderamente social de la universidad. (Camilloni, 2013)

Avances logrados

El hecho más significativo de este período se centra en los avances logrados en el desarrollo de actividades de corte artístico y literario, lo que se inició como una cierta respuesta estructural a la actividad extensionista de la Educación Superior. Sin embargo la función social

de la universidad no llegaba a ser lo suficientemente efectiva por el carácter asistemático de las actividades que se planificaban, siendo éstas incoherentes y carentes de la profundidad y orientación necesarias, además de ser concebidas por iniciativas personales o grupales, pero nunca estructuradas en un programa integrador de la institución universitaria en su conjunto. (León De La Portilla, 2012)

1.6.1 En Cuba

En el caso de la Extensión Universitaria en la República de Cuba, ha atravesado por diferentes etapas en correspondencia con el devenir político, económico, cultural y social del país, y en particular con el desarrollo evolutivo que en él ha tenido la Educación Superior.

Con la fundación en 1728 de la otrora Real y Pontificia Universidad de San Gerónimo de La Habana se iniciaron en Cuba los estudios superiores, caracterizados durante la etapa de la colonia por una enraizada tradición cristiana y greco-romana, propia de las universidades europeas de la época y en particular de la española. Al frustrarse la total y absoluta independencia de Cuba a finales del Siglo XIX, se vieron limitados también los cambios en la institución universitaria, dada la imposición neocolonial que tuvo lugar hasta el triunfo revolucionario de 1959. Las administraciones mediatizadas de la naciente República se caracterizaron siempre por la indiferencia y el abandono de la educación y la cultura del pueblo. (Brito Mayea, 2013)

Comisión de Extensión Universitaria

A raíz de estos acontecimientos fue creada una Comisión de Extensión Universitaria a nivel nacional, la cual estableció una definición clara de sus objetivos y una precisa proyección del trabajo a desempeñar en las universidades del país. En este sentido se definió que esta comisión establecerá los medios adecuados para que la cultura universitaria llegue a las masas populares en forma eficaz, así como para que las necesidades de éstas, en lo que atañe a su progreso educacional y técnico, sean bien conocidas por la Universidad. (López Martínez, 2010)

Creación del Ministerio de Educación Superior y del Ministerio de Cultura

Con la creación en 1976 del Ministerio de Educación Superior y del Ministerio de Cultura, se ratificó la institucionalización de los departamentos de Actividades Culturales con el objetivo de ofrecer una atención similar y especializada en la amplia red de centros creados por la Revolución.

No obstante, la tendencia en este tipo de trabajo continuó siendo restringida a la cultura artística y literaria, básicamente a la atención y al apoyo al nuevo y pujante Movimiento de Artistas Aficionados de la Federación Estudiantil Universitaria (FEU) y más tarde a la aplicación de programas de Educación Artística con carácter facultativo, los que no recibieron la comprensión y el apoyo necesarios para su implementación exitosa. (Montero Estevai, 2017)

Programa de Desarrollo de la Extensión Universitaria

Ya en el año 1988, el Consejo de Dirección del Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba aprueba el “Programa de Desarrollo de la Extensión Universitaria”, en el cual se proyectaba un profundo cambio, partiendo desde la propia concepción de la extensión universitaria. Al mismo tiempo se priorizó el “Programa para el Desarrollo Cultural Integral de los Estudiantes Universitarios”, el cual pretendía dar respuesta a la crítica realizada en el Informe Central al II Congreso del Partido Comunista de Cuba. En el encuentro Nacional de Extensión Universitaria, celebrado en Ciudad de La Habana en noviembre de 1995, el Dr. Armando Hart Dávalos planteó: “Yo diría que si comprendemos que en la relación universidad–sociedad la extensión universitaria juega o puede jugar un papel decisivo, podremos valorar la significación de la extensión universitaria. Es decir, es el elemento clave de la relación entre la universidad y el conjunto de la sociedad”.(Hernández Blanco, 2007)

Vice Rectoría de Actividades Extracurriculares

En 1992 – 1993 se crea la Vice Rectoría de Actividades Extracurriculares, en las Universidades de Ciencias Pedagógicas de Cuba mediante la cual se delimitó un orden jerárquico en la dirección del trabajo extracurricular, hasta que en el curso 1994 – 1995 se crea la Vice Rectoría de Extensión Universitaria. En la actualidad, el trabajo que se desarrolla en cuanto a la extensión universitaria responde, con toda precisión, a los objetivos priorizados del MINED, a las características particulares de las Universidades y a la organización curricular de sus cursos y a la formación y fortalecimiento de valores morales y patrióticos de los estudiantes.

1.7. Estudiantado del Nivel Superior

El aprendizaje es una de las experiencias académicas que acompañan a la vida de muchas personas desde la niñez hasta la etapa adulta. Comenzamos nuestros primeros pasos en la guardería o el colegio. Un camino de aprendizaje que muchos alumnos culminan con sus

estudios universitarios. La universidad es el centro académico en el que se realizan estudios de segundo y tercer grado (estudios de Licenciatura y Doctorado). Los estudiantes que se matriculan en la universidad para estudiar una carrera son universitarios. Alumnos que viven una etapa de la vida importante puesto que la experiencia de ser universitario no solo está vinculada con el plano profesional sino también, con el ámbito personal: una mayor autonomía respecto de los padres, toma de decisiones adultas, una mayor responsabilidad, conocimiento de nuevos amigos y también, vivencia de nuevos amores (Bermúdez-Tirado, 2016). Ser universitario es una escuela de la vida, un rol que tiene principio y final, que se limita al tiempo que tarde el alumno en alcanzar su título universitario.

La universidad también es un centro cultural en el cual se conoce a compañeros que proceden de distintos puntos del país o del mundo. Desde este punto de vista, la experiencia de asistir a la universidad también muestra la perspectiva de la globalidad, al poder conocer gente interesante en un entorno de encuentro. (Castillo Viera, Estefanía. Giménez Fuentes-Guerra, Francisco Javier. Sáenz-López Buñuel, Pedro 2009)

Los estudiantes universitarios que ingresan a la Universidad de Matanzas, lo hacen después de haber concluido la Enseñanza Media Superior y haber pasado los exámenes de ingreso a la Educación Superior.

Conclusiones parciales del capítulo I

El marco teórico referencial brinda una noción general acerca del tema que se abordará en la investigación. Se puede apreciar la estrecha relación entre los conceptos ocio y recreación. Refleja la importancia que tiene para la salud humana dedicar tiempo a la diversión y el entretenimiento, por tanto, este trabajo contribuirá a satisfacer una necesidad humana y aportará al logro de la autorrealización de los estudiantes universitarios.

Capítulo II: Procedimiento metodológico de la investigación

En este capítulo se presenta la metodología que es considerada oportuna por el autor para la elaboración de un Programa General de Recreación en la Universidad de Matanzas, esto contribuirá a satisfacer las necesidades recreativas de los estudiantes universitarios.

2.1 Antecedentes metodológicos de la investigación

Esta investigación requería de una búsqueda de documentos que ayudará a guiar la realización de la misma. Por lo tanto, se mencionarán artículos investigativos que sirvieron como parte de este proceso. Primero aparece el tema de la extensión universitaria, donde existen trabajos sobre los proyectos de extensión universitaria que se llevan a cabo en distintos lugares como parte de la resolución de problemas que tiene alguna comunidad, por ejemplo, el de la Sede Pedagógica “Pelayo Villanueva Valverde” del municipio Colón; también existen ejemplos para fortalecer la extensión universitaria, como la creación de un Plan de Comunicación en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí”.

Otro caso es un trabajo que integra la docencia y la extensión como vía de enseñanza y aprendizaje mediante la exposición de las diversas dimensiones de la extensión universitaria, además, plantea cómo se realizó la institucionalización de dicho tema, esto ocurrió en una investigación de la Universidad Nacional del Litoral en Argentina. Se continúa con un artículo proveniente de la Universidad de Matanzas, en el que se aborda la actualidad de la extensión universitaria dentro de las universidades cubanas y su presencia en proyectos de desarrollo local. El ejemplo siguiente nos lleva a pensar en el saber hacer, y así, encontrar lo óptimo a la hora de ejecutar lo mejor que puede ofrecerle la universidad a la comunidad, este es un artículo proveniente de la Universidad Católica de Santa Fe. El último trabajo referente a dicho tema se ubica en un punto de vista donde esta es un espejo entre la universidad y la sociedad.

La recreación también tiene que verse representada en los documentos guía, un ejemplo muy beneficioso es el que estudia las necesidades recreativas de los estudiantes universitarios en la Facultad de Ciencias Médicas de Sancti Spíritus. Luego, aparecen un conjunto de investigaciones en las cuales se utilizaron encuestas para identificar las preferencias recreativas de una población compuesta por estudiantes universitarios.

El último trabajo revisado muestra los pasos a seguir para desarrollar un proyecto de animación turística dentro de un hotel.

Sin embargo, los antecedentes más cercanos al objetivo de gestionar la recreación de los estudiantes universitarios y proponer un Programa General de Recreación son los siguientes:

- Estudio de las necesidades recreativas de los estudiantes en la Facultad de Ciencias Médicas y su tiempo libre, presentado por los profesores asistentes MsC. Gustavo Luna Pino, MsC. Emilio Cruz Valdés y MsC. Pedro Omar Piña León, así como los profesores instructores Lic. Enrique Bravo Rojas y Lic. Caridad Dorta Martínez.
- Trabajo Final del diplomado "Tendencias actuales y competitividad de la industria turística" presentado por el MsC. Hebert Poll Gutiérrez, titulado "Proyecto sociocultural "Aya Ata" como instrumento de comunicación en el perfeccionamiento de la animación turística cultural del hotel Muthu Playa Varadero".

2.2. Propuesta de procedimiento de la investigación

El aglutinante y el medio para arrojar resultados es confeccionar y aplicar una encuesta. La ruta se dividirá en tres fases, la primera fase abarcará desde la búsqueda y selección de información hasta el diagnóstico de la situación actual en la universidad, la segunda fase comprende la construcción y aplicación de instrumentos para determinar necesidades del estudiantado y la tercera fase de la ruta está marcada por la propuesta de un programa general de recreación, según tabla 2.1.

Tabla 2.1. Procedimiento metodológico.

Fases	Procedimiento Metodológico	Métodos, Técnicas y Herramientas
Diagnóstico de la situación actual	1. Identificación de las principales ofertas recreativas existentes en la universidad	-Revisión documental -Entrevistas a estudiantes y personal de la universidad
Construcción y aplicación de instrumentos para determinar necesidades del estudiantado	2. Diseño de la encuesta a aplicar 3. Aplicación de encuestas	-Revisión documental -Tormenta de Ideas -Método de expertos -Trabajo de campo -SPSS
Propuesta de un Programa General de Recreación	4. Generalidades 5. Fundamentación 6. Objetivos 7. Metas 8. Estrategias 9. Recursos 10. Análisis de factibilidad 11. Calendario	-Entrevistas -Encuestas -Revisión documental

Fuente: Elaboración propia.

La ruta está dividida en tres fases y estas están subdivididas por etapas; la primera fase está subdividida por una sola etapa, la segunda fase está subdividida por dos etapas y la tercera fase está subdividida por 8 etapas. La tabla 2.1 recoge de forma global los métodos, técnicas y herramientas empleados para desarrollar cada una de las fases.

2.2.1. Diagnóstico de la situación actual e identificación de las principales ofertas recreativas existentes en la universidad

Se investigó sobre el estado en el que se encontraba la recreación en la universidad. Se indagó sobre las ofertas recreativas existentes y sobre los responsables de llevarlas a cabo, esto se logró a través de entrevistas a algunos directivos del centro, los cuales están relacionados con el tema, ellos también entregaron documentos de gran valor para la investigación.

Revisión documental

Es una técnica de observación complementaria, en caso de que exista registro de acciones y programas. La revisión documental permite hacerse una idea del desarrollo y las características de los procesos y también de disponer de información que confirme o haga dudar de lo que el grupo entrevistado ha mencionado.

Cuentan como documentos: Cartas, Actas, Planillas, Informes, Libros, Imágenes, Folletos, Manuscritos y Videos.

Los documentos son la historia 'escrita' de las acciones, experiencias y maneras de concebir ciertos fenómenos, situaciones y temas. Es práctico organizarlos en función del tipo de información requerida, por ejemplo, como periodos de tiempo, estableciendo los criterios de revisión y clasificación de los mismos. (Carretero-Dios H, 2005)

Entrevistas:

Una **entrevista** es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar.

Todos aquellos presentes en la charla dialogan en pos de una cuestión determinada planteada por el profesional. Muchas veces la espontaneidad y el periodismo moderno llevan a que se dialogue libremente generando temas de debate surgidos a medida que la charla fluye.

Una **entrevista** es *recíproca*, donde el entrevistado utiliza una técnica de recolección mediante una interrogación estructurada o una conversación totalmente libre; en ambos casos se utiliza un formulario o esquema con preguntas o cuestiones para enfocar la charla, que sirven como guía. Es por esto, que siempre encontraremos dos roles claros, el del **entrevistador** y el del **entrevistado** (o receptor).

El **entrevistador** es quien cumple la función de dirigir la entrevista mediante la dominación del diálogo con el **entrevistado** y el tema a tratar, haciendo preguntas y a su vez, cerrando la entrevista. A continuación desarrollaremos los dos tipos principales de entrevistas. (Poll Gutiérrez, 2019)

Entrevista estructurada

En el primer caso hablamos de una **entrevista formal y estructurada**, que se caracteriza por estar planteada de una manera estandarizada, donde se hacen preguntas que previamente fueron pensadas para un entrevistado en particular, que responde concretamente a lo que se le está preguntando.

Por esta razón, **el entrevistador tiene una libertad limitada** a la hora de formular las preguntas, pues no pueden nacer de la entrevista en sí misma, sino de un cuestionario realizado de antemano. De todas formas, esta metodología tiene beneficios, así como también algunas desventajas que serán detalladas a continuación.

Ventajas y desventajas

- Entre las **ventajas** de esta tipología, podemos mencionar que la información es fácil de interpretar, favoreciendo el análisis comparativo; el entrevistador no requiere tener mucha experiencia en la técnica, ya que es cuestión de seguir el cronograma de preguntas.
- En cuanto a las **desventajas**, podemos mencionar las limitaciones a la hora de profundizar en un tema que surja en la entrevista, ya que al no permitirse que el diálogo fluya naturalmente, es muy complicado que estas cuestiones se den.

Entrevista no estructurada y libre

En el segundo caso hacemos mención a una **entrevista no estructurada**, que es la clara oposición, por diferentes motivos, de una entrevista estructurada.

Es **flexible y abierta**, pues aunque haya un objetivo de investigación (que es lo que rige a las preguntas), no se espera que sus respuestas se vean compuestas de un contenido ordenado y con cierta profundidad.

Si hablamos del rol que le toca al entrevistador, afirmamos que él es el encargado de elaborar preguntas, pero (a diferencia de la entrevista formal) **no debe seguir un cronograma de orden** sobre la forma de llevar las preguntas y la formulación de las mismas.

Ventajas y desventajas

Este tipo de entrevista tiene muchísimas **ventajas**, como por ejemplo, al ser adaptable y libre, se logra la generación de un clima ameno que habilita la profundización sobre los temas de interés.

De todas formas, no todas son ventajas, ya que al requerirse de **mayor tiempo** (porque los temas suelen expandirse) es **más costosa** de realizar por el tiempo empleado por parte del entrevistador. Asimismo, el entrevistador requiere ser una persona con una gran técnica e informada en el tema a tratar, para poder tener argumentos y opiniones para profundizar y dialogar.

Vale aclarar que dentro de este tipo de entrevista nos encontramos con la siguiente subdivisión:

- Entrevista a profundidad
- Entrevista enfocada
- Entrevista focalizada

2.2.2. Construcción y aplicación de instrumentos para determinar necesidades de los estudiantes, etapas 2 y 3

Etapa 2: Diseño de encuestas a aplicar

Las primeras tareas del estudio estuvieron encaminadas a la revisión documental de investigaciones que estaban relacionadas con las preferencias recreativas de los estudiantes universitarios, y a partir de estas, se diseñaría la primera encuesta, la que sería revisada por un especialista en Metodología de la Investigación. Este propondría cambios al instrumento hasta llegar a un punto en el que se aprobara su puesta en marcha. Luego se presentó el instrumento en la Jornada Científica Estudiantil, donde se le realizaron varios señalamientos con el objetivo de lograr que los encuestados respondieran fácilmente todas las preguntas.

Después de ese momento, el autor y otros especialistas debatieron todas las posibilidades para elaborar la encuesta final. Esto conllevó a una pormenorización de cada pregunta y de esta forma, se llegó a conformar completamente el instrumento.

La encuesta posee al inicio una parte para conocer los datos socio-demográficos de los encuestados (sexo, edad, año que cursa, si posee beca y la carrera que estudia). El test posee 9 preguntas, la primera estudia la cantidad de horas libres que tienen los estudiantes universitarios por cada día de la semana; la segunda persigue conseguir una valoración del tiempo libre para realizar las actividades recreativas, donde se puede dar el caso que marque “Poco” y esto llevaría al encuestado a expresar los factores que limitan ese tiempo.

La tercera trata sobre las vías de información de los estudiantes, sobre su asistencia a las actividades recreativas y las causas que justifican lo que marcaron en cuanto a la asistencia; la cuarta quiere encontrar el orden de preferencia de los estudiantes en cuanto a las actividades que pudieran realizar en dos momentos del día: después del horario docente y después de la comida; la quinta busca consideraciones acerca de la programación de actividades en el campismo; la sexta desea ordenar según las preferencias aquellas actividades recreativas que ofrece la Universidad de Matanzas; la séptima trata sobre la sistematicidad de las actividades que oferta la Universidad de Matanzas; la octava le da la posibilidad al encuestado de proponer nuevas actividades recreativas y la novena tiene como objetivo seleccionar los grupos musicales que realizarán conciertos cada año en el centro. Todas las preguntas son cerradas; pero la 2, la 3, la 4, la 6, la 7, la 8 y la 9 dan la posibilidad de incrementar las variantes en cada pregunta o de añadir propuestas a través de las pequeñas tablas que se agregan al final de cada una de ellas.

Universo y muestra a encuestar

El universo estuvo constituido por 3035 adolescentes y jóvenes que estudiaban en el municipio de Matanzas durante el curso 2018-2019. Se excluyeron los estudiantes que no fueron seleccionados aleatoriamente o los que no se encontraban en el centro, los que no presentaron disposición a participar y los que no eran del Curso Regular Diurno.

Se determinó el tamaño de la muestra a partir de la siguiente expresión:

$$n = \frac{N * Z_{1-\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{1-\alpha}^2 * p * q}$$

Siendo:

p: Prevalencia de éxito.

q: Complemento de p.

d: Precisión.

n: tamaño de la muestra

N: tamaño de la población

:Error alfa.

$Z_{(1-\alpha)}$: Nivel de confianza.

$1-\alpha$: Confiabilidad.

Se utilizó una p de 50%, se fijó un valor máximo de precisión $d = 5\%$ y la confiabilidad que se usó es de 95%. Se calculó el tamaño de la muestra para un nivel de confianza de 2 y se obtuvo un tamaño mínimo necesario de aproximadamente 354 estudiantes, luego se calculó el tamaño de la muestra para un nivel de confianza de 1,96 y se obtuvo un tamaño mínimo necesario de aproximadamente 342 estudiantes; esto trajo como consecuencia que se realizaran 353 encuestas válidas. En la selección de los sujetos se utilizó un muestreo estratificado proporcional con la utilización de un generador de números aleatorios.

Se calcularon tamaños de muestras proporcionales a la población total de cada estrato, para lo cual se empleó la fórmula descrita a continuación:

$$\frac{x}{T} = \frac{n}{N}$$

Donde:

X: cantidad de estudiantes a encuestar en cada estrato.

T: cantidad total de estudiantes en cada estrato.

n: tamaño de la muestra.

N: tamaño de la población.

La muestra quedó distribuida de la siguiente forma:

Tabla 2.2. Composición de las muestras

Estratos	Cantidad total de estudiantes	Tamaño de la muestra
Sede Camilo Cienfuegos	2597	302
Sede Juan Marinello	438	51
Total	3035	342

Fuente: Elaboración propia.

Universo de Expertos

El universo de expertos estuvo conformado por profesionales con competencia demostrada y experiencia documentada. A partir de un muestreo intencional se seleccionan 7 personas con experiencia laboral en el área de recreación y cultura, con más de cinco años en alguna de las siguientes áreas: recreación, ocio, cultura física y animación, o con contribución científica (artículos, tesis y libros) relacionada con el tema y que aceptaron participar en el estudio. Estos expertos contribuyeron con la validación de la encuesta.

Tormenta de Ideas

La Tormenta de Ideas o El Brainstorming es un método de creación de ideas en grupo muy utilizado para identificar problemas, ofrecer soluciones alternativas a problemas o facilitar oportunidades de mejora. (Frías, et al., 2008)

También se utilizó la revisión documental, la cual está explicada dentro de los métodos, técnicas y herramientas de la fase 1.

Etapas 3: Aplicación de encuestas

La aplicación de encuestas es el último paso después de haber cumplido otros que le aportarían lo necesario para realizarse. Por ejemplo, se debía conocer el universo o la población a la cual iba dirigida el instrumento, y de esta población extraer una muestra representativa que permitiera inferir cómo se comportaría la población. También se tenía que seleccionar el tipo de muestreo adecuado para el análisis. Por tanto, como el muestreo fue probabilístico y estratificado proporcional, para seleccionar a los encuestados se necesitó hacer dos listas enumeradas con los estudiantes de cada sede universitaria (Sede Camilo Cienfuegos y Sede Juan Marinello), una lista iba del 1 al 2597 y la otra del 1 al 438; así se generaron números aleatorios con un generador de estos, para cada estrato, y cada número aleatorio generado correspondía a un estudiante; se generaron tantos números como indicaba el tamaño de la muestra en cada estrato.

La selección de los encuestados nos lleva a realizar una prueba piloto a 10 de ellos. El objetivo de esta fue definir si existían dificultades en la comprensión, claridad, diseño, formato, sentimientos que les produjo y recomendaciones, para poder adaptar el test al lenguaje y nivel cultural de los jóvenes a los que iba dirigido el estudio. La aplicación se realizó en el horario docente. Se les explicó el objetivo del trabajo, garantizando la

confidencialidad y el anonimato. Se les pidió responder honestamente y le informamos que su participación era voluntaria. Después de aplicada la prueba piloto, comenzó la aplicación formal de la encuesta.

Se asistió a la universidad la cantidad de días que fueron necesarios para completar el total de encuestados en cada una de las sedes. Las aplicaciones se realizaron en espacios con condiciones adecuadas para ello. Durante las aplicaciones se les explicó a los estudiantes el propósito del estudio, la voluntariedad del mismo y se recalcó en el anonimato y la confidencialidad de las respuestas (AMM, 2013); también se les informó que su participación y honestidad eran muy importantes para lograr el objetivo. Las instrucciones fueron dadas de manera bien clara para que todos comprendieran lo que debían hacer. Una vez concluido el test, los estudiantes entregaron los cuestionarios al autor. Además, no hubo límite de tiempo para responder. Los encuestados fueron seleccionados aleatoriamente y en el caso de inasistencia a la universidad el día de la aplicación de la encuesta, entonces se generaba otro número aleatorio para seleccionar a otro estudiante.

Programa para análisis de datos SPSS (Statistical Product and Service Solutions)

Hoy en día resulta obligatorio para los nuevos profesionales poseer herramientas que le permitan desarrollar su trabajo de forma más óptima y eficiente. Independiente del área en que se desempeñen, tener la capacidad de interpretar datos para transformarlos en conocimiento, resulta vital para cualquier profesional y para la posterior toma de decisiones.

El SPSS es un software conocido y utilizado para la realización de investigaciones de mercado e investigaciones relacionadas al área de la sociología y psicología. Una de las características fundamentales del SPSS es su facilidad de uso, junto a la potencia e integridad del software, convirtiéndolo en una de las herramientas más potentes para éste tipo de trabajos.

2.2.3. Propuesta de un programa general de Recreación

Las etapas que subdividen la fase de la propuesta de un Programa General de Recreación son: generalidades, fundamentación, objetivo, metas, estrategias, recursos, análisis de factibilidad y calendario. Según muestra la tabla 2.1.

Generalidades del programa

El programa recreativo tiene una serie de actividades recreativas y deportivas que tienden a satisfacer la amplia diversidad de intereses de los estudiantes, y a su vez existen las condiciones mínimas indispensables para llevarlas a cabo.

Fundamentación del programa

El autor realizó un diagnóstico de la situación actual de la recreación en la Universidad de Matanzas y esto corroboró que no existía un Programa General de Recreación, el cual debía agrupar todas las actividades recreativas ofrecidas por el centro. De esta forma, se pasó a realizar una encuesta que permitiera agrupar toda la información necesaria para elaborar ese programa, dicho instrumento midió la variable preferencias recreativas de los estudiantes universitarios y esta está conformada por las áreas de dominio que muestra la tabla 2.7.

Objetivos

Este programa tiene como objetivo organizar un cúmulo de actividades que son de interés de los estudiantes de la Universidad de Matanzas.

Contribuir al desarrollo sistemático de actividades recreativas y aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes.

Facilitar a través de estas actividades la adquisición de conocimientos en los estudiantes.

Hacer más feliz la estancia de los estudiantes en el centro durante el curso.

Meta

Lograr la mayor participación de los estudiantes en las actividades programadas por la escuela hasta llegar a la incorporación masiva del estudiantado universitario.

Estrategias

Realizar una divulgación del mismo a través de anuncios, pancartas, radio base y la brigada de la FEU durante todo el curso. Capacitar a los diferentes profesores para que puedan enfrentar con éxito el desarrollo del programa. Desarrollar una estrecha coordinación con instituciones y organismos cercanos para poder hacer más amplia y variada la cantidad de actividades a desarrollar. Utilizar con eficacia y eficiencia el conjunto de los recursos humanos y materiales que determinan la calidad de las actividades.

Recursos

Para la inclusión e incursión de las actividades del programa se tuvo en cuenta tanto los recursos humanos como materiales existentes en el centro, como muestra la tabla 2.3.

Tabla 2.3. Recursos a emplear en el Programa General de Recreación.

Recursos humanos	Recursos materiales
-Profesores.	-Implementos deportivos.
-Personal de apoyo administrativo.	-Instalaciones deportivas.
-Personal de dirección.	-Instalaciones culturales y recreativas.
-Consejo de la FEU.	-Áreas de juegos pasivos (ludoteca).
-Dirección de la UJC.	-Bases de campismos.
-Consejo de residencia estudiantil.	-Biblioteca.
-Dirección de Extensión Universitaria.	
-Personal de medios de propaganda.	

Fuente: Tomado de (Luna Pino, 2000)

Análisis de factibilidad

Dicho programa es factible de hacer ya que para el mismo no son necesarias grandes inversiones, sólo el uso adecuado y racional de los recursos que se disponen, así como los medios tanto deportivos como culturales y el establecimiento de una coordinación por parte de la dirección de la UJC y la FEU del centro con el Campismo Popular, para proponer como oferta sus diferentes bases.

Calendario

Este programa se pondrá en práctica en las dos sedes universitarias de la Universidad de Matanzas a partir del curso 2019-2020 y se le podrá hacer cambios significativos un año después de su puesta en marcha.

Definición de encuesta

Las encuestas son un método de investigación y recopilación de datos, utilizadas para obtener información de personas sobre diversos temas. Las encuestas tienen una variedad de propósitos y se pueden llevar a cabo de muchas maneras dependiendo de la metodología elegida y los objetivos que se deseen alcanzar.(Castillo Viera, Estefanía. Abad Robles, Manuel Tomás. Giménez Fuentes-Guerra, Francisco Javier. Robles Rodríguez, José 2012)

Los datos suelen obtenerse mediante el uso de procedimientos estandarizados, esto con la finalidad de que cada persona encuestada responda las preguntas en una igualdad de condiciones para evitar opiniones sesgadas que pudieran influir en el resultado de la investigación o estudio. Una encuesta implica solicitar a las personas información a través de

un cuestionario, este puede distribuirse en papel, aunque con la llegada de nuevas tecnologías es más común distribuirlos utilizando medios digitales como redes sociales, correo electrónico, códigos QR o URLs.

Características de una encuesta

La necesidad de observar o investigar hechos acerca de una situación nos lleva a realizar una encuesta. Como lo mencionamos al principio, una encuesta es un método de recopilación de información. **¿Que necesitamos para realizar una encuesta?** Primero, una muestra conformada por una serie de individuos con características similares, que nos dará referencia sobre lo que queremos saber de una población más grande, de donde precisamente hemos extraído esa muestra. Por ejemplo, una muestra de votantes se obtiene antes de una elección, para poder conocer lo que opinan los votantes sobre los candidatos. (Expósito, 2008)

En caso de querer lanzar un producto, podemos tener una muestra de personas que nos ayuden a decidir los nuevos sabores de una marca de helados. Hoy más que nunca necesitamos saber lo que la gente quiere, no solo los consumidores de una marca o servicio, sino sobre el comportamiento en general del ser humano, sus preferencias, necesidades. Esta necesidad de información lleva a las compañías u organizaciones a depositar su confianza y trabajar con encuestas.

Las **encuestas** vienen en muchas formas diferentes y tienen una amplia variedad de propósitos, pero tienen ciertas características en común. En una encuesta, cada individuo de la población tiene una probabilidad conocida de ser seleccionado. De esta manera, los resultados pueden ser proyectados de manera fiable. (Muñiz J, 2013)

La información se recoge a través de preguntas. La intención de la encuesta no es describir a los individuos particulares que por casualidad son parte de la muestra, sino que se trata de describir un perfil estadístico de la población y los resultados de **la encuesta** se presentan en forma de resúmenes, tablas y gráficos estadísticos. (Gorina Sánchez A, 2014)

El tamaño de la muestra que se necesita es aquel que sea correspondiente con el menor margen de error a la hora de inferir comportamientos a partir de los resultados obtenidos con el tamaño de muestra necesario.

Las encuestas nacionales conocidas generalmente usan muestras de alrededor de 1500 personas para reflejar las actitudes y opiniones nacionales, logrando estimaciones precisas, ya que puede reflejar diferentes características de la población total dentro de un margen muy pequeño de error.

Si bien es cierto que las encuestas más populares son conocidas gracias a los diversos medios de comunicación, la mayoría de las encuestas no son del conocimiento del público en general. La razón es que a diferencia de las encuestas de opinión pública, la mayoría de las encuestas tienen un propósito administrativo o comercial, por ejemplo, para conocer lo que piensan las personas sobre el lanzamiento de un nuevo automóvil, cuáles son los programas favoritos de los televidentes, cómo la gente gasta dinero en servicios de atención médica, hábitos y uso de transporte público; en fin, las encuestas también proporcionan una importante fuente de conocimientos sobre temas sociales, económicos, psicológicos o políticos. Temas hay infinidad para poder llevar a cabo una encuesta.

Por otra parte, una vez recogidos, los datos de la encuesta se pueden analizar y volver a analizar de muchas maneras diferentes.

Tipos de encuestas

Las encuestas pueden clasificarse de diversas maneras, ya sea por su tamaño y tipo de muestra o por el método utilizado para la recopilación de los datos: vía telefónica, correo, encuestas en papel, **encuestas online** y entrevistas personales. Anteriormente eran populares las encuestas por correo postal, pero ahora prácticamente nadie las contesta y envía de regreso, por lo que la tasa de respuesta es demasiado baja.

La entrevista telefónica es un método muy utilizado para recopilar algunos tipos de datos. Una encuesta cara a cara, ya sea a domicilio o en la oficina del encuestado es mucho más costosa que una encuesta telefónica, por ejemplo.

Algunas **encuestas** combinan varias metodologías. Se puede hacer una encuesta telefónica y después hacer una selección de encuestados para una entrevista cara a cara. Los datos de encuestas a veces también se obtienen mediante cuestionarios llenados por los encuestados en grupos, por ejemplo, una clase de escuela o un grupo de compradores en un centro comercial.

También podemos clasificar a las encuestas por su contenido, pudiendo utilizar preguntas abiertas o cerradas, para conocer, por ejemplo, opiniones, actitudes, detalles de un hecho, hábitos, experiencias para una posterior clasificación y análisis de los resultados obtenidos.

De igual manera puedes utilizar algún **tipo de escala** y pedir la clasificación de distintas alternativas. Puedes hacer una encuesta muy breve, con algunas preguntas que pueden tomar cinco minutos o menos contestarlas, o puede ser una encuesta muy larga que requiera una hora o más del tiempo del entrevistado. Quienes requieren conocer a fondo comportamientos o actitudes de las personas, prefieren utilizar, además de las encuestas, un panel o una comunidad online, por ejemplo.

Confección y diseño de la encuesta (ítems)

Toma en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. Establece los objetivos de tu investigación. Estos objetivos deben ser claros y específicos.
2. Desarrolla una metodología. Toma en cuenta la manera en que vas a obtener a tu muestra para disminuir el margen de error, decide la manera en que llevarás a cabo la recolección de la información, diseña tus preguntas y realiza una prueba antes de aplicar la encuesta. Prevé la falta de respuestas y el tiempo necesario para realizar tu análisis de datos.
3. El diseño de tu cuestionario debe ser acorde a las necesidades de información que requieres sea medida. Evita sesgos utilizando conceptos claros y bien definidos en cada pregunta.
4. Evita las encuestas largas, estos pueden llegar a cansar al encuestado y hacer que abandone la encuesta o te responda apresuradamente y con errores.
5. Dentro del diseño de encuestas también encontramos factores como: si es una encuesta online o de campo, encuesta para alguna aplicación móvil y el tipo de preguntas que se formularán, por ejemplo, preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas, de escala de valores, de clasificación gráfica, los saltos de preguntas y las casillas de verificación.
6. La manera de abordar las preguntas, tanto el orden de las mismas o la manera en que están redactadas, por ejemplo, cuando se pregunte sobre eventos o situaciones pasadas, o personales, es otro factor a considerar. Que no se olvide que para tener

datos fiables y correctos debemos confiar también en la buena memoria de los encuestados y en la confianza que tengan al respondernos.

A quien realiza una encuesta generalmente se le llama **entrevistador o encuestador**, ya sea que realice una llamada telefónica, aparezca en la puerta de tu casa o en el centro comercial para realizar su labor. A quienes atienden un panel, o panel online, también se le puede llamar administrador. (J., 2013)

Quienes se encarguen de realizar esta tarea, preferentemente deben ser personas abiertas, pacientes, que tengan la capacidad de acercarse a extraños para entablar una conversación y llevar a cabo la encuesta de acuerdo a las instrucciones que haya recibido.

Estas personas no son las que cargan con toda la responsabilidad de realizar una encuesta, también están los que se dedican a diseñarla, determinar la muestra, redactar las preguntas, supervisar la recopilación y análisis de los datos y redactar los informes correspondientes de los resultados obtenidos.

Información obtenida

Este es un tema de preocupación de las personas que deciden participar en una encuesta, por lo regular se garantiza la privacidad de la información recabada o se le pide su autorización para hacer uso de ella para fines de investigación. No hay que olvidar que es una cuestión también de ética, darle el mejor uso a los datos obtenidos y utilizarlos solamente para lo requerido.

También se utilizaron como métodos, técnicas y herramientas la entrevista y la revisión documental, los cuales están explicados en la fase 1.

2.3. Método empleado para la validación de la encuesta

La validez de una encuesta indica el grado de exactitud con el que mide el constructo teórico que pretende medir y si se puede utilizar con el fin previsto. Es decir, un test es válido si "mide lo que dice medir". Es la cualidad más importante de un instrumento de medida. Un instrumento puede ser fiable pero no válido; pero si es válido ha de ser también fiable. La fiabilidad es una condición indispensable, pero no suficiente para que exista validez. (Y., 2009)

Se puede decir, que la validez tiene tres grandes componentes:

- Validez de contenido

- Validez de criterio
- Validez de constructo (Hernández Sampieri, 2014)

A partir del advenimiento del nuevo milenio, la validez se ha interpretado como “el juicio evaluativo global del grado en que la evidencia empírica y la lógica teórica apoyan la concepción y conveniencia de las inferencias y acciones que se realizan basándose en las puntuaciones que proporcionan los test”. (Carvajal A, 2011)

A continuación, se describirá de manera somera cada uno de los tipos de validez mencionados anteriormente.

Validez de contenido

La validez de contenido refleja la capacidad del instrumento para recoger los aspectos importantes de los atributos latentes (no observables) que se pretenden medir. Valora que los ítems sean apropiados y exhaustivos para reflejar el dominio de interés. Aunque la validez de contenido es una validez por asunción que normalmente se basa en la evaluación cualitativa por jueces de una matriz de ítems por contenidos o dominios, es frecuente utilizar IRT o análisis factoriales exploratorios (AFE) para valorar la dimensionalidad del instrumento de medida y la asociación entre ítems y dominios de medición, como ayuda para su interpretación.(A., 2007)

Se define como el grado en que los ítems que componen el test representan el contenido que el test trata de evaluar. Por tanto, la validez de contenido se basa en la definición precisa del dominio y en el juicio sobre el grado de suficiencia con que ese dominio se evalúa; existen diferentes procedimientos para cuantificarlo. (Ramada-Rodilla Jm, 2013)

En principio, no presenta ningún tipo de evaluación estadística, ya que es una validez por asunción. Normalmente se emplean grupos focales de expertos para valorar cualitativamente la matriz de ítems por contenidos del instrumento a validar. No obstante, es frecuente encontrar modelos IRT para valorar la probabilidad de respuesta de las personas a los ítems y AFE para valorar la composición/estructura dimensional de una escala. (García Figueroa, 2017)

La validez de contenido descansa generalmente en el juicio de expertos (métodos de juicio). Es una técnica generalizada en la actualidad, que necesita rigor metodológico porque en muchas ocasiones es el único indicador de validez de contenido (Escobar, et al., 2008)

Diversos son los procedimientos que se pueden utilizar para la selección de los expertos, y van desde aquellos que no implican ningún tipo de estructuración o filtro de selección (como puede ser la cercanía o afinidad al evaluador o investigador), hasta aquellos que son algo más estructurados e implican su selección mediante la aplicación de una serie de criterios como son: el biograma y el coeficiente de competencia experta (coeficiente K) (Cabero, et al., 2013)

- Biograma: consiste en elaborar una biografía del experto incorporándose en la misma diferentes aspectos: lugar donde trabaja, años de experiencia, actividades desarrolladas, acciones formativas llevadas a cabo, experiencia en investigación, entre otros. En este criterio se recoge el mayor número de aportaciones que le permita justificar al evaluador o investigador los motivos que le han llevado a seleccionar a una persona concreta como experto en su estudio. Luego, en función de las respuestas que el experto nos haga llegar, o que el evaluador hubiera podido localizar, se trataría de inferir su adecuación y pertinencia para la actividad solicitada.
- Coeficiente de competencia experta: identificación a partir de la autovaloración que la persona realiza en diferentes aspectos e indicadores, a través de los cuales se establece un valor que es utilizado por el evaluador para seleccionar las personas que pueden ser las más adecuadas para intervenir en nuestra evaluación.⁸¹ Las técnicas más frecuentes para realizar el juicio son: la descrita por Moriyama, el método de agregados individuales y el método Delphi. Pueden ser individuales o grupales.

Se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidos por otros como expertos cualificados en este y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Para seleccionar a los expertos propone los siguientes criterios:

- a) Experiencia en la realización de juicios y toma de decisiones basada en evidencia, dígase grados científicos, investigaciones, publicaciones, posición y experiencia.
- b) Reputación en la comunidad.
- c) Disponibilidad y motivación para participar.
- d) Imparcialidad y cualidades inherentes como confianza en sí mismo y adaptabilidad.

No hay un acuerdo unánime para su determinación. No obstante, se encuentran algunas propuestas realizadas por diferentes autores, entre los que podemos señalar a Malla y Zabala, que sugieren que el número debe oscilar entre 15 y 20; Gordon que los sitúa entre 15 y 35; Landeta, entre 7 y 30; García y Fernández, entre 15 y 25; Witkin y Altschuld no indican un número concreto, pero sí que debe ser menor que 50, reconociendo que en algunos casos se puede recurrir a un número mayor en función de los objetivos que perseguimos. (Cabero, et al., 2013)

Para Escobar y Cuervo (Escobar Pérez J, 2008), una cifra de 10 es suficiente porque brindarían una estimación confiable. Si el 80% de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem, este puede ser incorporado al instrumento.

Pasos para su realización:

1. Definir el objetivo del juicio de expertos: Se debe tener clara la finalidad del juicio, que puede ser para establecer equivalencia semántica, evaluar la adaptación cultural o validar el contenido de la prueba.
2. Selección de los jueces: Se proponen como mínimo 7 jueces con los criterios antes mencionados.
3. Explicar tanto las dimensiones como los indicadores que está midiendo cada ítem para que el juez pueda evaluar relevancia, suficiencia y pertinencia del ítem.
4. Especificar el objetivo de la prueba y para qué se usará. La validez de los ítems está directamente relacionada con su utilización.
5. Diseño de las planillas.
6. Calcular la concordancia entre jueces a través de los estadísticos de Kappa y Kendall (se solicita al experto que le asigne rangos a los ítems, por ejemplo: de uno a cuatro)
7. Elaboración de conclusiones. (Cabero Almenara J, 2013)

2.3.1. Metodología, método de experto

Para precisar los pasos a seguir y dar cumplimiento a los objetivos de la investigación se selecciona un grupo de expertos que validen el proceder metodológico. Después de tener los aspirantes, se calcula su coeficiente de experticidad (competencia), para verificar su elección o no. Según el criterio de Frías, et al. (2008) se entiende por experto, tanto al individuo en sí como a un grupo de personas u organizaciones capaces de ofrecer valoraciones conclusivas de un problema y hacer recomendaciones respecto a sus momentos fundamentales con un

máximo de competencia. El lema de este método es: "dos cabezas piensan mejor que una". La evaluación ofrecida por los expertos puede ser individual, grupal, de forma oral, llenando un modelo o guía elaborado previamente o respondiendo una encuesta.

La competencia del candidato se determina por el coeficiente K, el cual se calcula de acuerdo con la opinión del candidato sobre su nivel de conocimiento acerca del problema que se está resolviendo y con las fuentes que le permiten argumentar sus criterios.

El coeficiente K se calcula por la siguiente expresión: $K = 1/2 (Kc + Ka)$

Donde Kc es el coeficiente de conocimiento o información que tiene el experto acerca del problema a resolver sobre la base de la valoración del propio experto en una escala de 0 a 10 y multiplicado por 0.1 (dividido por 10) de modo que:

- a) Evaluación 0 indica absoluto desconocimiento de la problemática que se evalúa.
- b) Evaluación 1 indica pleno conocimiento de la referida problemática.

Tabla 2.4 Valores para el cálculo de Kc

Valoración para el cálculo de Kc		
Relación de características	Prioridad	Votación
Conocimiento	0,181	
Competitividad	0,086	
Disposición	0,054	
Creatividad	0,1	
Profesionalismo	0,113	
Capacidad de análisis	0,122	
Experiencia	0,145	
Intuición	0,054	
Nivel de actualización	0,127	
Espíritu colectividad	0,018	

Fuente: Tomado de (Arias, 2008)

Ka: Es el coeficiente de argumentación de los criterios del experto, conseguido como consecuencia de la suma de los puntos adquiridos en función de la fuente y de la escala propuesta (Alto, Medio, Bajo). De tal modo que: Si $Ka = 1$; entonces el experto tiene influencia alta de todas las fuentes.

Si $Ka = 0.8$; entonces el experto tiene influencia media de todas las fuentes Si $Ka = 0.5$; entonces el experto tiene influencia baja de todas las fuentes.

Tabla 2.5 Datos para el cálculo de Ka

Fuentes	Grado de influencia de los criterios		
	Alta	Media	Baja
Estudios teóricos realizados	0,27	0,21	0,13
Experiencias obtenida	0,24	0,22	0,12
Conocimientos de trabajo en el país	0,14	0,1	0,06
Conocimiento de trabajo en el exterior	0,08	0,06	0,04
Consultas bibliográficas	0,09	0,07	0,05
Cursos de actualización	0,18	0,14	0,1

Fuente: Tomado de Frías, et al. (2008)

Ahora bien, si:

0.8 $K = 1$; entonces el experto tiene competencia alta.

0.5 $K = 0.8$; entonces el experto tiene competencia media.

0 $K = 0.5$; entonces el experto tiene competencia baja.

El procedimiento para la selección de expertos considera tres etapas fundamentales:

1. Determinación de la cantidad de expertos.
2. Confección de la lista de expertos.
3. Obtener el consentimiento del experto en su participación.

Según el colectivo de autores del libro de Herramientas de Apoyo a la Solución de Problemas no Estructurados en Empresas Turísticas (HASPNET) se propone que la cantidad de expertos a seleccionar debe ser menor o igual que $\frac{1}{K} * n$ (Sánchez, 1984) donde:

- Número entre 0.7 y 1, prefijado por el investigador

n - Elementos que caracterizan un determinado objeto de estudio (número de atributos).

Aplicando la fórmula anterior, el número de expertos a consultar para la validación del proceder metodológico es 6, pues se proponen 9 preguntas que deben ser valoradas por los mismos. Los resultados del Método de Expertos se muestran en los anexos 1 y 2.

Luego de la selección de los expertos se procede al análisis de la validez y fiabilidad del cuestionario elaborado. Los datos se procesan a través del programa SPSS (Statistical Product and Service Solutions)

Se comprobó la fiabilidad de las escalas del instrumento diseñado; para ello se calculó el coeficiente Alpha de Cronbach de todos aquellos ítems con escalas ordinales iguales.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,713	9

Figura 2.6 Fiabilidad de la escala del instrumento (encuesta)

Fuente: SPSS

2.3.2. Validación de contenido por relación de área de dominio con instrumentos válidos

La tabla 2.7 hace referencia a la variable Preferencias recreativas de los estudiantes universitarios.

Tabla 2.7 Variable: Preferencias recreativas de los estudiantes universitarios.

Autores	Áreas de dominio							
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	x	x			x	x	x	x
2	x	x					x	
3	x	x			x			x
4	x	x	x		x		x	x
5	x	x			x	x	x	
6		x	x	x	x			
7				x			x	
8	x	x		x	x	x		
9		x		x	x			x
10	x	x	x	x	x	x	x	x

Fuente: Elaboración propia.

En esta fueron citados 10 autores que se manifiestan en 8 áreas de dominio (I: Datos sociodemográficos de los encuestados, II: Orden de preferencia de las actividades que se realizan dentro y fuera de la universidad, III: Proposición de nuevas actividades recreativas, IV: Cantidad de horas libres por día de la semana, V: Otros aspectos relacionados con el objetivo de la investigación, VI: Sistemática de las actividades recreativas, VII: Frecuencia de asistencia a las actividades recreativas y VIII: Causas que justifican la asistencia a las actividades recreativas.

Los autores Expósito; García Moreno; Sanhueza y Angulo (2009) están denotados en la tabla con el número 1 y se manifiestan en las áreas de dominio I, II, V, VI, VII y VIII; donde la V

abarca el siguiente tema: nivel de consumo de alcohol durante los días de la semana. La autora Viviana Carmona Lopera (2015) está denotada en la tabla con el número 2 y se manifiesta en las áreas de dominio I, II y VII.

Los autores Huertas Hurtado; Caro Cadavid; Vásquez Sánchez y Vélez Porras (2008) están denotados en la tabla con el número 3 y se manifiestan en las áreas de dominio I, II, V y VIII; donde la V abarca los siguientes temas: el consumo de medios de comunicación y la vida nocturna, consumo de sustancias y asistencia a casinos. La autora Nelly Sandoval (2017) está denotada en la tabla con el número 4 y se manifiesta en las áreas de dominio I, II, III, V, VII y VIII; donde la V abarca los siguientes temas: la variable uso del ocio y el tiempo libre con su indicador social y su subindicador acepción del ocio y tiempo libre; su indicador demográfico y su subindicador entorno; su indicador urbanístico y su subindicador espacios ciudadanos o urbanos; así como sus indicadores políticos y económicos.

Los autores Dra. Estefanía Castillo Viera; Dr. Manuel Tomás Abad Robles; Dr. Francisco Javier Giménez Fuentes-Guerra y el Dr. José Robles Rodríguez (2012) están denotados en la tabla con el número 5 y se manifiestan en las áreas de dominio I, II, V, VI y VII; donde la V abarca los siguientes temas: gestión deportiva universitaria; aspectos psicosociales de la práctica de la actividad físico-deportiva e influencia de la educación física escolar. Los autores Estefanía Castillo Viera; Francisco Javier Giménez Fuentes-Guerra; Pedro Sáenz-López Buñuel (2009) están denotados en la tabla con el número 6 y se manifiestan en las áreas de dominio II, III, IV y V; donde esta última abarca los siguientes temas: satisfacción con la cantidad de horas libres; preferencias deportivas como espectador y como televidente.

Los autores Rangel-Lyne y Ochoa-Hernández (2012) están denotados en la tabla con el número 7 y se manifiestan en las áreas de dominio IV y VII. Los autores MsC. Luna Pino; MsC. Cruz Valdés; MsC. Piña León; Lic. Bravo Rojas y Lic. Dorta Martínez (2000) están denotados en la tabla con el número 8 y se manifiestan en las áreas de dominio I, II, IV, V y VI; donde la V abarca los siguientes temas: valoración del tiempo libre para realizar las actividades recreativas; conocimiento del Plan de Actividades Recreativas y las actividades de campismo.

Los autores Bermúdez-Tirado; Ramírez-Hoyos y Jaramillo-Arias (2016) están denotados en la tabla con el número 9 y se manifiestan en las áreas de dominio II, IV, V y VIII; donde la V abarca el siguiente tema: información acerca de las actividades recreativas. Por último, el

número 10 corresponde al instrumento propuesto por el autor de esta investigación, este instrumento se manifiesta en todas las áreas de dominio y en el caso de la V abarca los siguientes temas: valoración del tiempo libre para realizar las actividades recreativas; vías de información sobre las actividades recreativas; las actividades de campismo; las opciones recreativas que más gustan y los grupos musicales que más gustan.

También se valida la encuesta con el uso de expertos, ejemplo que aparece representado en los anexos 3 y 4.

Conclusiones parciales del capítulo II

El procedimiento metodológico utilizado en esta investigación es válido para cumplir el objetivo general que se nos presenta. La tercera fase está bien delimitada en cuanto al cumplimiento de todos los pasos necesarios para asegurar una aplicación exitosa del Programa General de Recreación. Este trabajo demuestra la importancia del trabajo en equipo para lograr metas más ambiciosas.

Capítulo III: Análisis de los resultados a partir de la aplicación del procedimiento metodológico propuesto

En el presente capítulo se exponen los resultados alcanzados al implementar la metodología propuesta en el capítulo II para la elaboración de un Programa General de Recreación para la Universidad de Matanzas, logrando así responder a los objetivos específicos de la investigación.

3.1 Caracterización de la entidad objeto de estudio: Universidad de Matanzas

La Universidad de Matanzas es una destacada institución universitaria que ha experimentado desde sus inicios un vertiginoso y potente desarrollo educacional, que llega a ser reconocida como una de las cinco mejores universidades cubanas, según el Ministerio de Educación Superior (MES).

Sus orígenes se remontan al 9 de mayo de 1972, cuando con apoyo de la Universidad de La Habana y del Comité Provincial del Partido Comunista de Cuba se creó la Sede Universitaria de Matanzas, que fungiría como filial de la primera, con la finalidad de atender a todas las carreras y cursos de nivel superior que se ofrecían en la provincia.

Se instauraba así la Educación Superior en la provincia. La sede se desarrolló vertiginosamente hasta convertirse, en 1976, en tres centros: el Instituto Pedagógico, la Facultad de Medicina y el Centro Universitario (la futura Universidad de Matanzas). La sede fue creada sin contar con los recursos técnicos y materiales, sin tener todas las condiciones requeridas para el desarrollo normal de un centro universitario.

Entre las principales dificultades que enfrentó en sus inicios estuvo la falta de profesores, necesarios para dar respuesta directa a la matrícula existente, lo cual tuvo una solución temporal con la ayuda brindada por el personal docente de las diferentes facultades de la Universidad de La Habana, también fue decisiva en este tiempo la creación del Movimiento de Alumnos Ayudantes, principalmente en Tecnología; la incorporación de profesionales de la producción como Profesores Adjuntos, y más tarde, la incorporación de graduados asignados a la Sede, Centro e Instituto.

Otra de las limitaciones fue la falta de locales para realizar el trabajo de dirección. Además, tuvo en sus inicios dos cursos fundamentales: Vespertino-nocturno y Dirigido.

Con independencia de las dificultades y producto del esfuerzo del incipiente claustro profesoral, los alumnos ayudantes, los profesores adjuntos y la colaboración de la fuerza profesoral de las Facultades de la Universidad de La Habana, que apoyaron las clases en los cursos de la Sede, la docencia se desarrolló con niveles de calidad y eficiencia.

En 1985 el Centro Universitario cambia su nombre por el de Instituto Superior Agroindustrial "Camilo Cienfuegos", el cual pasaría a ser llamado posteriormente Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos". A partir del año 2014 y producto del proceso de integración universitaria en Cuba, pasó a nombrarse Universidad de Matanzas, agrupando a la que hasta la fecha era la Universidad de Ciencias Pedagógicas "Juan Marinello Vidaurreta" -ahora convertida en sede de la Facultad de Ciencias Pedagógicas "Juan Marinello Vidaurreta"- y la sede central "Camilo Cienfuegos". En el proceso integracionista se sumó también la Facultad de Cultura Física, antes perteneciente a la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Comandante Juan Manuel Fajardo".

Contando en sus inicios con una matrícula de tan solo 744 estudiantes y 49 profesores, hoy es muestra de cuánto ha avanzado la educación superior en la provincia, al tener alrededor de 32 000 estudiantes (23 000 de pregrado y 9 000 de postgrado) y un claustro de más de 300 profesores.

Misión:

Garantizar la formación integral revolucionaria de profesionales de las ramas de Ciencias Técnicas, Económicas, Agropecuarias y Humanísticas, contribuyendo a la superación continúa de graduados universitarios y cuadros, desarrollando la ciencia e innovación tecnológica, la extensión universitaria y la informatización para el avance de la sociedad matancera y cubana.

La Universidad está estructurada de la siguiente forma:

Rectorado

Secretaría General

Dirección de Becarios Extranjeros

Vicerrectoría Docente

- Departamento de Extensión Universitaria
- Departamento de Preparación para la Defensa
- Departamento de Cultura Física
- Dirección de Residencia Estudiantil

Vicerrectoría de Investigación y Postgrado

- Centro de Estudio y Desarrollo Educacional (CEDE)
- Centro de Información Científico-Técnica (CICT)
- Centro de Servicios Informáticos y Comunicaciones (CENSEIC)

Vicerrectoría Económica

- Dirección de Recursos Humanos
- Dirección de Inversiones
- Dirección de Economía
- Dirección de Abastecimiento Técnico Material (ATM)

Vicerrectoría de Universalización

- (EDIUL)
- Agencia de Protección Física

Vicerrectoría de Servicios

- Dirección de Relaciones Internacionales (DRI)
- Dirección de Transporte
- Departamento de Mantenimiento Especializado
- Departamento de Mantenimiento Constructivo
- Dirección de Alimentación

Facultades y Carreras

- Facultad de Ciencias Empresariales (FCE):
Licenciatura en Turismo
Licenciatura en Economía
Licenciatura en Contabilidad
Licenciatura en Educación Economía
Ingeniería Industrial
- Facultad de Ciencias Técnicas (FCT):
Ingeniería Química
Ingeniería Mecánica
Ingeniería Civil
Ingeniería Informática
Licenciatura en Educación Eléctrica
Licenciatura en Educación Informática
Licenciatura en Educación Mecánica
Licenciatura en Educación Química Industrial

- Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades (FCSH):
Licenciatura en Estudios Socioculturales (Gestión Sociocultural para el desarrollo)
Licenciatura en Comunicación Social
Licenciatura en Periodismo
Licenciatura en Derecho
- Facultad de Agronomía:
Ingeniería Agrónoma
- Facultad de Educación (Sede Juan Marinello Vidaurreta)
Logopedia
Pedagogía-Psicología
Biología
Biología-Geografía
Biología-Química
Educación Laboral-Informática
Educación Artística
Educación Especial
Marxismo-Leninismo e Historia
Matemática-Física
Química
- Facultad de Idiomas (Sede Juan Marinello Vidaurreta):
Licenciatura en Lengua Inglesa
Español-Literatura
Licenciatura en Educación Inglés
- Facultad de Cultura Física:
Cultura Física

Centros de Estudio

- Centro de Estudios Educativos (CEDED)
- Centro de Estudios de Anticorrosivos y Tensoactivos (CEAT).
- Centro de Estudios de Medio Ambiente de Matanzas (CEMAM).
- Centro de Estudios del Turismo (CETUM).
- Estación Experimental de Pastos y Forrajes "Indio Hatuey" (EPPFIH).

Bibliotecas

- Centro de Información Científico-Técnica (CICT).

Como Publicaciones, la universidad tiene:

- Periódico "El Universitario"
- Revista Cubana de Investigaciones Turísticas Retos Turísticos (ISSN 1681_9713)
- Revista Pastos y Forrajes (ISSN 0864_0394)
- Revista Científica Estudiantil de Investigaciones Turísticas "Investur"

Premios, reconocimientos y condecoraciones

Entre los principales méritos obtenidos por la UM a lo largo de los años y como resultado del esfuerzo y empeño demostrado en investigaciones que han alcanzado un alto impacto científico, económico y social, se encuentran:

- 17 premios de la Academia de Ciencias de Cuba.
- Orden "Carlos J. Finlay", otorgada por el Consejo de Estado de la República de Cuba a la EEPFIH.
- 4 premios nacionales del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente (CITMA).
- 13 patentes, de las cuales 2 son internacionales.
- Más de 150 publicaciones científicas en revistas de alta visibilidad del Science Citations Index.

Fuentes y sitios de retroalimentación:

- UMCC.cu, sitio web oficial de la Universidad de Matanzas
- Intra web UMCC.cu
- <http://www.mes.gob.cu/es/ingreso/instituciones/universidad-de-matanzas>
- Intranet MES
- Internet MES
- Retos Turísticos, revista de la Universidad de Matanzas.
- Sitio web Cict
- Sitio oficial de la Facultad de Cultura Física de la UMCC
- eepfih.cu sitio web de la Estación Experimental de Pastos y Forrajes "Indio Hatuey"
- Biblioteca.ihatuey.cu, sitio web de la biblioteca André Voisin de la Estación Experimental de Pastos y Forrajes Indio Hatuey.

3.2. Aplicación del instrumento, procesamiento y análisis de los resultados

La fase 1 y 2 (Diagnóstico de la situación actual; Construcción y aplicación de instrumentos para determinar necesidades del estudiantado) tiene desarrollo en las etapas 1; 2 y 3 con el empleo de métodos, técnicas y herramientas de análisis de datos recopilados y procesados en Microsoft Excel y SPSS.

Las tablas 3.1 y 3.2 muestran los datos demográficos relacionándolos entre ellos y colisionándolos por carreras en la Sede Camilo Cienfuegos.

Tabla 3.1 Tabla para Datos Sociodemográficos, relación entre Sexo y Edad por Especialidades (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos):

Especialidades	Sexo		Edad										Total
	Masculino	Femenino	18	19	20	21	22	23	24	25	26	28	
Agronomía	5	3	2	4	1	0	1	0	0	0	0	0	8
Contabilidad	9	23	4	3	1	17	2	3	1	1	0	0	32
Cultura Física	27	7	0	0	6	18	9	1	0	0	0	0	34
Derecho	8	40	8	25	9	3	1	2	0	0	0	0	48
GSD	0	10	0	3	7	0	0	0	0	0	0	0	10
Ingeniería Industrial	19	30	0	6	15	16	8	3	1	0	0	0	49
Ingeniería Informática	22	6	2	5	6	7	2	4	2	0	0	0	28
Ingeniería Civil	11	8	0	3	5	8	3	0	0	0	0	0	19
Ingeniería Mecánica	11	0	0	5	1	1	2	2	0	0	0	0	11
Ingeniería Química	10	27	0	13	9	9	3	2	0	0	0	1	37
Licenciatura en Economía	3	13	0	0	2	9	5	0	0	0	0	0	16
Licenciatura en Química Industrial	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2
Licenciatura en Turismo	5	3	0	0	2	0	3	2	0	0	1	0	8
Totales	132	170	16	67	64	88	39	21	4	1	1	1	302

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.2. Tabla para Datos Sociodemográficos, relación entre Año que cursa y Estado Becario del estudiante por Especialidades (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos):

Especialidades	Año que Cursa					Becado		Total
	1 ^{er} Año	2 ^{do} Año	3 ^{er} Año	4 ^{to} Año	5 ^{to} Año	Becado	Externo	
Agronomía	7	0	0	1	0	5	3	8
Contabilidad	8	0	0	24	0	9	23	32
Cultura Física	0	0	34	0	0	6	28	34
Derecho	18	30	0	0	0	10	38	48
GSD	0	10	0	0	0	2	8	10
Ingeniería Industrial	0	13	29	7	0	8	41	49
Ingeniería Informática	5	11	4	2	6	10	18	28
Ingeniería Civil	0	7	10	2	0	5	14	19
Ingeniería Mecánica	6	0	0	5	0	2	9	11
Ingeniería Química	0	16	21	0	0	17	20	37
Licenciatura en Economía	0	0	3	13	0	5	11	16
Licenciatura en Química Industrial	0	0	0	0	2	2	0	2
Licenciatura en Turismo	0	0	6	0	2	3	5	8
Totales	44	87	107	54	10	84	218	302

Fuente: Elaboración propia

Con un total de encuestados de 302 estudiantes, el 56.29 % son del género masculino y 43.71 % son del género femenino; el rango de edad va desde los 18 hasta los 28 años, donde la mayor masa de encuestados fue de 21 años; el 72 % son estudiantes externos. La muestra tomó estudiantes de todos los años, los de mayor presencia fueron los estudiantes de tercer año (3er Año) con un 35, 43 %.

La tabla 3.3 y 3.4 muestran los datos demográficos relacionándolos entre ellos y colisionándolos por carreras en la sede Juan Marinello.

Tabla 3.3. Tabla para Datos Sociodemográficos, relación entre Sexo y Edad por Especialidades (Sede Juan Marinello):

Especialidades	Sexo		Edad							Total
	Masculino	Femenino	18	19	20	21	22	23	25	
Biología	1	4	0	3	2	0	0	0	0	5
E. Especial	0	3	0	0	0	2	0	1	0	3
Inglés	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
L. Inglesa con 2da Lengua	8	20	0	0	4	8	6	9	1	28
Logopedia	1	11	7	4	1	0	0	0	0	12
Pedagogía P	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2
Totales	10	41	7	7	7	13	6	10	1	51

Fuente: Elaboración propia

Con un total de encuestados de 51 estudiantes, el 80,39 % son del género femenino y 19.61 % son del género masculino; el rango de edad va desde los 18 hasta los 25 años, donde la mayor masa de encuestados fue de 21 años; el 60.78 % son estudiantes externos. La muestra tomó estudiantes de todos los años, los de mayor presencia fueron los estudiantes de tercer año (3er Año) con un 25,49 %.

Tabla 3.4. Tabla Datos Sociodemográficos, relación entre Año que cursa y Estado Becario del estudiante por Especialidades (Sede Juan Marinello)

Especialidades	Año que Cursa					Becado		Total
	Primer Año	Segundo Año	Tercer Año	Cuarto Año	Quinto Año	Becado	Externo	
Biología	0	5	0	0	0	4	1	5
E. Especial	0	0	0	3	0	1	2	3
Inglés	0	0	0	1	0	1	0	1
L. Inglesa con 2da Lengua	0	8	10	0	10	9	19	28
Logopedia	12	0	0	0	0	5	7	12
Pedagogía P	0	0	0	2	0	0	2	2
Totales	12	13	10	6	10	20	31	51

Fuente: Elaboración propia

Las tablas 3.5 y 3.6 muestran la cantidad de tiempo libre que manifiestan tener los estudiantes becados y externos de las sedes Camilos Cienfuegos y Juan Marinello.

Tabla 3. 5: Relación de tiempo libre de los Becarios por días de la semana (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

		Becario		Total
		Becado	Externo	
Lunes	De 1 a 2 horas	33	79	112
	De 2 a 3 horas	16	67	83
	3 o más horas	29	60	89
Total		78	206	284
Martes	De 1 a 2 horas	16	87	103
	De 2 a 3 horas	31	82	113
	3 o más horas	28	44	72
Total		75	213	288
Miércoles	De 1 a 2 horas	23	85	108
	De 2 a 3 horas	22	76	98
	3 o más horas	30	51	81
Total		75	212	287
Jueves	De 1 a 2 horas	16	88	104
	De 2 a 3 horas	31	80	111
	3 o más horas	27	45	72
Total		74	213	287
Viernes	De 1 a 2 horas	13	39	52
	De 2 a 3 horas	15	49	64
	3 o más horas	41	115	156
Total		69	203	272
Sábado	De 1 a 2 horas	9	13	22
	De 2 a 3 horas	1	19	20
	3 o más horas	55	153	208
Total		65	185	250

Fuente: Elaboración propia

La tabla 3.5 muestra la relación de la marcación de tiempo libre de los estudiantes en cada día para la sede Camilo Cienfuegos. La mayor marcación en la relación de menos tiempo libre está en el lunes, con 112 marcaciones, con un peso del 70,53 % en los estudiantes externos. La mayor marcación en la relación de más tiempo libre está en los sábados, con un peso del 74 % en los estudiantes externos.

En la sede Juan Marinello la mayor marcación en la relación de menos tiempo libre está en el jueves, con 9 marcaciones, y con un peso del 77.7 % en los estudiantes externos. La mayor

marcación en la relación de más tiempo libre está en los sábados, con un peso del 65.12 % en los estudiantes externos.

Tabla 3. 6: Relación de tiempo libre de los Becarios por días de la semana (Sede Juan Marinello)

		Becado		Total
		Becado	Externo	
Lunes	De 1 a 2 horas	1	7	8
	De 2 a 3 horas	8	7	15
	3 o más horas	10	15	25
Martes	De 1 a 2 horas	2	5	7
	De 2 a 3 horas	4	9	13
	3 o más horas	13	15	28
Miércoles	De 1 a 2 horas	0	7	7
	De 2 a 3 horas	6	7	13
	3 o más horas	14	15	29
Jueves	De 1 a 2 horas	2	7	9
	De 2 a 3 horas	7	7	14
	3 o más horas	11	15	26
Viernes		1	2	3
	De 1 a 2 horas	0	4	4
	De 2 a 3 horas	5	5	10
	3 o más horas	14	20	34
Sábado	De 1 a 2 horas	1	1	2
	De 2 a 3 horas	0	3	3
	3 o más horas	14	24	38

Fuente: Elaboración propia

Las tablas 3.7 y 3.8 muestran el comportamiento de uso y efectividad de los medios de comunicación empleados para dar a conocer las actividades planificadas por el centro.

Tabla 3.7. Medio de información más efectivo para la divulgación (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

Becario	Radio Base	Murales y carteles	No tengo información	Correos electrónicos	Avisos estudiantiles
Becado	0	53	11	4	51
Externo	0	133	27	4	125
Totales	0	186	38	8	176

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.8. Medio de información más efectivo para la divulgación (Sede Juan Marinello)

Becario	Radio Base	Murales y carteles	No tengo información	Correos electrónicos	Avisos estudiantiles
Becado	0	8	1	3	18
Externo	0	9	3	1	27
Totales	0	17	4	4	45

Fuente: Elaboración propia

En la sede Camilo Cienfuegos el medio más efectivo es el empleo de murales y carteles con 186 marcaciones y los más enterados por subtotal o porcentaje de éxito son los becados con un 63% ante un 61 % los externos. En la sede Juan Marinello el medio más efectivo es el empleo de avisos estudiantiles con 45 marcaciones y los más enterados por subtotal o porcentaje de éxito son los becados con un 90 % ante un 87 % los externos.

La tabla 3. 9 y 3.10 muestran la asistencia estudiantil a las actividades planificadas por el centro.

Tabla 3.9 Asistencia estudiantil a las actividades del centro (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

Becario	Nunca	A veces	Siempre	
Becado	1	66	17	84
Externo	16	186	16	218
Totales	17	252	33	302

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.10 Asistencia estudiantil a las actividades del centro (Sede Juan Marinello)

Becario	Nunca	A veces	Siempre	
Becado	1	18	1	20
Externo	1	30	0	31
Totales	2	48	1	51

Fuente: Elaboración propia

La sede Camilo Cienfuegos es la más efectiva en cuanto al nivel de participación de estudiantes en las actividades que se planifican y se divulgan, con un 10 % de estudiantes que siempre van a las actividades. La Juan Marinello cuenta con un 2 % que siempre van, pero es superior a la Camilo en masa de estudiantes que a veces participan en las actividades con un 94.11 % ante un 83 %. En ambas sedes la mayor cifra de los que siempre van está en los becarios internos y de los que a veces van está en los externos.

Las tablas 3.11 y 3.12 muestran las preferencias en el orden de 1era a la 3era opción en las actividades que recoge la encuesta.

Tabla 3.11 Preferencias de actividades después del horario docente (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

No.	Actividades según intereses	Conteo	1 ^{era} opción	2 ^{da} opción	3 ^{era} opción	Frecuencia en las tres primeras opciones
1	Ajedrez	258	1	2	3	6
2	Jugar dominó	271	26	17	13	56
3	Jugar a las cartas	262	0	1	5	6
4	Jugar a las Damas	245	0	1	2	3
5	Jugar Futbol	263	21	21	8	50
6	Tenis de Mesa	254	1	1	3	5
7	Jugar Baloncesto	263	3	12	4	19
8	Jugar Voleibol	260	5	6	7	18
9	Jugar Beisbol	264	1	2	4	7
10	Fisiculturismo	259	11	10	9	30
11	Atletismo	258	0	1	5	6
12	Natación	242	1	3	3	7
13	Jugar videojuegos	259	9	11	15	35
14	Descanso Pasivo	278	34	28	27	89
15	Asistir a la biblioteca	234	0	5	7	12
16	Conversar con amigos	288	45	63	36	144
17	Participar en actividades culturales o grupos de aficionados	249	3	5	11	19
18	Estudiar	276	10	26	32	68
19	Pasear	256	16	26	28	70
20	Conexión a internet	286	19	47	48	114
21	Ver audiovisuales	277	5	13	28	46
22	Retirarse hacia la casa	276	103	8	22	133

Fuente: Elaboración propia

Estas actividades fueron manifestadas por los estudiantes de la sede Camilo Cienfuegos, específicamente en el tiempo libre que dispongan después de la jornada docente y después de comida.

La actividad de mayor marcación una vez culminado el tiempo docente fue: Conversar con amigos; la actividad más marcada en 1era opción es Retirarse hacia la casa. La actividad de mayor frecuencia de marcación entre las tres primeras opciones después del horario

docente: Conversar con amigos. Además de las actividades plasmadas en la encuesta, los estudiantes manifestaron hacer otras actividades que son de su preferencia:

- Jugar con el teléfono.
- Ir para casa de amigos.
- Ir a la playa.
- Caminar con mi familia.
- Ir a la playa.
- Pasar tiempo con mi pareja.
- Trabajar; artes marciales.
- Actividades festivas; presentación de grupos musicales.
- Leer.
- Visitar a mi familia.
- Excursiones.
- Ejercicios aeróbicos.
- Tenis de campo; golf; viajar.
- Dormir; visitar a mi familia.
- Presentación de obras de teatro.
- Labores del hogar.

La actividad de mayor marcación en el horario posterior a la comida es: Conexión a Internet; la actividad más marcada en 1^{era} opción es Descanso pasivo. La actividad de mayor frecuencia de marcación entre las tres primeras opciones después de comida es: Conexión a internet; de igual forma manifestaron realizar otras actividades:

- Ver TV
- Estar y Visitar familiares
- Cualquiera que no sean las anteriores.
- Trabajar.
- Fregar; recoger la casa; limpiar; lavar.
- Dormir
- Conciertos con artistas; fiesta playa.
- Fiesta playa.

Tabla 3.12 Preferencias de actividades después de comida (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

No.	Actividades según intereses	Conteo	1era opción	2da opción	3era opción	Frecuencia en las tres primeras opciones
1	<i>Ajedrez</i>	256	1	0	1	2
2	<i>Jugar dominó</i>	269	2	0	2	4
3	<i>Jugar a las cartas</i>	256	0	5	6	11
4	<i>Jugar a las Damas</i>	253	0	0	4	4
5	<i>Jugar videojuegos</i>	262	7	16	9	32
6	<i>Descanso Pasivo</i>	277	88	21	15	124
7	<i>Asistir a la biblioteca</i>	254	0	3	2	5
8	<i>Conversar con amigos</i>	272	37	52	32	121
9	<i>Actividades bailables</i>	241	5	16	17	38
10	<i>Participar en actividades culturales o grupos de aficionados</i>	257	3	7	13	23
11	<i>Estudiar</i>	277	19	20	20	59
12	<i>Pasear</i>	265	18	34	43	95
13	<i>Conexión a internet</i>	279	27	52	49	128
14	<i>Ver audiovisuales</i>	271	21	29	29	79
15	<i>Visitar Centros nocturnos</i>	276	39	26	36	101
16	<i>Otro</i>		3	2	2	7

Fuente: Elaboración propia

Las tablas 3.13 y 3.14 muestran las preferencias en el orden de 1^{era} a la 3^{era} opción en las actividades que recoge la encuesta. Estas actividades fueron manifestadas por los estudiantes de la sede Juan Marinello, específicamente en el tiempo libre que dispongan después de la jornada docente y después de comida.

Tabla 3.13 Preferencias de actividades después del horario docente (Sede Juan Marinello)

No.	Actividades según intereses	Conteo	1 ^{era} opción	2 ^{da} opción	3 ^{era} opción	Frecuencia en las tres primeras opciones
1	Ajedrez	11	2		2	4
2	Jugar dominó	20	3	3	1	7
3	Jugar a las cartas	12		3		3
4	Jugar a las damas	11			2	2
5	Fútbol	9	1		2	3
6	Tenis de mesa	7			2	2
7	Baloncesto	10		1	1	2
8	Voleibol	15	2	3	1	6
9	Béisbol	10			2	2
10	Fisiculturismo	11		1	1	2
11	Atletismo	9		1	1	2
12	Natación	10			2	2
13	Jugar videojuego	16	2	1	1	4
14	Descanso pasivo	39	8	10	9	27
15	Asistir a la biblioteca	13	3	2	1	6
16	Conversar con amigos	41	7	8	9	24
17	Participar en actividades culturales o grupos aficionados	16	3	1	1	5
18	Estudiar	37	2	7	3	12
19	Pasear	31	1	5	5	11
20	Conexión a internet	40	5	6	7	18
21	Ver Audiovisuales	36		6	8	14
22	Retirarse a la casa	36	16	5	1	22

Fuente: Elaboración propia

La actividad de mayor marcación una vez culminado el horario docente fue: Conversar con amigos; la actividad más marcada en 1^{era} opción es Retirarse hacia la casa. La actividad de mayor frecuencia de marcación entre las tres primeras opciones después del horario docente: Descanso pasivo.

Tabla 3.14 Preferencias de actividades después del horario de comida (Sede Juan Marinello)

No.	Actividades según intereses	Conteo	1 ^{era} opción	2 ^{da} opción	3 ^{era} opción	Frecuencia en las tres primeras opciones
1	Ajedrez	6	1	1		2
2	Jugar Dominó	13	3	1	3	7
3	Jugar a las cartas	6	1	1	1	3
4	Jugar a las damas	4			1	1
5	Jugar videojuegos	9		1	3	4
6	Descanso pasivo	33	16	3	4	23
7	Biblioteca	7		2	1	3
8	Conversar con amigos	34	5	7	12	24
9	Actividades bailables	18	3	2		5
10	Participar en actividades culturales o grupos de aficionados	10	1	2		3
11	Estudiar	27	6	4	6	16
12	Pasear	20	2	6	2	10
13	Conexión a internet	36	8	12	9	29
14	Ver Audiovisuales	26	8	7	4	19
15	Visitar centros Nocturnos	37	4	6	6	16

Fuente: Elaboración propia

La actividad de mayor marcación en el horario posterior a la comida es: Visitar centros nocturnos; la actividad más marcada en 1^{era} opción es Descanso pasivo. La actividad de mayor frecuencia de marcación entre las tres primeras opciones después de comida es: Conexión a Internet.

La tabla 3.15 que aparece en el anexo 6 muestra los valores de preferencia de los estudiantes para la realización de actividades de campismo. Los resultados del nivel de aceptación son un 94.11 % en la sede Juan Marinello y un 93.04 % en la Camilo Cienfuegos.

Las tablas 3.16 y 3.17 que aparecen en los anexos 7 y 8 respectivamente muestran los valores de preferencia para la organización de los campismos, los estudiantes de la Camilo Cienfuegos prefieren realizarlo por niveles de afinidad, mientras que el conteo de los de la Juan Marinello muestran una igualdad en la preferencia de los estudiantes entre Nivel de afinidad y Por grupo docente.

Las tablas 3.18 y 3.19 muestran las preferencias en el orden de 1era a la 3era opción en las actividades planificadas por la universidad.

Tabla 3.18. Análisis en el orden de preferencia estudiantil de las actividades ofrecidas y planificadas por la Universidad (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

No.	Actividades según intereses	Conteo	1era opción	2da opción	3era opción	Frecuencia en las tres primeras opciones
1	Encuentros deportivos	270	58	49	43	150
2	Conciertos de grupos nacionales	285	133	140	28	301
3	Encuentros	238	7	28	39	74
4	Músicaailable	265	59	75	32	166
5	Coloquio de la décima	232	5	2	14	21
6	Galería Abierta	242	7	12	25	44
7	A ciencia Cierta	237	1	7	21	29
8	Festival universitario del libro y la literatura	245	7	12	18	37
9	Presentación de Proyectos audiovisuales	248	9	22	43	74
10	Artes Escénicas	232	7	10	25	42

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.19. Análisis en el orden de preferencia estudiantil de las actividades ofrecidas y planificadas por la Universidad (Sede Juan Marinello)

No.	Actividades según intereses	Conteo	1era opción	2da opción	3era opción	Frecuencia en las tres primeras opciones
1	Encuentros deportivos	33	1	2	7	10
2	Conciertos de grupos nacionales	47	34	9	1	44
3	Encuentros	31	3	3	6	12
4	Músicaailable	41	6	15	10	31
5	Coloquio de la décima	25	0	1	4	5
6	Galería Abierta	32	1	2	2	5
7	A ciencia Cierta	25	2	2	2	6
8	Festival universitario del libro y la literatura	31	1	9	1	11
9	Presentación de Proyectos audiovisuales	41	2	10	9	21
10	Artes Escénicas	30	0	2	8	10

Fuente: Elaboración propia

La actividad de mayor marcación en la preferencia de ambas sedes es el Concierto de grupos nacionales; la actividad más marcada en 1^{era} opción coincide para las dos sedes y es el concierto de grupos nacionales. La actividad de mayor frecuencia de marcación entre las tres primeras opciones en ambas sedes también son los conciertos de grupos nacionales. En modo de resumen, esta es la actividad preferida y de mayores porcentos de asistencia por parte del estudiantado.

Las tablas 3.20 y 3.21 muestran los niveles de preferencia de los grupos nacionales que han visitado a la Universidad. Los resultados de las encuestas muestran que Leoni Torres, Qva libre y Buena Fe son los grupos que más desean los estudiantes.

Tabla 3. 20. Nivel de preferencia de los grupos musicales que han visitado la universidad. (Sede Camilo Cienfuegos)

Grupos Musicales	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Buena Fe	79	120	199
Qva Libre	92	122	214
Raúl Paz	19	31	50
Arnaldo y su talismán	19	50	69
Raúl Paz	14	22	36
Leoni Torres	90	144	234
Adrián Berzaín	19	31	50
Tony Ávila	22	32	54

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. 21 Nivel de preferencia de los Grupos musicales que han visitado la Escuela. (Sede Juan Marinello)

Grupos Musicales	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Buena Fe	6	30	36
Quba Libre	4	21	25
Raul Paz	2	8	10
Arnaldo y su talismán	0	8	8
Raul Paz	0	5	5
Lionis Torres	8	39	47
Adrian Berzaín	2	10	12
Tony Ávila	2	8	10

Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes manifestaron tener otros gustos:

- Yomil y el Dani
- Chacal
- Diván
- Habana de Primera
- Los Van Van
- Gente de Zona
- Negrito; Cokito y Manu Manu
- Jacob Forever.
- Alex Duvall
- Descemer Bueno
- Cimagunk
- Los 4.
- Carlos Varela.
- Charanga Habanera.

3.2.1 Resultados del método de validez de expertos

A continuación se exponen los resultados de las evaluaciones de los expertos para demostrar su experticia.

Tabla 3.21 Valor de K calculado para calificar el nivel de competencia de los expertos

Expertos	Valores de (Kc)	Valores de (Ka)	Valores de (K)
Félix Celestino	0,839	0,940	0,889
Geidis García	0,868	0,920	0,894
Faustino García	0,813	0,980	0,897
Yunior Escalona	0,828	0,900	0,864
Danelis Francisco Aymé	0,826	0,940	0,883
Dubetier Escobar	0,830	0,920	0,875
Raúl García Leal	0,847	0,920	0,883

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la tabla 3.21 demuestran que los expertos seleccionados poseen una competencia alta, algo que favorece la calidad de la validación.

3.3. Programa General de Recreación

El Programa General de Recreación fue confeccionado según los siguientes pasos:

1. Reunir los resultados de las preguntas 4; 6; 7 y 8.
2. Analizar la pregunta 4 según los dos momentos del día.
3. A partir de aquí se observaron las tres primeras opciones en la preferencia de los encuestados para ver si se podían insertar en el Programa General de Recreación y se

observó que eran actividades que los estudiantes hacían por su cuenta, por ejemplo: conversar con amigos, retirarse hacia la casa y descanso pasivo. Por esta razón, se hizo una lista con todas las actividades que contiene esa pregunta y se escogieron aquellas que tenían mayor preferencia a partir de la suma de las frecuencias en las cuales los estudiantes pusieron las actividades en primera, segunda y tercera opción.

Es bueno añadir que en esta lista se desecharon las tres últimas opciones o todas aquellas que estuvieran empatadas en el último lugar. Entonces se fueron colocando en una tabla que contenía los días de la semana y el horario docente de la universidad, dicho horario llegaba hasta las diez de la noche (se hizo el programa de forma semanal). Se tomó en cuenta que hay dos sesiones a la hora de las clases y que siempre queda un tiempo disponible para hacer lo que las personas estimen conveniente; además, se eligió un local como sede principal de las actividades recreativas, se deja un tiempo para almorzar y para comer, así como para las tareas sanitarias; teniendo en cuenta todo esto, se estimó necesario, que por la importancia del estudio y la repercusión del gasto de energía por parte de los estudiantes, se programaran actividades de lunes a viernes dentro de la sede universitaria y se dejaran para el fin de semana aquellas actividades que se realizan fuera del centro.

4. Los resultados de la pregunta 6 sirvieron para elegir actividades que se pondrían por encima de otras en cuanto a su frecuencia semanal, por ejemplo, los encuentros deportivos pueden estar por encima de los proyectos audiovisuales.
5. Los resultados de la pregunta 7 sirvieron para saber las veces que se repetía semanalmente cada actividad recreativa.
6. Los resultados de la pregunta 8 sirvieron para insertar actividades novedosas dentro del programa.

Existen generalidades para cada sede universitaria, por ejemplo, en la sede Camilo Cienfuegos se debe valorar la posibilidad de hacer recreaciones nocturnas dentro de la universidad; en la sede Juan Marinello se deben llevar más actividades de las que se programan para la sede Camilo Cienfuegos, por ejemplo, el espacio "Encuentros". Al mismo tiempo, para ambas sedes se debe lograr el óptimo de calidad en la conexión a Internet debido a la alta preferencia que tiene esta actividad y es bueno aclarar que las actividades planificadas en una semana pueden modificarse de acuerdo a otras que se planifiquen y tengan un mayor interés.

Tabla 3.22. Programa General de Recreación semanal para la Sede Camilo Cienfuegos.
Sede principal de las actividades recreativas: Casa de Cultura “Jorge Luis Casas Suárez”.

Horario	lunes	martes	miércoles
8:00am-11:20am	Dominó	Ver audiovisuales	Jugar videojuegos
1:30pm-5:00pm	Fútbol	Baloncesto	Voleibol
8:30pm-10:00pm	Ver audiovisuales	Ver audiovisuales	Ver audiovisuales
Horario	jueves	viernes	sábado
8:00am-11:20am	Dominó	Dominó	Excursiones
1:30pm-5:00pm	Fútbol		
8:30pm-10:00pm	Ver audiovisuales		

Horario	domingo
8:00am-11:20am	Ir a la playa
1:30pm-5:00pm	
8:30pm-10:00pm	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.23. Programa General de Recreación semanal para la Sede Juan Marinello

Horario	lunes	martes	miércoles
8:00am-11:20am	Ver audiovisuales	Ajedrez	Jugar videojuegos
1:30pm-5:00pm	Dominó	Voleibol	Voleibol
8:30pm-10:00pm	Músicaailable	Músicaailable	Músicaailable
Horario	jueves	viernes	sábado
8:00am-11:20am	Ver audiovisuales	Ver audiovisuales	Excursiones
1:30pm-5:00pm	Dominó		
8:30pm-10:00pm	Músicaailable		

Horario	domingo
8:00am-11:20am	Ir a la playa
1:30pm-5:00pm	
8:30pm-10:00pm	

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones parciales del capítulo III

El presente capítulo cumple con el tercer objetivo específico de la investigación. Se logró hacer un Programa General de Recreación que agrupara las principales preferencias recreativas de los estudiantes. Además, se hizo un análisis descriptivo de las características estudiantiles hacia los procesos de ocio y recreación.

Conclusiones

La presente investigación tiene como propósito diseñar un Programa General de Recreación para los estudiantes de la Universidad de Matanzas, lo que permite describir las siguientes conclusiones que contribuyen a la solución del problema científico en función de los objetivos definidos:

1. Los aspectos teóricos-conceptuales valorados en la investigación permiten la comprensión de los diferentes términos referidos al ocio, la recreación, la animación turística y sus tendencias actuales; así como un acercamiento a la importancia de dichos temas para la autorrealización personal de los estudiantes universitarios.
2. El procedimiento metodológico de la investigación permite hacer un diagnóstico de la situación actual de la recreación en la universidad, recopilar la información necesaria para conocer las preferencias recreativas de los estudiantes y elaborar un Programa General de Recreación que reúna todas las condiciones para ser aplicado satisfactoriamente, todo esto mediante la aplicación de diversas técnicas, métodos y herramientas.
3. La propuesta de un Programa General de Recreación contribuirá a la formación integral de los estudiantes universitarios y repercutirá en el orden, la disciplina y la exigencia de la Universidad de Matanzas.

Recomendaciones

1. Poner a disposición de la Universidad de Matanzas los resultados de esta investigación para mejorar la recreación de los estudiantes.
2. Aplicar periódicamente (anual) las encuestas diseñadas para recoger las expectativas de los estudiantes por curso académico.

Bibliografía

- A., B. M. 2007. La consulta a expertos como estrategia para la recolección de evidencias de validez basadas en el contenido. INED. No p.
- Acevedo. 2015. Condiciones de la recreación comunitaria a través de sus prácticas, espacios y sujetos en los contextos de la transformación de la ciudad de Medellín. . CONNOTA. No Vol. 1. p.
- Aguilar. 2017. *Prácticas de ocio y tiempo libre en tres generaciones: un estudio de caso en la Universidad YMCA (México)*. . [Tesis de Tesis doctoral.], en opción al Universidad de Deusto.
- Arias, F. J. C. S. G., Ed. *Herramientas de Apoyo a la Solución de Problemas no Estructurados en Empresas Turísticas (HASPNET)*, 2008.
- Bejarano, C. 2011. Los actores de la Extensión Universitaria. Un Saber Hacer para la construcción de un enfoque CTS (Ciencia, Tecnología y Sociedad). No p.
- Bermúdez-Tirado, S., Ramírez-Hoyos, M. Y Jaramillo-Arias, A. . 2016. Preferencias en el uso del tiempo libre de los estudiantes universitarios con enfoque en el sector turismo. . CEA. No p.
- Brito Mayea, Y. B. Á., Yolanda. Ferreiro Hernández, Yenny. 2013. Plan de comunicación para fortalecer el proceso de extensión universitaria en la Universidad de Sancti Spíritus. Márgenes. No (No. 1) Vol. 1 p.
- Cabero Almenara J, L. C. M. 2013. La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Rev de tecnología de información y comunicación en educación. No p.
- Camilloni, A. R. W. D. R., Milagros; Kessler, María Elena; Menéndez, Gustavo; Boffelli, Mariana; Sordo, Sandra; Pellegrino, Eliana; Malano, Daniel. 2013. Integración docencia y extensión: otra forma de enseñar y de aprender. No p.
- Carazo Vargas, P. C. C., Karla. . 2015. Recreación como estrategia para el afrontamiento del estrés en ambientes laborales. EmásF. No p.
- Carmona Lopera, V. 2015. Aprovechamiento del tiempo libre y realización de actividad física regular en comunidad universitaria de Colombia. Prueba piloto. . No p.
- Carretero-Dios H, P. C. 2005. Normas para el desarrollo y revisión de estudios instrumentales. Rev Int J Clin Health Psychol. No p.
- Carvajal A, C. C., Watson R, Martínez M, Sanz Rubiales A. . 2011. ¿Cómo validar un instrumento de medida de salud? Rev An Sist Sanit Navar. No p.
- Castillo Viera, E. a. R., Manuel Tomás. Giménez Fuentes-Guerra, Francisco Javier. Robles Rodríguez, José 2012. Diseño de un cuestionario sobre hábitos de actividad física y estilo de vida a partir del método Delphi. E-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte. No p. 1885 – 7019.
- Castillo Viera, E. G. F.-G., Francisco Javier. Sáenz-López Buñuel, Pedro 2009. Ocupación del tiempo libre del alumnado en la Universidad de Huelva. . E-balonmano.com: Revista de Ciencias del Deporte. No p. 1885 – 7019.
- Cuenca. 2000. Investigación sobre el ocio. No p.
- Charchabal-Pérez, D. V.-J., Luis R. Macao, Karen N. Valverde-Sinche, Luis V. . 2018. La recreación y su impacto en el sedentarismo en los estudiantes universitarios. OLIMPIA. No (Núm. 48: Edición especial) 15. p. 1817-9088
- Chávez Cevallos, E. S. C., Lorena 2014. Estudio del tiempo libre de los adolescentes ecuatorianos del Colegio Nacional Juan de Salinas de Sangolquí. . EFDeportes.com. No (Nº 188) p.
- Elizalde, R. G., Christianne. 2010. Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. . Polis Revista Latinoamericana. No p.
- Escobar Pérez J, C. M. A. 2008. Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. Rev avances en medición. No p.
- Expósito, J. G. M., Luis M. Sanhueza, Claudia. Angulo, María Teresa. 2008. Análisis de las actividades de ocio en estudiantes de primer curso de la Facultad de Educación: Relación con el alcohol. . No p.
- Faría, B. 2008. Animación. No p.
- García Aguilar, J. L. 2014. *Influencia de las actividades físico recreativas en la conducta de los Internos del Proyecto Victoria de San Pedro Sula*. . [Tesis de Tesis para obtener el título de Máster en Educación Física.], en opción al Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

- García Figueroa, V. 2017. *Validación del CRAFFT 2.0 en adolescentes de Cojímar, 2017*. [Tesis de Tesis para optar por el título de Máster en Prevención del uso indebido de drogas.], en opción al Universidad de Ciencias Médicas de La Habana.
- Gorina Sánchez A, A. B. C., Salgado Castillo a, Álvarez Schery, Ja. 2014. La gestión de la información científica proporcionada por el criterio de expertos. *Rev. Ciencias de la información*. No p.
- Hernández Blanco, A. 2007. Proyecto de Extensión Universitaria para Sede Pedagógica: "Pelayo Villanueva Valverde" del municipio Colón. No p.
- Hernández Sampieri, R. F. C., Carlos. Baptista Lucio, Pilar. 2014. *Metodología de la Investigación*. [en línea]. McGraw Hill Education. Disponible en: [Consulta:
- Huertas Hurtado, C. a. C. C., Davidson; Vásquez Sánchez, Ana María; Vélez Porras, Juan Sebastián. 2008. Consumo cultural y uso del tiempo libre en estudiantes lasallistas. *Revista Lasallista de Investigación*. No (2) 5. p.
- J., S. 2013. Cómo validar un instrumento. . No p.
- León De La Portilla, Y. 2012. *Repercusión de las acciones de extensión universitaria, como proceso sustantivo de la educación superior cubana, en los modos de actuación de los egresados de la carrera de Estudios Socioculturales*. [Tesis de Tesis en opción al título de Licenciado en Estudios Socioculturales.], en opción al Universidad de Matanzas.
- López Martínez, J. O. 2010. La extensión universitaria en la nueva universidad cubana. Su presencia en proyectos de desarrollo local. . No p.
- Luce Gomes, C. O., Esperanza. Pinto, Leila. Elizalde, Rodrigo 2009. *Lazer na América Latina /Tiempo Libre, Ocio y Recreación en Latinoamérica*. [en línea]. Editora UFMG. Disponible en: [Consulta:
- Luna Pino, G. C. V., Emilio. Piña León, Pedro Omar. Bravo Rojas, Enrique. Dorta Martínez, Caridad 2000. Estudio de las necesidades recreativas de los estudiantes en la Facultad de Ciencias Médicas y su tiempo libre. No p.
- Montero Estevai, A. M. C., Luis A. 2017. Un espejo entre la universidad y la sociedad: la extensión universitaria. No p.
- Mundial., A. M. *Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos.*, 2013.
- Muñiz J, E. P., Hambleton Rk. 2013. Directrices para la traducción y adaptación de los test: segunda edición. *Psicothema*. No p.
- Poll Gutiérrez, H. *Proyecto sociocultural "Aya Ata" como instrumento de comunicación en el perfeccionamiento de la animación turística cultural del hotel Muthu Playa Varadero.*, 2019.
- Ramada-Rodilla Jm, S.-P. C., Delclós-Chanchet Md. 2013. Adaptación cultural y validación de cuestionarios de salud: revisión y recomendaciones metodológicas. . *Salud Pública*. No p.
- Rangel-Lyne, L. O.-H., Magda Lizet. 2012. El tiempo libre de los estudiantes universitarios de la Facultad de Comercio y Administración de Tampico CienciaUAT. No (3) 6. p.
- Sánchez, M. G., Gonzalo. Elvira, Miguel. Vigil, Euryce 2013. ¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre? No p.
- Sandoval, N. 2017. Diagnóstico acerca del uso del ocio y el tiempo libre entre los estudiantes de la Universidad Nacional Experimental del Táchira. . *Pedagogía Social*. No (30) p.
- Tortosa-Martínez, J. 2012. La recreación como profesión en Estados Unidos. . *Revista Española de Educación Física y Deportes*. No N.º 396. p.
- Tortosa-Martínez, J. 2011. Las titulaciones de ocio y recreación en los Estados Unidos: un análisis comparativo. . *Revista de Investigación en Educación*. No (9) p.
- Vergara Riveros, F. A. 2017. *Una mirada desde la Educación Física a las políticas públicas: el Consejo Local de Deportes y Recreación de la localidad de Kennedy, Bogotá (2006-2016)*. [Tesis de Tesis de grado presentada para optar por el Título de Magister en Educación.], en opción al Universidad Nacional de Colombia.
- Y., C. 2009. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Ciencias de la educación*. No p.

Anexos

Anexo 1: Resultados del Método de Expertos. Votación de los expertos para el cálculo de Kc

Relación de características	Votación de los Expertos						
	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
Conocimiento	0,1448	0,1448	0,1448	0,1629	0,1448	0,1448	0,1629
Competitividad	0,0774	0,0774	0,0774	0,0602	0,0774	0,0688	0,0774
Disposición	0,054	0,054	0,054	0,054	0,054	0,054	0,054
Creatividad	0,08	0,08	0,08	0,08	0,08	0,08	0,07
Profesionalismo	0,0904	0,0904	0,0904	0,0791	0,1017	0,0904	0,0904
Capacidad de análisis	0,1098	0,1098	0,1098	0,1098	0,0854	0,1098	0,1098
Experiencia	0,1015	0,1305	0,1015	0,1015	0,1015	0,1015	0,1015
Intuición	0,0486	0,0486	0,0486	0,0486	0,0486	0,0486	0,0486
Nivel de actualización	0,1143	0,1143	0,0889	0,1143	0,1143	0,1143	0,1143
Espíritu colectividad	0,018	0,018	0,018	0,018	0,018	0,018	0,018

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2: Resultados del Método de Expertos. Votación de los expertos para el cálculo de Ka

Relación de características	Votación de los Expertos						
	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
Estudios teóricos realizados	0,27	0,21	0,27	0,21	0,27	0,21	0,27
Experiencias obtenida	0,22	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,22
Conocimientos de trabajo en el país	0,14	0,14	0,14	0,1	0,14	0,14	0,14
Conocimiento de trabajo en el exterior	0,08	0,08	0,06	0,08	0,08	0,08	0,08
Consultas bibliográficas	0,09	0,07	0,09	0,09	0,07	0,07	0,07
Cursos de actualización	0,14	0,18	0,18	0,18	0,14	0,18	0,14

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3: Tabla para la validación de la encuesta por los expertos.

VARIABLE	DEFINICIÓN	ESCALA	DESCRIPCIÓN
Validez de aspecto	Grado en que los ítems están relacionados con el constructo que se quiere medir	___Mucho ___Poco ___Nada	
Claridad	Grado en que el ítem tiene una sintaxis y semántica adecuada para ser comprendido por el sujeto	___Si no cumple ___Bajo nivel ___Moderado nivel ___Alto nivel	
Relevancia	Grado en que el ítem es esencial o importante en la evaluación del constructo.	___Si no cumple ___Bajo nivel ___Moderado nivel ___Alto nivel	
Suficiencia	Grado en que los ítems propuestos recorren la dimensión correspondiente.	___Si no cumple ___Bajo nivel ___Moderado nivel ___Alto nivel	
Comodidad	Cualidad del ítem para abordar temas	Sí No	
Confusión	Cualidad del ítem para excluir términos ambiguos.	Sí No	
Comprensión	Cualidad del ítem para ser entendido o decodificado por el sujeto	Sí No	
Claridad	Cualidad del ítem para contener términos conocidos	Sí No	
Disposición	Percepción en otros de una actitud positiva a responder el cuestionario	Sí No	

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4: Resultados de la tabla para la validación de la encuesta por parte de los expertos.

VARIABLE	DEFINICIÓN	ESCALA	DESCRIPCIÓN
Validez de aspecto	Grado en que los ítems están relacionados con el constructo que se quiere medir	<input checked="" type="checkbox"/> Mucho	Todas las preguntas se relacionan con la variable principal a medir: Preferencias recreativas de los estudiantes universitarios.
		<input type="checkbox"/> Poco	
		<input type="checkbox"/> Nada	
Claridad	Grado en que el ítem tiene una sintaxis y semántica adecuada para ser comprendido por el sujeto	<input type="checkbox"/> Si no cumple	Todas las palabras pueden ser comprendidas por los estudiantes universitarios.
		<input type="checkbox"/> Bajo nivel	
		<input type="checkbox"/> Moderado nivel	
		<input checked="" type="checkbox"/> Alto nivel	
Relevancia	Grado en que el ítem es esencial o importante en la evaluación del constructo.	<input type="checkbox"/> Si no cumple	Los ítems fundamentales en la evaluación del constructo abarcan áreas como el orden de preferencia de actividades recreativas, la sistematicidad de estas actividades y las causas que justifican la asistencia a estas.
		<input type="checkbox"/> Bajo nivel	
		<input checked="" type="checkbox"/> Moderado nivel	
		<input type="checkbox"/> Alto nivel	
Suficiencia	Grado en que los ítems propuestos recorren la dimensión correspondiente.	<input type="checkbox"/> Si no cumple	Todas las preguntas tributan a identificar lo que desean los estudiantes como actividades recreativas.
		<input type="checkbox"/> Bajo nivel	
		<input type="checkbox"/> Moderado nivel	
		<input checked="" type="checkbox"/> Alto nivel	
Comodidad	Cualidad del ítem para abordar temas	Sí	La encuesta posee algunas preguntas que profundizan en temas relacionados con el ocio y la recreación de los estudiantes universitarios.
Confusión	Cualidad del ítem para excluir términos ambiguos.	Sí	Las preguntas de la encuesta tienen una claridad máxima.
Comprensión	Cualidad del ítem para ser entendido o decodificado por el sujeto	Sí	Las preguntas de la encuesta tienen una claridad máxima.
Claridad	Cualidad del ítem para contener términos conocidos	Sí	Todos los términos de la encuesta son conocidos.
Disposición	Percepción en otros de una actitud positiva a responder el cuestionario	Sí	La actitud hacia la encuesta fue muy positiva, sobre todo por el tema que aborda.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 5. Tabla con la procedencia de los expertos.

Expertos	Procedencia
Félix Celestino	Hotel Mar del Sur
Geidis García	Hotel Acuazul
Faustino García	Hotel Bella Costa
Yunior Escalona	Hotel SunBeach
Danelis Francisco Aymé	Hotel Club Tropical
Dubetier Escobar	Hotel Mar del Sur
Raúl García Leal	Hotel Solymar Barceló

Fuente: Elaboración propia

Anexo 6. Tabla 3.15 Niveles de aceptación de los estudiantes que eligen el campismo como una actividad para compartir en grupo.

Sede Juan Marinello	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
<i>Si</i>	9	39	48
<i>No</i>	1	2	3
<i>Totales</i>	10	41	51

Sede Camilo Cienfuegos	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
<i>Si</i>	123	158	281
<i>No</i>	9	12	21
<i>Totales</i>	132	170	302

Fuente: Elaboración propia

Anexo 7. Tabla 3.16 Niveles de preferencias en la forma de organizar el campismo (Sede Universitaria Camilo Cienfuegos).

Especialidades	¿Según tu opinión cómo quieres que se realicen estas actividades?			Total
	Por grupos docentes	Por años docentes	Nivel de afinidad (grupales)	
	<i>Agronomía</i>	3	1	
<i>Contabilidad</i>	13	9	10	32
<i>Cultura Física</i>	9	7	17	33
<i>Derecho</i>	15	10	22	47
<i>GSD</i>	1	1	8	10
<i>Ingeniería Industrial</i>	8	25	16	49
<i>Ingeniería Informática</i>	6	8	14	28
<i>Ingeniería Civil</i>	1	5	12	18
<i>Ingeniería Mecánica</i>	2	4	5	11
<i>Ingeniería Química</i>	9	5	23	37
<i>Licenciatura en Economía</i>	7	3	5	15
<i>Licenciatura en Química Industrial</i>	0	0	2	2
<i>Licenciatura en Turismo</i>	1	1	6	8
Totales	75	79	144	298

Fuente: Elaboración propia

Anexo 8. Tabla 3.17 Preferencias manifestadas por carrera para la realización de actividades grupales en campismo (Sede Juan Marinello)

Especialidades	¿Según tu opinión cómo quieres que se realicen estas actividades?			Total
	Por grupos docentes	Por años docentes	Nivel de afinidad (grupales)	
	<i>Biología</i>	0	2	
<i>E. Especial</i>	0	3	0	3
<i>Inglés</i>	0	0	1	1
<i>L. Inglesa con 2da Lengua</i>	12	6	10	28
<i>Logopedia</i>	4	4	4	12
<i>Pedagogía P</i>	2	0	0	2
Totales	18	15	18	51

Fuente: Elaboración propia

Anexo 9. Encuesta aplicada.

ENCUESTA PARA LA INVESTIGACIÓN DEL TIEMPO LIBRE DISPONIBLE. PREFERENCIAS RECREATIVAS.

Compañero(a) estudiante.

El objetivo de esta encuesta es conocer tus necesidades recreativas y el tiempo libre del que dispones, para de esta forma contribuir a realizar un Programa General de Recreación. Tu respuesta a cada una de las preguntas nos será muy valiosa para estudiar y mejorar las ofertas recreativas de la Universidad de Matanzas, por lo que te pedimos que seas cuidadoso y serio en este aspecto.

Sexo___ Edad___ Año que cursas___

Becado___ Especialidad_____

1- Durante su estancia en la escuela, después de terminadas las actividades docentes, productivas, utilitarias (aseo personal, necesidades fisiológicas, comer, dormir) qué relación de tiempo dispones como horas libres por días en la semana. Marque con una "X".

Días de la semana	Cantidad de horas		
	1-2	2-3	3 o más
lunes			
martes			
miércoles			
jueves			
viernes			
sábado			

2- Marque con una "X" cómo usted cualifica el tiempo libre para realizar las actividades recreativas en nuestro centro:

Mucho Suficiente Poco

- En caso de que marque la opción (poco), exprese el ¿por qué? marcando uno o más de los siguientes factores que limitan ese tiempo.
Hay que estudiar mucho. Yo estudio y trabajo. Otras

En caso de marcar (otras), manifieste cuáles:

3- ¿Cómo te informas de las actividades recreativas de la Universidad de Matanzas?

Radio base Murales y carteles No tengo información Correos electrónicos Avisos estudiantiles

- ¿Asistes a las actividades recreativas que ofrece la Universidad de Matanzas?

Siempre A veces Nunca

- Marque con "X" las causas que justifican lo antes seleccionado:

Me gustan. Programación de las actividades. Tengo que estudiar.
Tengo poco tiempo libre. No me gustan. Dinero insuficiente. No tengo información. Otras

En caso de marcar (otras), manifieste cuáles:

7- Si pudieras escoger entre todas las actividades que se realizan en el centro. Marque con una "X" cuál planificarías con más sistematicidad.
 Encuentros deportivos. Conciertos de grupos nacionales. Encuentros.
 Música bailable. Coloquio de la décima. Galería abierta.
 A ciencia cierta Festival universitario del libro y la literatura
 Presentación de Proyectos Audiovisuales. Artes escénicas. Otras.

En caso de marcar (otras), manifieste cuáles:

8- ¿Te gustaría añadir nuevas actividades al conjunto de opciones recreativas que ofrece la Universidad de Matanzas? Sí. No

En caso de marcar (sí), manifieste cuáles:

9- La Universidad ha sido visitada por diversos grupos musicales. ¿Qué grupos musicales te gustaría que vinieran a la Universidad?

Buena Fe. Qva Libre. Raúl Paz. Arnaldo Rodríguez y su Talismán.
 Raúl Torres Leoni Torres Adrián Berazaín Tony Ávila Otros.

En caso de marcar (otros), manifieste cuáles:
