

CENTRO DE RECREACIÓN Y PROMOCIÓN JUVENIL UNIVERSITARIO: “AMIGOS PUCP”

MAGALLY AMPARO GARCÍA MORENO
(Mg. En Gerencia Social - Servicios de Apoyo Social-DAES)
GUISELA CAROLINA CAMACHO MEJÍA
(Alumna de la Facultad de Derecho PUCP con código 20068231)

RESUMEN

El actual proyecto se plantea como una alternativa adicional de recreación a los servicios deportivos en el que predomina el espíritu competitivo, por ello se presenta dentro de esta área temática.

PALABRAS CLAVE

recreación, animación sociocultural.

SUMMARY

The present project is considered as an additional alternative of recreation to the sports services in which the competitive spirit prevails, therefore it is presented within this thematic area.

KEYWORDS

recreation, sociocultural animation

1. SUMILLA: El proyecto propone desde un enfoque de la **Animación Sociocultural** y desde la participación activa y consciente de las organizaciones estudiantiles, institucionalizar la recreación sana y responsable al interior de la Universidad a través de la **OPTIMIZACIÓN** de espacios recreativos existentes en los Centros Federados de Estudios Generales Letras y Ciencias¹ y la **CREACIÓN** de otros propuestos por los propios estudiantes, que respondan a sus preferencias y que posibiliten la maximización del uso de la infraestructura disponible.

¹ En adelante se utilizará la abreviatura EE.GG. para referirse a los Estudios Generales Letras y Ciencias.

Para lograrlo, se contará con la participación de los secretarios de deporte, cultura y proyección social de las mesas directivas de los centros federados de los EE.GG. y de la FEPUC, quienes participarían en la ejecución del proyecto². Del mismo modo, se capacitará a algunos estudiantes para que sean promotores en recreación sociocultural a fin de garantizar la permanencia del proyecto en el tiempo.

La ejecución comprende las siguientes etapas:

- De exploración y sensibilización acerca de uso del tiempo libre de los estudiantes y sugerencias.
- De organización y gestión de los espacios lúdicos existentes y de los propuestos en la etapa anterior.
- De capacitación de líderes recreativo promocionales entre los estudiantes que sirvan de elemento multiplicador en el uso saludable del tiempo de ocio.
- De difusión y consolidación de los espacios recreativos existentes y de los nuevos por crearse.

2. JUSTIFICACIÓN: El tiempo libre u ocio no tiene un concepto unívoco³, para el caso de los estudiantes universitarios puede definirse como el tiempo del día que queda libre de necesidades y obligaciones⁴, el cual se puede contemplar en una triple dimensión, como tiempo para el descanso, diversión y desarrollo⁵.

Como señala Acuña⁶, el tiempo libre se ha incrementado producto de la aparición de nuevas tecnologías que han permitido disminuir el tiempo de trabajo, de transporte, de satisfacción de necesidades, de búsqueda de información, etc. Esto ha originado que se incremente el espacio de tiempo que el individuo puede usar libremente.

² Se ha conversado con tres representantes estudiantiles, el presidente de la Federación de Estudiantes de la PUCP, Javier Albán, el presidente del Centro Federado de EE.GG.LL., Julio Cáceda y el Secretario de Proyección Social del Centro Federado de EE.GG.CC., Francisco Santos, sobre sus impresiones frente al proyecto y nos han expresado su deseo de formar parte del mismo, de ser aprobado.

³ MORENO, Inés. *Todos tenemos tiempo. Nueva práctica de tiempo libre en el S.XXI*. Buenos Aires: Lumen Humanitas, 2005, p.54

⁴ *Ibidem*.

⁵ PEREZ-RIOJA, José Antonio. *Educación para el ocio*. Madrid: Ediciones Palabra, 2005, p. 9.

⁶ ACUÑA FRANCO, Sara y otros. *Coeducación y tiempo libre*. Madrid: Editorial Popular S.A., 1995, p. 130.

En ese sentido, la universidad debe brindar las herramientas necesarias para que los estudiantes puedan realizar un uso adecuado y libre de su tiempo de ocio, las que deben encontrarse orientadas hacia dos metas básicas, la primera, de sensibilización acerca de la importancia de éste como parte de la formación personal y la segunda, de repotenciación y creación de espacios de recreación en los que existan actividades que provean diversión y descanso sano a los estudiantes.

En el caso específico de la PUCP, según el estudio realizado por el sociólogo Gonzalo Portocarrero⁷ existen estudiantes que “se aburren, que tienen tiempo libre y no saben qué hacer con él”⁸. Este aburrimiento se da tanto dentro como fuera de la universidad. Por un lado, los alumnos pasan en promedio de una a tres horas diarias en la universidad, sin contar el tiempo en las aulas, “tiempo que consideran insuficiente para efectuar actividades significativas (incluidas ir a la biblioteca a estudiar o leer algo)”⁹ porque se encuentra entre cursos. Los estudiantes señalan que en “en los huecos se conversa, no se hace nada”. Por el otro, “en las vacaciones, cuando sienten que por fin tienen tiempo para hacer muchas cosas, al final las pasan sin hacer nada relevante o memorable, aburridos”; es decir, no se utiliza el tiempo libre del cual se dispone en actividades de esparcimiento sino que más bien se cae en un estado de inactividad.

Ante esta realidad, se considera que la presente propuesta contribuye a la realización de la misión de la universidad, “(...) la formación integral de la persona para que ella haga del estudio un instrumento de su propia realización y se capacite para asumir y resolver problemas fundamentales inherentes al ser humano y a la sociedad”¹⁰ al permitir a los alumnos aprender a utilizar su tiempo de ocio de una forma consciente y al otorgarles los espacios recreativos adecuados para lograrlo.

De esta manera, se pretende contribuir a optimizar formas de vida y relaciones saludables entre los estudiantes de la PUCP que reemplacen otras poco saludables que se realizan fuera de las

7 PORTOCARRERO, Gonzalo. *Los estudiantes de la Pontificia Universidad Católica del Perú hoy: el caso de Estudios Generales Letras*. 2008, Lima: PUCP.

8 Ídem., p.29.

9 Ídem. ...30.

10 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ (Página web). *Misión, Visión y Valores*. Consulta: 28 de agosto de 2011. <<http://www.pucp.edu.pe/content/pagina15.php?PID=916&pIDSeccionWeb=6&pIDReferencial=>>

instalaciones universitarias, con lo cual se logra contrarrestar la influencia desmedida del consumismo en todas sus formas, descargar la tensión académica y estar en mejores condiciones de continuar satisfactoriamente el ritmo de estudios de una Universidad que espera de sus alumnos, la excelencia académica.

Como producto de este proyecto, se contará con alumnos capaces de organizar eficientemente sus tiempos de ocio, haciendo un uso responsable, fecundo y creador de su tiempo libre en el mismo espacio de una de las más importantes universidades privadas del país, institucionalizándose una red social de pares que motiva formas de vida saludables.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA: Por razones de claridad argumentativa se ha unificado estos dos aspectos de la estructura del proyecto. Primero, describiremos la visión y misión del proyecto y luego, los objetivos y la metodología a seguir en cada una de las etapas.

VISIÓN DEL CENTRO DE RECREACIÓN Y PROMOCIÓN JUVENIL UNIVERSITARIO “AMIGOS PUCP”

Ser la primera Universidad del país que crea un Centro Recreativo de Promoción Juvenil al interior del campus universitario, en el cual se fomentan valores como la amistad, la cooperación, la tolerancia, la inclusión, la sana diversión y se desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, liderazgo que contribuyan a forjar un estudiante equilibrado que utiliza su tiempo libre en pro de su desarrollo integral.

MISIÓN DEL CENTRO DE RECREACIÓN Y PROMOCIÓN JUVENIL UNIVERSITARIO “AMIGOS PUCP”

Recrear, divertir, relajar y estrechar lazos de amistad entre los estudiantes sin distinción de sexo, edad, procedencia o situación económica a fin que se encuentren en mejores condiciones de continuar satisfactoriamente el ritmo de exigencias de la PUCP.

3.1. PRIMERA ETAPA: De exploración y sensibilización acerca del uso del tiempo libre de los estudiantes: Se establecerá una alianza con los representantes estudiantiles de los Centros Federados de los EE.GG. y la FEPUC para el recojo de información de campo sobre las actividades de recreación que realizan los estudiantes **dentro de la PUCP**, cómo se dan éstas, qué otras formas de recreación han existido, la permanencia que tuvieron en el tiempo, etc. Además, se conocerá las distintas formas de recreación que los alumnos realizan **fuera de la PUCP**, sus preferencias para ocupar el tiempo libre, las sugerencias que plantearían en la PUCP para responder a sus expectativas de ocio, etc.

Paralelamente, se irán colocando banners en los EE.GG. interrogándolos sobre el uso del tiempo libre, qué actividades realizan, cómo se divierten; y mensajes positivos sobre el sano uso del tiempo libre. De igual manera, se recogerá información de las tiendas sobre los juegos de mesa más vendidos.

Objetivos	Resultados	Actividades
Participación activa y responsable de los secretarios de cultura, deporte y proyección social de los Centros Federados de los EE.GG. y la FEPUC.	80% de los representantes estudiantiles convocados asisten a las reuniones. 80% de los asistentes aceptan su participación activa en el proyecto y conforman un equipo de apoyo.	Convocatoria vía e-mail y contacto personal con los secretarios de cultura, deporte y proyección social de los Centros Federados de los EE.GG y de la FEPUC. Reunión con los representantes de los Centros Federados de los EE.GG y de la FEPUC para la presentación del proyecto, el recojo de sugerencias y la conformación de un equipo de apoyo.
Despertar el interés de los estudiantes en el uso adecuado de su tiempo libre como una forma de	10 banners impresos colocados en los diferentes ambientes de la PUCP. Alumnos informados y	Diseño e impresión de banners acerca del uso del tiempo libre y sondeo de propuestas. Coordinación con el personal encargado

prevenir el estrés, tensión y aburrimiento.	motivados en la existencia de un proyecto recreativo al interior de la PUCP.	para la ubicación de los banners en lugares estratégicos de la PUCP. Puesta de los banners en los lugares previamente señalados.
Recoger información sobre el uso del tiempo libre de los estudiantes y las propuestas de actividades recreativas dentro de la PUCP.	10% de alumnos encuestados en los EE.GG. 20 estudiantes participan en los focus groups de los 30 convocados.	Diseño y aplicación de encuestas vía mail y por contacto personal. Diseño y aplicación de dos focus groups, uno dirigido a los representantes estudiantiles y otro a estudiantes sin participación gremial interesados en el tema.

3.2. SEGUNDA ETAPA: De organización y gestión de los espacios lúdicos existentes y de los propuestos: Esta etapa está conformada por dos líneas de acción simultáneas. Una es la consolidación y optimización de los espacios lúdicos existentes y la otra, la implementación de las nuevas formas de recreación propuestas por los estudiantes optimizando el uso de la infraestructura disponible y respetando las características y preferencias particulares.

Esta segunda etapa se inicia con la sistematización de la información recogida que permitirá identificar la tendencia general de los estudiantes en el uso de su tiempo libre y evaluar la viabilidad de las propuestas para su implementación en la PUCP.

Objetivos	Resultados	Actividades
Diseñar la implementación de las propuestas de consolidación de lo existente y de creación de nuevos	Identificación de los espacios y actividades recreativo culturales y de esparcimiento que se disponen en la PUCP.	Análisis de los resultados obtenidos en los focus groups y encuestas. Selección de las respuestas más viables con la participación de los representantes de los Centros Federados

espacios recreativos.	Identificación de las propuestas recreativo culturales más viables para su ejecución. Sistematización del plan de ejecución de las propuestas de consolidación y creación de espacios recreativos.	de los EE.GG. y la FEPUC Elaboración de presupuesto y cronograma de implementación. Elaboración de un reglamento sobre el uso de la ludoteca en cada Centro Federado con la participación de la mesa directiva.
Reestructurar de manera eficiente el funcionamiento de los espacios ya existentes y hacerlos más atractivos.	80% de los representantes participan del funcionamiento del proyecto. Se incrementa en un 50% ¹¹ los juegos de mesa de mayor demanda. Se reequipa en 100% ¹² el material deportivo recreativo. Uso del 80% de los materiales recreativos y de esparcimiento disponibles.	Adquisición de los juegos de mesa e implementos deportivos recreativos. Puesta a disposición de los Centros Federados los juegos y materiales adquiridos. Ambientar un espacio dentro de los Centros Federados con imágenes y mensajes alusivos a la recreación. Rediseñar el formato de préstamo de los materiales recreativos.
Creación de espacios recreativo promocionales que	El 80% del personal involucrado participa en el proyecto.	Coordinación con el personal administrativo encargado del uso de estos espacios para la implementación

11 De acuerdo a información brindada por los actuales presidentes de los centros federados de EE.GG.LL y EE.GG.CC actualmente se cuenta, en el primero de ellos con naipes, monopolios, twister, pictionary y juegos de ajedrez, la mayoría de ellos incompletos o en condiciones inadecuadas y en el segundo con, únicamente, 3 juegos de ajedrez.

12 Actualmente ni el Centro Federado de EE.GG.LL, ni el de EE.GG.CC cuenta con balones de básquet, fútbol o vóley que en semestres anteriores fueron muy solicitados.

favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes. ¹³	Se aprovecha el 80% de los espacios con fines recreativos disponibles en la PUCP. Los estudiantes usan el 80% de los espacios recreativos creados.	de los mismos. Adquisición de los materiales lúdicos propuestos según presupuesto. Elaboración de un procedimiento de atención y de préstamo según la particularidad del espacio en el que funcione.
---	---	--

3.3. TERCERA ETAPA: De capacitación de líderes en recreación sociocultural: Se utilizará la analogía del aprendizaje en cadena o efecto multiplicador en el que los capacitados transmitan los conocimientos adquiridos y su experiencia a aquellos que deseen ser los nuevos animadores socioculturales con la supervisión y dirección de los responsables del proyecto a fin de que se cuente con estudiantes permanentemente capacitados que garanticen la sostenibilidad y mejora continua del proyecto en el tiempo.

Objetivos	Resultados	Actividades
Conformar un equipo de líderes en el ámbito recreativo sociocultural que dirijan los espacios de recreación al interior de la PUCP.	20 alumnos capacitados en recreación y animación sociocultural al año. 80% de los asistentes a la jornada de capacitación asumen periódicamente la atención del proyecto.	Diseño de una jornada de capacitación de líderes en recreación. Convocatoria y difusión vía mail, afiches y a través de la invitación directa de los secretarios de cultura, deporte y proyección social a los estudiantes de los EE.GG. Inscripción y registro de los interesados vía mail y en cada Cetro Federado.

¹³ A través de un sondeo de opinión sabemos que el interés de algunos estudiantes está dirigido a contar con instrumentos musicales a disposición, un ambiente de Karaoke, material de dibujo y pintura, entre otros. Esta información será validada y ampliada con las entrevistas y focus groups que se realizarán en la primera etapa.

	80% de los asistentes a la jornada de capacitación organizan eficientemente su tiempo libre.	<p>Reunión previa con los estudiantes que servirán de apoyo en el desarrollo de la jornada.</p> <p>Ejecución de la jornada</p> <p>Selección del primer grupo de jóvenes líderes responsables de la implementación del proyecto.</p> <p>Diseño y confección de un polo distintivo que utilizarán los responsables del funcionamiento del proyecto durante las horas de atención.</p>
Promover formas de vida y recreación saludables al interior de la PUCP.	100% de los asistentes se constituyen en referentes de comportamientos y hábitos de ocio saludables.	<p>Elaboración y entrega al final de la jornada de dípticos que contengan lineamientos guía para el correcto funcionamiento y uso de los espacios recreativos.</p> <p>Campañas informales y creativas que realizan los estudiantes capacitados para despertar el interés de sus compañeros por el uso constructivo de sus tiempos libres.</p>

3.4. CUARTA ETAPA: De difusión y consolidación: A través de diferentes medios de comunicación se dará a conocer el funcionamiento del proyecto y se habrá motivado a que los estudiantes participen en el mismo. Como consecuencia de ello, el proyecto se habrá posicionado en la mente colectiva de los estudiantes, quienes demandan su uso como una alternativa de recreación al interior de la PUCP.

Objetivos	Resultados	Actividades
Surgimiento de una red social de pares que motiva formas	80% de los estudiantes de la PUCP conocen la existencia de espacios de recreación en la	Diseño de afiches y banners para motivar el uso de espacios recreativos.

<p>de vida saludables al interior de la PUCP.</p>	<p>PUCP.</p> <p>20% de los estudiantes utilizan los espacios recreativos de la PUCP.</p> <p>80% de los estudiantes que participan en el proyecto han ampliado su círculo de amigos.</p> <p>30% de los estudiantes utilizan los espacios recreativos como nuevas formas de recreación para afrontar y prevenir estados de aburrimiento, estrés, depresión, alcoholismo y otras adicciones.</p> <p>80% de los estudiantes que utilizan estos espacios han mejorado su disposición al estudio.</p>	<p>Comunicación de las actividades del proyecto vía mail, Punto Edu y paneles.</p> <p>Elaboración de un tríptico semestral acerca del funcionamiento del Centro de Recreación y Promoción Universitaria “Amigos PUCP”.</p> <p>Creación de un blog concerniente a la naturaleza, objetivos y funcionamiento del proyecto.</p> <p>Elaboración de un sondeo de opinión a los usuarios acerca de los beneficios que le está significando el uso de estos espacios.</p> <p>La responsable del proyecto realiza un monitoreo académico de los estudiantes que utilizan con mayor frecuencia estos espacios.</p> <p>Entrevistas de orientación con los usuarios que estén presentando notas desaprobatórias durante el desarrollo del semestre académico.</p>
<p>Propiciar el compromiso de los</p>	<p>Especialistas de la PUCP recomiendan a los alumnos la</p>	<p>Entrevista con los psicólogos de los EE.GG y con el psiquiatra de la PUCP</p>

<p>profesionales de la salud (psicólogos, médicos) con el proyecto.</p>	<p>asistencia a actividades recreativas propuestas en el proyecto como una forma de afrontar y prevenir estados emocionales negativos.</p>	<p>para dar a conocer el proyecto, dejar material informativo y recoger sugerencias.</p> <p>Elaboración de dípticos que contendrán información básica del proyecto y mensajes dirigidos a tomar conciencia sobre la importancia de la utilización del tiempo libre en el desarrollo personal.</p>
<p>Evaluar el impacto que ha tenido el centro de promoción juvenil en los estudiantes que han sido usuarios.</p>	<p>Establecer una línea de base acerca de la frecuencia de uso y preferencias de los estudiantes por algunos juegos y otros espacios recreativos.</p> <p>Mejora del funcionamiento del proyecto para lograr su consolidación.</p> <p>Estudiantes que han reemplazado formas de recreación poco saludables por el uso de los espacios propuestos y consolidados a través del proyecto.</p>	<p>Realizar encuestas a los usuarios para conocer los beneficios que el proyecto les ha brindado.</p> <p>Realizar focus groups con los estudiantes que utilizan con mayor frecuencia los espacios recreativos para conocer los efectos que ha tenido el proyecto como una alternativa en sus tiempos libres.</p> <p>Reunión de los responsables para la elaboración de un informe final que contenga el análisis y síntesis de la marcha del proyecto; además, de propuestas de mejora.</p>

4. RESULTADOS ESPERADOS E INDICADORES: Por razones de claridad expositiva hemos unificado en un mismo punto los resultados que se esperan alcanzar con el proyecto y sus indicadores.

Resultados	Indicadores
Contribuir a optimizar formas de vida y relaciones saludables entre los estudiantes de la PUCP.	Reducción del número de estudiantes atendidos por el psicólogo/ psiquiatra o dados de alta, luego de utilizar periódicamente los servicios recreativos. Número de estudiantes que muestran alegría espontánea mientras juegan.
Estudiantes que reemplazan formas de recreación poco saludables y fuera de la PUCP por opciones recreativas al interior de la Universidad.	Número de usuarios que utilizan los espacios recreativos culturales. Uso del 80% de los espacios recreativos de la PUCP. Número de estudiantes que prefieren recrearse al interior de la PUCP que fuera de ella.
Estudiantes organizados y líderes sociales en el ámbito recreativo cultural dirigen los espacios y ámbitos de recreación al interior de la PUCP.	Número de estudiantes líderes que conducen los espacios recreativos por Facultad. Número de estudiantes capacitados en la jornada de formación de líderes en animación sociocultural
Estudiantes que organizan eficientemente su tiempo libre.	Número de estudiantes que asisten a todas sus clases, prácticas y exámenes.
Estudiantes que han conformado una red social de pares que motiva formas de vida saludables.	Número de amigos nuevos que conoció participando en el Centro de Promoción Juvenil Universitario "amigos PUCP"
Estudiantes que han mejorado su rendimiento académico.	Número de usuarios que aprueban sus cursos y/o elevan sus notas.

5. IMPACTOS PREVISTOS:

- Funcionamiento eficiente de los espacios recreativo promocionales propuestos e implementados por los representantes de las diferentes organizaciones estudiantiles.
- Formación de 20 líderes en el ámbito recreativo socio cultural que fomentan formas de vida saludables al interior del campus universitario.
- El proyecto se constituye en un referente para otras Universidades en el aspecto lúdico responsable que contribuye a que los estudiantes se encuentren en mejores condiciones anímicas para el estudio.

- Grupos de representaciones estudiantiles organizados y consolidados alrededor del tema recreativo cultural como una opción de desarrollo personal y social de los estudiantes.
- Estudiantes que viven plenamente su adolescencia o juventud combinando satisfactoriamente sus tiempos de ocio con las exigencias académicas.
- Estudiantes que desarrollan valores como la solidaridad, amistad, respeto, diálogo, autodominio, perseverancia, etc. y capacidades como creatividad, diversión, asombro, sociabilidad, etc. al interior de los espacios recreativos de la PUCP.
- Miles de estudiantes habrán superado estados de aburrimiento, inactividad, stress y tensión, por lo que se encuentran en mejor disposición para continuar con la exigencia académica de la Universidad.
- Los profesionales de la salud consideran estos espacios como una alternativa terapéutica que es recomendada a los estudiantes que atienden.
- Reducción de estudiantes que son atendidos en los servicios de psicología y psiquiatría por estados de depresión y/o stress.
- Estudiantes que no tendrían la posibilidad de acceder a formas de recreación que tienen un costo económico fuera de la PUCP, lo hacen al interior del campus.
- Incremento del número de amigos que tienen los usuarios de los espacios recreativos independientemente del sexo, edad, procedencia o estrato socio económico que propicie la inclusión social.
- Reducción del número de estudiantes que presentan adicción al alcohol, drogas o fármacos y/o se contribuye a prevenir la aparición de las mismas.
- Espacio de encuentro y apoyo emocional para estudiantes con dificultades de integración o que por provenir de provincia no tienen familiares cercanos en la ciudad.

6. BIBLIOGRAFÍA:

ACUÑA FRANCO, Sara y otros (1995); Coeducación y tiempo libre. Madrid: Editorial Popular S.A.

FRANCH, Joaquín y Alfonso MARTINEZ ; (1994) Animar un proyecto de educación social. La intervención en el tiempo libre. Barcelona: Ediciones Paidós.

JIMENEZ, Carlos Alberto (1998); Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Santa fe: Cooperativa Editorial Magisterio.

LEÓN, Armando (1993); La recreación. Lima: Centro de documentación. PUCP.

MORENO, Inés (2005); Todos tenemos tiempo. Nueva práctica de tiempo libre en el S.XXI. Buenos Aires: Lumen Humanitas

PEREZ-RIOJA, José Antonio (2005); Educación para el ocio. Madrid: Ediciones Palabra

PORTOCARRERO, Gonzalo (2008); Los estudiantes de la Pontificia Universidad Católica del Perú hoy: el caso de Estudios Generales Letras. Lima: PUCP

VENTOSA PÉREZ, VICTOR (1998); MANUAL DEL MONITOR DEL TIEMPO LIBRE. MADRID: EDICIONES CCS.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: *García Moreno, Magally A.; Camacho Mejía, Guisela C. (2017) Centro de recreación y promoción universitario: "Amigos PUCP"; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 25 enero de 2017; ISSN: 1698-4404*