

Principales impactos de proyecto del plan Turquino y II anillo por una vida más sana ***Main impacts of the project of the Turquino plan and second ring for a healthier life***

Eider Yober Gómez-Navarro ¹, Yamilé Abad-Zorrilla ², Arquímedes Caraballo-Rober ³

¹***Lic. Profesor Asistente. Facultad de Cultura Física. Universidad de Guantánamo. Cuba.***

²***Ms.C. INDER Provincial. Guantánamo. Cuba.***

³***Ms.C. INDER Provincial. Guantánamo. Cuba.***

Email:

eidergn@cuq.co.cu

yamile.abad@inder.gob.cu

arquimedes@gmail.com

Fecha de recepción: 1 de noviembre de 2023

Fecha de aceptación: 2 de diciembre de 2023

RESUMEN

El proyecto “Por una vida más sana”, dirigido a las comunidades del Plan Turquino y el II Anillo tiene como base los juegos tradicionales y populares. Cuenta con resultados satisfactorios, constituyendo un elemento significativo en la prevención social. Se implementa teniendo en cuenta los gustos y preferencias de la población de los diferentes grupos etarios, de manera opcional y sistemática para contribuir a su formación integral, influyendo de manera positiva en algunos aspectos de su calidad de vida, comprobando lo anterior a partir de los métodos del nivel empírico observación, entrevista y el cálculo porcentual, empleados antes y durante la aplicación del proyecto.

Palabras clave

Juegos tradicionales; Proyecto; Plan turquino; Grupos etarios.

ABSTRACT

The project “For a healthier life”, aimed at the communities of the Plan Turquino and the II Anillo, is based on traditional and popular games. It has satisfactory results, constituting a significant element in social prevention. It is implemented taking into account the tastes and preferences of the population of different age groups, optionally and systematically to contribute to their comprehensive training, positively influencing some aspects of their quality of life, verifying the above from the methods of the empirical level observation, interview and percentage calculation, used before and during the application of the project.

Keywords

Traditional games; Project; Turquino plan; Age groups.

INTRODUCCIÓN

La palabra recreación es escuchada hoy en cualquier parte, la amplia variedad de su contenido permite que cada quién la identifique de diferente forma, sobre la base de la multiplicidad de formas e intereses en el mundo moderno puede constituir formas de recreación. Es por eso que muchas veces encontramos que lo que para unos es recreación, para otros no lo es, por ejemplo, el cuidado de los jardines para algunos resulta una actividad recreativa y para otros constituye su trabajo. Muchas veces esta palabra en su contenido se confunde con la de juegos, sin embargo, la primera es más amplia que la segunda, aunque desde el punto de vista de sus fundamentos. La recreación para los adultos es equivalente al juego de los niños. Siguiendo a Johan Huizinga y otros autores, podríamos establecer que es "el vuelco de una persona a una actividad recreativa de cualquier naturaleza, se encuadrará dentro de las formas de juego"...

Un análisis del concepto nos lleva a buscar su origen y lo encontramos en los comienzos del hombre, con el surgimiento de un determinado tiempo para realizar actividades que no tuvieran relación directa con la producción, pero no es hasta los inicios de la industrialización, cuando las jornadas de trabajo eran demasiado largas, y se realizaban en pésimas condiciones para la salud, que se dan las condiciones verdaderamente objetivas, para conjuntamente con los cambios socioeconómicos que se producirían, establecerse como una necesidad determinante en los hombres.

A continuación, se presentamos el enfoque conceptual de recreación por: Aldo Pérez el que expresa como concepto que la Recreación es el conjunto de fenómenos y relaciones que surgen en el proceso de aprovechamiento del tiempo libre mediante la actividad terapéutica, profiláctica, cognoscitiva, deportiva o artística - cultural, sin que para ello sea necesario una compulsión externa y mediante las cuales se obtiene felicidad, satisfacción inmediata y desarrollo de la personalidad.

Se coincide con los criterios expresados por estos autores, pero se asume el de Aldo Pérez, añadiendo que lo más importante para los participantes, además, de contar con el tiempo disponible, es decir, libre, es que se tenga en cuenta los gustos y preferencias de las personas que participan en la actividad, incluyendo el tiempo de descanso que tienen los trabajadores para reponer sus energías.

Es indudable que los gustos y preferencias de la población en su diversidad de grupos de edades, de géneros, ocupacionales, etc. son los que posibilitan, permiten concebir y desarrollar un buen proyecto recreativo. El que presentamos tiene como base los juegos tradicionales y populares

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etcétera.), son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico. Los juegos tradicionales que se juegan en la actualidad su origen, según cada caso, pueden ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, canciones, bailes y otros contenidos de la cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares.

Los juegos populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo de una población.... también pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: el palo encebado, rodeo, juegos de feria, juego de la silla, etc. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de cada pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Otros ejemplos son: tracción de la soga, la pelota a la mano, carrera de caballo, enyugue y desenyugue de bueyes etc. Los que juegan fundamentalmente en las zonas de plan turquino y II Anillo, donde se enmarca este trabajo.

DESARROLLO

Con la introducción en el mundo moderno de la revolución tecnológica, que facilita y propicia un nuevo tipo de recreación, donde las personas no tienen necesidad de salir de sus casas, ya que acceden a esta a través de sus equipos, logrando la recreación que desean. Fenómeno que ocurre con mayor proporción en las zonas urbanas que en la rural, también es cierto que ya ha tocado de algún modo la zona montañosa y II Anillo de nuestra provincia, donde se mantenían vivas las tradiciones con mayor socialización, logrando una mayor calidad de vida. Definida por López Aranguren (1992) como el conjunto de cualidades que hacen satisfactoria y amable la vida, que proporcionan felicidad y satisfacción.

Hoy nos percatamos que las tradiciones se están opacando. Razón por la cual se comienza un trabajado de manera intencionada para intensificar el rescate de algunos juegos tradicionales

practicado por nuestros abuelos, padres e incluso nosotros mismos, que han sufrido transformaciones debido al uso de la tecnología, lo que a pesar de los cambios trabajamos y les enseñamos a los niños como lo jugaron sus antecesores con el fin de que no se pierdan, y rescatamos otros que se han perdido. Lo que pudimos conocer luego de realizado un diagnóstico en la provincia la que arrojó como resultado la siguiente problemática: Insuficientes actividades físicas-deportivas-recreativas en las comunidades de plan Turquino y el ll Anillo, a partir de las limitadas ofertas recreativas para los diferentes grupos etarios (niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adulto mayor).

La Dirección Provincial de Deportes con la intención de preservar esta cultura en la provincia guantanamera y sobre todo mantener los juegos que constituyen una tradición que identifica a determinada población o comunidad y que fueron jugados por nuestros ancestros, a través del departamento de Recreación Física brinda atención especial a estas manifestaciones, razón por la que crea y desarrolla el proyecto Por una vida más sana, cuya esencia es dar atención priorizada a las comunidades de plan Turquino y el ll Anillo.

OBJETIVO

Incrementar las actividades físicas-deportivas-recreativas en las comunidades de plan Turquino y el ll Anillo, a partir de variadas ofertas recreativas en correspondencias a los gustos y preferencias para los diferentes grupos etarios (niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adulto mayor).

Este proyecto abarca una población total 205 886 personas del plan Turquino y el ll Anillo, beneficiando de forma directa a 201 128, que representa el 97%.

La aplicación de este proyecto en la provincia, se ha extendido a los (10) diez municipios con un total 431 asentamientos y comunidades

POBLACIÓN Y MUESTRA

Este proyecto se toma como muestra los consejos populares de Hatibonico municipio Caimanera con una población 478 se escogió una muestra de 167 que representa el 35% y profesores 15 que representa 37% Monte Verde municipio Yateras con una población 747 se escogió una muestra de 261 que representa el 35%. En los profesores se tomaron 12 que representa el 50%, para un total de 428 de la población y 27 profesores.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) define indicadores como: “Herramienta para clarificar y definir, de forma más precisa, objetivos e impactos (...) son medidas verificables de

cambio o resultado (...) diseñadas para contar con un estándar contra el cual evaluar, estimar o demostrar el progreso (...) con respecto a metas establecidas en proyectos o programas”.

La utilización se convierte en un instrumento que permite evaluar de manera objetiva aspectos particulares del proceso de ejecución o de los resultados de una política, programa o proyecto, permiten un proceso interactivo de información, en términos de que las actividades diseñadas para el cumplimiento de objetivos y metas, puedan ser verificadas y analizadas de manera permanente para proveer elementos de juicio frente a su efectividad en el logro de los fines propuestos.

Las variables de los indicadores son cuantitativas y cualitativas, constituyen un medio para medir resultados de las metas reflejando los cambios de una intervención, los indicadores se necesitan para monitorear el progreso respecto a las actividades, objetivos, productos y metas”.

Para la evaluación de los principales impactos del proyecto del plan turquino y ll anillo por una vida más sana, constituye una herramienta de obligada consulta los fundamentos filosóficos, ya que a través de las categorías, leyes y teorías permite penetrar en los diversos campos de la realidad con el fin de llegar a la verdad acerca de los procesos y fenómenos de la realidad objetiva mediante la interacción sujeto – objeto en la práctica.

Para la propuesta de indicadores se asumen cualidades que conllevan al éxito al evaluar un programa o proyecto. Lo cual los autores asumen en esta investigación.

1. Validez: reflejan y miden los efectos y resultados del programa o proyecto, y los factores externos a éstos.
2. Pertinencia: guardan correspondencia con los objetivos y la naturaleza del programa o proyecto, así como con las condiciones del contexto (medio social) en donde se gestiona.
3. Demostrables: evidencian los cambios buscados.
4. Relevancia: sirven al usuario para la toma de decisiones, es decir, captan un aspecto esencial de la realidad que buscan expresar, en términos descriptivos y en su dimensión temporal.
5. Representatividad: expresan efectivamente el significado que los actores le otorgan a determinada variable.
6. Confiabilidad: las mediciones que se realizan, por diferentes personas arrojan los mismos resultados.

Los indicadores propuestos se fundamentan en la actual concepción de las actividades físicas-deportivas-recreativas en el programa de Recreación Física para los diferentes grupos etarios con

ausencias de indicadores que permitan evaluar el impacto del incremento de las actividades, nivel participación y nivel de satisfacción.

Para evaluar el impacto sobre incremento de participación propone como:

Variable # 1

Incorporación de la población a la práctica de las actividades físicas-deportivas-recreativas.

Indicadores:

- Vivencias de los gustos y preferencia o desagrado que experimenta los participantes en las actividades físicas-deportivas-recreativas.
- Participación activa o pasiva durante la realización de las actividades físicas-deportivas-recreativas.

Variable # 2

Nivel de incremento de las actividades físicas-deportivas-recreativas.

Indicadores 2:

- Calidad de las actividades físicas-deportivas-recreativas a partir de la animación, motivación y organización.
- Nivel de socialización con los factores de la comunidad.

Variable # 3

Incremento del nivel de satisfacción.

Indicadores 3:

- Variedad de las ofertas, a partir de los gustos y preferencias de los grupos etarios.
- Calidad de vida.

Cada respuesta se valorará de positiva según la escala de evaluación del 5 al 1.

Escala de evaluación:

Excelente nivel de satisfacción de los gustos en las actividades realizadas, si el entrevistado de 6 indicadores todos están en el nivel 5.

Muy bien nivel de satisfacción de los gustos en las actividades realizadas: si el entrevistado responde 6 indicadores 5 están en el nivel 5 y 1 con regular.

Bien nivel de satisfacción de los gustos en las actividades realizadas: si el entrevistado responde 6 indicadores 4 con el nivel 5 y uno con regular y el otro con mal.

Regular nivel de satisfacción de los gustos actividades en las realizadas: si el entrevistado responde 6 indicadores 3 con el nivel 5, dos con regular y el otro con mal.

Mal nivel de satisfacción de los gustos actividades realizadas: si el entrevistado responde 6 indicadores 2 con el nivel 5 y dos con regular y 2 con mal.

Variable 1 en los indicadores a través de la entrevista a la población, se pudo conocer que 332 consideran excelente la participación activa o pasiva durante la realización de las actividades y los gustos y preferencia o agrado que experimenta los participantes, en las actividades físicas-deportivas-recreativas el 77%.

Muy buena la participación activa o pasiva durante la realización de las actividades, 64 que representa 14%. Regular la participación activa o pasiva durante la realización de las actividades, 21 nivel que representa 4,9%.

Mal la participación activa o pasiva durante la realización de las actividades, respondieron 11 que representa 2,5%.

Lo que demuestra que la variable e indicadores están evaluado de excelentes.

En la variable 2 en los indicadores en la entrevista a la población, se pudo conocer que 315 consideran excelente la calidad de las actividades físicas-deportivas-recreativas a partir de la animación, motivación y organización que representa 73%.

Muy bien 78 que representa 18%, actividades físicas-deportivas-recreativas a partir de la animación, motivación y organización.

Regular nivel de Calidad de las actividades físicas-deportivas-recreativas a partir de la animación, motivación, 25 respondió en ese nivel que representa 5,8%.

Mal nivel Calidad de las actividades físicas-deportivas-recreativas a partir de la animación y motivación: respondieron 10 que representa 2,3%.

Lo que demuestra que la variable e indicadores están evaluado de excelentes.

En la variable 3 en los indicadores en la entrevista a la muestra seleccionada, se pudo conocer que 321 consideraban las actividades desarrolladas como excelente que representa 75%.

Muy bien nivel de satisfacción de los gustos en las actividades realizadas, estuvieron en el nivel 66 entrevistados que representa 15%.

Regular nivel de satisfacción de los gustos en las actividades realizadas, 31 respondieron en ese nivel que representa 7,2%.

Mal nivel de satisfacción de los gustos actividades realizadas: respondieron 10 que representa 2,5%.

Lo que demuestra que la variable e indicadores están evaluado de excelentes.

PRINCIPALES IMPACTOS:

Se logra una integración total de todos los factores en comunidades y municipios y otras instituciones posibilitando la ocupación real del tiempo libre de la población en general en actividades físicas deportiva-recreativas, contribuyendo a la formación de valores y elevar su cultura.

Este proyecto teniendo como base los juegos tradicionales, populares y las actividades laborales de cada comunidad transformada en recreativas ha convertido en un espectáculo las comunidades del plan Turquino y el Anillo los fines de semana, permitiéndole un ahorro considerable al organismo, sin la presencia de alcohol y de otras sustancias que puedan alterar la tranquilidad ciudadana, además, sirvieron como un instrumento eficaz para la prevención del delito y elevar el nivel de vida de la población, combatir las enfermedades no transmisibles como: el asma, la obesidad, el sedentarismo, la diabetes, entre otras

En la etapa que se evalúa el proyecto se logra una participación masiva de la población en actividades físicas-deportivas recreativas de un 75 %, lo que demuestra el alcance y resultado de este proyecto y a su vez eleva la calidad de vida de los diferentes grupos etarios.

La cantidad de salas de juegos construidas, rescatadas y reanimadas son 26 así como 18 terrenos de béisbol y fútbol que recibieron mantenimiento y se pusieron al servicio de la población como parte del Proyecto, los que fueron recuperadas con la ayuda de la población de cada una de las comunidades. De un plan de \$423 000 planificado, se emplearon un total de \$260 000, ahorrándole un total de \$163 000 al organismo.

Este proyecto en los últimos 4 años desarrolló 324 festivales de juegos tradicionales a nivel de municipios y 48 centrales con carácter provincial durante el período.

Se ha logrado generalizar el proyecto en el 70% de los consejos populares, de los territorios los fines de semana, permitiendo priorizar y garantizar la vinculación con estas comunidades con limitaciones sociales.

Entre los beneficios sociales del proyecto se encuentran los resultados desde el punto de vista de su calidad de vida como expresión concreta del desarrollo humano, las capacidades físicas, intelectuales y volitivas del individuo lo cual significa principalmente: hábitos saludables, altos niveles de socialización, autoestima, sentido de pertenencia, capacidad de razonamiento y toma de decisiones.

El empleo de los métodos y procedimientos:

Para la realización de nuestra investigación tuvimos que apoyarnos en métodos y técnicas tales como:

Métodos Empíricos.

Entrevista: Permitió conocer algunos elementos y criterios que pueden influir positiva o negativamente en la recreación, esta fue aplicada por los profesores de recreación que trabajan en los 431 asentamientos, Comunidades de plan turquino y II Anillo de Guantánamo.

Encuesta: Se utilizó para conocer el criterio de los diferentes grupos etarios acerca de los gustos y preferencias relacionados con los juegos seleccionados, ante de aplicarse los juegos propuestos y después de este.

Observación: Lo utilizamos para evaluar cómo se manifiestan los diferentes grupos etarios, durante las actividades recreativas desarrolladas a través del proyecto de plan turquino "por una vida más sana" antes y después de aplicados los juegos.

PROCEDIMIENTOS.

Realizamos nuestra investigación partiendo de la observación antes de aplicados los juegos, así como de entrevistas a los profesores que realizaban las actividades recreativas y de encuesta a los diferentes grupos etario, para conocer sus gustos y preferencias, todo esto se realizó desde el año 2014, que inicia este proyecto hasta el mes de abril del 2019. Donde se visitaron las 372 actividades desarrolladas como parte del proyecto, posteriormente, basándonos en los mismos métodos después de aplicado los juegos, se pudo comprobar los resultados que la investigación demuestra.

TÉCNICA ESTADÍSTICO.

Cálculo porcentual: Nos permitió computarizar los datos ofrecidos en la investigación antes y después de aplicado los juegos.

CONCLUSIONES

Luego de un análisis exhaustivo del tema arribamos a las siguientes conclusiones:

Desde este proyecto se potencian los juegos tradicionales y populares, incrementando estas actividades físicas deportivas-recreativas en el tiempo libre de la población. integrando a todos los factores en las comunidades, municipios e instituciones. Además, sirven como un instrumento eficaz para la prevención del delito, elevan el nivel de vida de la población y combaten las enfermedades no transmisibles.

Se estimula la construcción, rescate, reanimación y mantenimiento a las áreas e instalaciones de estas comunidades con la ayuda de la población, garantizando mayor satisfacción en los servicios que se prestan

RECOMENDACIONES.

Teniendo en cuenta las dificultades detectadas en nuestra investigación se hace necesario hacer las siguientes recomendaciones:

Que la propuesta del proyecto presentado en nuestro trabajo, constituya un material de consulta para todos los profesores, en función de una superación constante.

Estimular a los profesores de estas comunidades para la realización de investigaciones acerca de los juegos tradicionales y populares, con el fin de la creación de un libro para futuras generaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brito, Héctor y otros. Psicología General para los Institutos Superiores. Tomo II La Habana. Editorial Pueblo y Educación. S/A.

Cátedra de Didáctica en la Educación Física y práctica docente. Didáctica de la Educación Física y práctica. La Habana. Ediciones Deportivas S.A

Colectivo de Autores 1993 Recreación. Fundamento Teórico- Metodológico. La Habana, Departamento de Recreación y Turismo.

Dorta, A, Nociones de Psicología de Educación Física y el Deporte. La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 1984.

Fulleda. P. Introducción a las Ludotecas en Cuba. Ciudad de La Habana: (1995) González Rey, Fernando. Psicología. Principios y categorías. La Habana. Editorial Ciencias Sociales, 1989.

Guerrero Gutiérrez, Santer (S.F). Algunos aspectos de la Historia de la Recreación en Cuba (S.L). Editorial Dirección Nacional de Recreación INDER. Montes Sarrias. M Juegos tradicionales cubanos. Ciudad de la Habana: (1987)

Pérez Sánchez, Aldo (1993). Fundamento Teórico Metodológico. La Habana.

Petroyski, A. V. Psicología General. La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 1990.

Psicología (1990). La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Rudik. P. A. (1984). Análisis Psicológico de la actividad Física Deportiva. Nociones de Psicología de la Educación Física y el Deporte. Editorial Pueblo y Educación.

Valdés, Hiran y otra introducción a la Investigación Científica aplicada a la Educación Física y el Deporte. La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 1987.