

LA RECREACIÓN COMO METODOLOGÍA ACTIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ERA TECNOLÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA VENEZOLANA

Anthony L Flórez Angulo¹

anthonyflorz12@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4919-7741>

**Instituto Pedagógico Rural
"Gervasio Rubio" (IPRGR)
Venezuela**

Libardo Flórez Villamizar²

libardo.florez.lf@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2884-1683>

**Instituto Pedagógico Rural
"Gervasio Rubio" (IPRGR)
Venezuela**

Recibido: 28/08/2025

Aprobado: 15/09/2025

RESUMEN

La educación en la actualidad se enfrenta a cambios transcendentales que a medida que se presentan los avances tecnológicos se trasciende de un modelo de enseñanza tradicional a un modo de enseñar enmarcado en lo que trae consigo el aprendizaje profundo que deja evidenciar que las instituciones educativas hoy día marchan a toda prisa en una era tecnológica donde los avances han llegado para quedarse y se hace necesario repensar el hecho educativo y es por ello que surge el siguiente propósito que se enfoca en reflexionar sobre la recreación como metodología activa en el proceso de enseñanza en la era tecnológica en la educación básica venezolana. La metodología que se emplea se enmarca en una revisión bibliográfica que dejó como resultado un compendio teórico sobre los argumentos mas significativos que convergen en analizar la recreación como una metodología activa y su incidencia en la enseñanza en la era tecnológica; razón que permitió familiarizarse con un conjunto de conocimientos y teorías que están relacionadas con un proceso de formación holístico que en esta oportunidad muestra las líneas de acción que se deben seguir desde las aulas de clase con la

¹ Profesor en Educación Física Deporte y Recreación, Magister en Recreación, Estudiante de Doctorado en Educación. Profesor Educación Primaria Colegio Daniel Uzcátegui Salas Rubio – Estado - Táchira

² Profesor en Educación Rural, Especialista en Educación Rural, Magister en Gerencia Educacional, Doctor en Educación. Profesor del Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio – Universidad Pedagógica Experimental Libertador

finalidad de contribuir a una educación que sea mas efectiva desde la mirada de lo que acontece en la sociedad actual y por ende de los requerimientos de las instituciones educativas.

Palabras clave: Era tecnológica, metodología activa, proceso de enseñanza y recreación

RECREATION AS AN ACTIVE METHODOLOGY IN THE TEACHING PROCESS IN THE TECHNOLOGICAL AGE IN VENEZUELAN BASIC EDUCATION

ABSTRACT

Education today faces momentous changes. As technological advances occur, it is moving away from a traditional teaching model to a way of teaching framed by what deep learning brings with it, showing that educational institutions today are rushing headlong into a technological era where advances are here to stay and it is necessary to rethink education. This is why the following proposal has emerged, which focuses on reflecting on recreation as an active methodology in the teaching process in the technological era in Venezuelan basic education. The methodology used is based on a literature review that resulted in a theoretical compendium of the most significant arguments that converge in analyzing recreation as an active methodology and its impact on teaching in the technological era. This allowed me to become familiar with a set of knowledge and theories related to a holistic training process that, on this occasion, shows the lines of action that should be followed in the classroom in order to contribute to a more effective education from the perspective of what is happening in today's society and, therefore, the requirements of educational institutions.

Keywords: Technological era, active methodology, teaching and recreation process

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación ha dado un cambio significativo a través de la incorporación de nuevos métodos de enseñanza que mantiene al estudiante como centro del mismo; ya no es el docente en único agente educativo resaltante, sino que sus actividades pedagógicas llevan al estudiante a mantenerse activo, participativo, motivado e interesado en aprender, por ello, las metodologías activas han sido una de las incorporaciones en la educación básica venezolana para aprender haciendo, y con las cuales se busca el rescate de actividades recreativas tradicionales y la aplicación de las nuevas, como es el caso de la tecnología

Las metodologías activas, son definidas por Guamán et al. (2025) como “enfoques pedagógicos que promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje buscan que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas” (p. 2966); en este sentido, el proceso de enseñanza y aprendizaje no se concibe como una transmisión de conocimientos sino una interacción entre los estudiantes y el docente a través de actividades que favorecen tanto el rendimiento académico como su desarrollo personal además, de que los conocimientos se transforman en experiencias que se gravan significativamente en el campo cognitivo.

En la educación básica venezolana, específicamente desde los primeros grados, la incorporación de las actividades recreativas, también forman parte del proceso de

enseñanza y de la nueva visión de la educación integral; la recreación mantiene a los niños activos, los motiva a aprender, de allí que combinar enseñanza, aprendizaje, recreación y los nuevos elementos tecnológicos que se aplican en la educación, se consideran elementos relevantes para una nueva era educativa en la educación básica, la cual debe ser estudiada y analizada para considerar aspectos positivos, aspectos negativos que se puedan presentar y la preparación de los docentes ante las nuevas realidades.

Dentro de las metodologías activas, se puede resaltar la recreación, la cual ha sido considerada dentro del descanso o receso, pero que, aplicada en el aula en las pausas activas, ha sido de beneficio para los estudiantes, evitando la desmotivación e integrando a los niños desde los primeros años de educación básica a un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo y significativo, además, de ser parte del desarrollo motor, cognitivo, capacidades físicas y habilidades comunicativas. Como lo destacan Ayauca et al. (2025), la recreación en los niños “se ha consolidado como un factor determinante en el desarrollo socioafectivo de los niños, especialmente durante la etapa de 4 o 5 años que es un periodo crítico para la formación de habilidades sociales, emocionales y conductuales” (p. 94).

Desde los primeros grados escolares, los niños comienzan un nuevo proceso de socialización con personas diferentes a su entorno hogareño, aprender a compartir, a formar grupos, juegan y exploran todo lo nuevo que se encuentra a su alrededor lo cual los enseña a manejar emociones y a resolver problemas, aprenden a ser independientes

y autónomos para la toma de decisiones; es por ello que, la educación como proceso integral, no solo se encamina a impartir nuevos contenidos sino a inculcar o mejorar los valores sociales como la responsabilidad, el compromiso, el respeto, la empatía, entre otros, cuyas bases surgen de los hogares y del entorno familiar.

En combinación con la recreación, la incorporación de las herramientas tecnológicas, han favorecido la motivación de los niños en su proceso de aprendizaje; poner en juego el cuerpo, mente y la imaginación, se han convertido en factores determinantes en la educación actual, que necesita desarrollar en los individuos el pensamiento crítico reflexivo y el fomento de habilidades tecnológicas básicas para luego llegar a un nivel superior durante la vida; en este sentido, los docentes deben tener habilidades y competencias además de una formación y actualización, para combinar estrategias pedagógicas activas apoyados en la tecnología y sus avances.

Con base a lo anterior, se busca reflexionar sobre la recreación como metodología activa en el proceso de enseñanza en la era tecnológica en la educación básica venezolana, considerando aspectos como la recreación en la educación básica, la tecnología y sus implicaciones educativas, la recreación y la tecnología como metodología activa en el proceso de enseñanza, modelos teóricos que respalda la utilización de la recreación como metodología activa en la formación integral de los estudiantes y las tendencias e innovaciones de la recreación en la era tecnológica.

DESARROLLO

La recreación en la educación básica; ha sido vista como una forma de entretenimiento que se implementa en la educación como una forma de integrar a los niños, desde temprana edad, hacia un camino de desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, físicas y cognitivas; en palabras de Tovar (2023):

La recreación es un continuo proceso de aprendizaje en el cual participan todas las personas, es una actividad realizada de manera libre y espontánea, que proporciona a los niños una oportunidad de realizar actividades que le favorezcan en todas las áreas del desarrollo (p. 38).

Más que una actividad de juego y esparcimiento, la recreación también forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje integral, donde los niños manifiestan su pensamiento creativo y las habilidades para el juego y el compartir con otros sus experiencias y expectativas que dejan una enseñanza básica para las etapas posteriores de su vida cotidiana, por lo que esta debe verse, no solo como un momento de pausa o distracción, sino que se puede incorporar a las actividades académicas tanto en la educación física como en otras áreas de conocimiento.

Del mismo modo, Ayauca et al. (2025), destacan que “en el ámbito cognitivo, se observa un incremento de habilidades, mejorando aspectos como la memoria, la atención y la concentración, así como la posibilidad de adquirir nuevos aprendizajes” (p. 95); de allí que, su inclusión desde la educación inicial es indispensable para que los niños adquieran procesos intelectuales fundamentales como la concentración, para lograr adquirir conocimientos desde los más sencillos hasta los más complejos.

A medida que los estudiantes van avanzando de grado, se tiende a distanciar las actividades recreativas, lo cual resulta contraproducente en la adquisición de competencias y habilidades, además de que los estudiantes, van perdiendo la motivación y el interés por aprender; sin embargo, las actividades desarrolladas por los docentes, deben estar dirigidas a que una actividad considerada lúdica, deje un aprendizaje significativo para los estudiantes, cuyas vivencias serán relatadas por los mismos al establecer relación entre lo que aprenden por medio de estas actividades y su realidad.

Para Párraga et al. (2025), más que una actividad de esparcimiento, la recreación “mejora del rendimiento académico, la autorregulación emocional y el fortalecimiento de las habilidades sociales” (p. 1034); en este sentido, las actividades recreativas, dentro y fuera del aula de clase, fortalece el desarrollo social además de que los niños, comienzan a regular sus emociones controlando aquellas actuaciones negativas y fortaleciendo lazos de compañerismo y empatía con el grupo, lo cual le permite tener una mejor disposición hacia el aprendizaje lo cual se refleja en su rendimiento académico y en la sana convivencia escolar.

En las instituciones educativas venezolanas, la recreación es considerada una actividad que se realiza en los momentos libres, como el receso, o en las actividades extracurriculares; al respecto, Noda et al. (2024), explican que el tiempo libre debe ser previsto como el momento donde los estudiantes, junto a los docentes, realizan actividades lúdicas que a su vez tienen un objetivo de enseñanza y aprendizaje por lo que señalan que “el buen uso del tiempo libre como agente socializador debe ser

aplicado por los docentes en el área educativa, para procurar el desarrollo armónico de todas las dimensiones humanas: estética, cultural, social y el aspecto recreativo” (párr. 15).

En este sentido, las actividades extracurriculares y el receso escolar, deben ser momentos donde el docente y estudiantes descubran sus intereses, habilidades, destrezas y competencias en actividades deportivas, culturales, científicas, tecnológicas, entre otras, sin necesidad de tomarse como una actividad académica evaluada, sino dirigida a recrear, y de manera subliminal, a formar, despertando el interés y la motivación de los estudiantes para asistir y participar en las actividades de clase y fuera de ellas.

En síntesis, la recreación en la educación básica, no debe ser vista como un momento ajeno al proceso de enseñanza y aprendizaje, sino como parte de las metodologías activas donde los estudiantes tienen una actuación fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, por lo que desde el aula de clase, los docentes deben incorporar dentro del aula de clase y fuera de las mismas, actividades participativas y con objetivos reales, que les permita a los niños en esta etapa esencial de la educación, adquirir competencias, tanto cognitivas como emocionales, haciendo del aula de clase y los espacios escolares en general, escenarios de aprendizaje integral donde se conjugan juego, aprendizaje y desarrollo social para el enriquecimiento de las nuevas generaciones.

Ahora bien, al dar un vistazo sobre la tecnología y sus implicaciones educativas vale hacer mención sobre los cambios educativos se han visto influenciados por la

inclusión de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos, desde la educación inicial hasta la superior; esta herramienta ha sido considerada esencial en la sociedad del siglo XXI, por lo que la educación, base del desarrollo, no puede ser ajena a estas transformaciones, donde el docente sigue siendo uno de los agentes educativos fundamentales junto a los estudiantes, quienes pasan a tener un rol destacado y con cierta autonomía en su aprendizaje. Es así que Castelo et al. (2024) señalan:

Los recursos digitales son fundamentales en la educación porque son base de muchos de los procesos relacionados con las competencias básicas propuestas en el currículo educativo, transformando así a los niños en alfabetas digitales capaces desarrollarse y adaptarse al ritmo de la innovación tecnológica (p. 2).

Esto implica, que la incorporación de la tecnología en la educación, ha sido positiva, pero requiere de una permanente actualización de los docentes para enfrentar el desafío que significa el conocimiento que tienen los estudiantes, desde temprana edad, en el uso de estas herramientas, que pueden incorporarse de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje; para Rumiche et al. (2021), las herramientas tecnológicas “permite cambios relevantes en la labor educativa y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías abren las puertas a un mundo lleno de información a docentes y alumnos” (p. 26).

En este sentido, la información necesaria para el desarrollo de las actividades académicas, no dependen exclusivamente de un libro de texto o de los conocimientos de los docentes, sino que existe la posibilidad de recabar información y utilizar

plataformas especializadas en educación, por lo que, como lo señala Mena (2019 citado por Rumiche et al., ob. cit.), la tecnología bien implementada “son herramientas, medios y recursos; que utilizan los docentes y estudiantes para gestionar aprendizajes y obtener los logros que el sistema educativo considera” (p. 26), por lo que la orientación y el conocimiento de los docentes es esencial en la aplicación de estos recursos en todas las instituciones educativas venezolanas.

Para el siglo XXI, los avances tecnológicos han sido relevantes, que no solo implica equipar a las instituciones educativas con los equipos necesarios, sino desarrollar competencias tecnológicas digitales, las cuales como lo expresan Checa et al. (2022), “ofrecen el potencial para abrir puertas y construir puentes, ampliando el acceso a una educación de calidad, facilitar la comunicación entre educadores, estudiantes y familias, además aliviar fricciones en una amplia variedad de contextos educativos” (párr. 5); en este sentido, la tecnología se adapta con facilidad a cada entorno educativo y puede ser aplicada en todas las áreas de conocimiento que se manejan en la educación básica.

Cabe destacar que, las implicaciones de la tecnología en la educación, puede ser tanto positivas como negativas; desde el punto de vista positivo, el acceso a información, la eliminación de las barreras de tiempo y espacio y diversidad de plataformas con las que los docentes puede planificar y diseñar estrategias metodológicas activas, donde los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos en relación a los distintos dispositivos electrónicos además de establecer relaciones interpersonales positivas y el trabajo en equipo; desde lo negativo, checa et al. (ob. cit.), señalan “la probabilidad de que los

docentes adopten y utilicen la tecnología de manera eficiente y eficaz suele ser baja, lo que puede corresponder a la falta de desarrollo profesional sobre por qué y cómo usar las tecnologías” (párr. 9).

Igualmente, no todas las instituciones educativas han sido dotadas de equipos tecnológicos, ni cuentan con espacios para estas prácticas; asimismo, las instituciones de las zonas distanciadas de los centros urbanos, no tienen posibilidad de conectividad, lo cual crea una brecha educativa entre los distintos sectores poblacionales; en este mismo aspecto, Mena (2019 citado por Rumiche et al., 2021) explican que “los estudiantes, obtienen información mediante un solo clip sin ningún control, lo que se torna algo peligroso” (p.) por lo que la supervisión y orientación por parte de los docentes en las escuelas, y los padres en los hogares, debe ser permanente a fin de evitar un mal uso de este recurso que ha sido incluido en los procesos educativos como una forma de mejorar y actualizar el proceso de enseñanza y aprendizaje y ajustarlo a las características de la sociedad actual.

Por otra parte, al referirse a la recreación y la tecnología como metodología activa en el proceso de enseñanza que son conocidas como aquellas donde los estudiantes son actores activos y no es solo la exclusividad del docente la que se impone dentro del aula de clase; en palabras de Zapata et al. (2024), las metodologías activas estas dirigidas a que los estudiantes adquieran y construyan “su conocimiento de una manera activa, tal es el caso del aprendizaje basado en problemas, la clase invertida, la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos, el método del caso, el aprendizaje

cooperativo, la simulación, entre otros,...(p. 2435); en definitiva, son métodos de enseñanza y aprendizaje dinámicos dentro de los que se puede considerar a la recreación como una forma de aprender mediante actividades de diversa índole.

Asimismo, la tecnología puede verse como un recurso innovador, que puede ser aplicado en las actividades de clase, pero también en las recreativas, como una forma de despertar en los estudiantes de educación básica la curiosidad, creatividad, pensamiento crítico, y como lo expresan Quintero et al. (2019), tanto la recreación como la tecnología, forman parte del quehacer cotidiano de la sociedad, en este sentido, en el proceso de enseñanza y aprendizaje la integración de las mismas influyen en el desarrollo biopsicosocial de los educandos, las dos promueven la actividad y la actitud participativa de los estudiantes.

La mayoría de las actividades recreativas, son desarrolladas como juegos y competencias, tanto culturales, como deportivas, científicas, entre otros, estimulando a los estudiantes a incorporarse y socializar con el resto del grupo, por lo que la creación de juegos utilizando la tecnología favorece estos aspectos y el desarrollo integral desde lo recreativo, tecnológico y educativo para salir de las acciones rutinarias de la educación tradicional a las cuales no se ajustan las nuevas generaciones a quienes la tecnología los ha acompañado desde los primeros años de vida; sin embargo, es necesario que tanto los docentes como los padres o representantes, mantengan supervisión y control para un uso racional de estos recursos.

Cabe señalar que, al incorporar los recursos tecnológicos a las actividades de recreación en la escuela, no implica abandonar las actividades que se realizan al aire libre, ya que las mismas influyen en el desarrollo físico de los niños; como lo reseña Castaño (2024):

Las nuevas tecnologías han ido robando espacio y tiempo a las actividades al aire libre. Primero fue la televisión y el boom de los videojuegos...más adelante el imparable avance de la telefonía móvil, internet, las redes sociales y los juegos online (p. 2).

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, la relación entre la tecnología y la recreación, como estrategia metodológica activa, se presenta como un complemento mutuo para desarrollar la creatividad, la cual puede aplicarse en los juegos que se realicen en el aula o en los espacios de esparcimiento de la institución escolar, pero sin perder de vista que las actividades de ocio tradicional donde se destaquen los factores culturales, en este caso de la venezolanidad, no pueden abandonarse a pesar de que la educación esté encaminada hacia el logro del desarrollo tecnológico.

La recreación y la tecnología combinadas en las metodologías activas, promueven el proceso de socialización fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes de básica desde el mismo proceso de formación inicial; asimismo, los niños aprenden a realizar nuevas actividades que comparte con sus compañeros, que además de ser divertidas, dejan un aprendizaje significativo que pueden aplicar en la cotidianidad; del mismo modo, los procesos rutinarios no tienen efecto en los estudiantes actuales, por lo que aplicando estas estrategias pedagógicas se rompen dichas rutinas; finalmente, el desarrollo de la creatividad, como rasgo resaltante en el proceso de formación integral,

es una de los mayores aportes de los nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación básica con las metodologías activas.

Aunado a mencionados aspectos vale señalar los modelos teóricos que respalda la utilización de la recreación como metodología activa en la formación integral de los estudiantes; dentro de los modelos educativos, el constructivismo es uno de los fundamentos teóricos que respaldan la utilización de la recreación, como una metodología dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y no una actividad simplemente de intermedio o descanso como normalmente se ha implementado en la educación tradicional. Ronquillo et al. (2023) señalan que con la aplicación de este modelo “se espera que cada estudiante tenga una forma única de aprender y, por lo tanto, el aprendizaje debe ser lo suficientemente abierto como para apoyar a todos los niños, permitiéndoles descubrir su propia forma de trabajar y comprender” (p. 261).

Significa que, en aquellas actividades, donde el estudiante comparte con sus pares, no solo están jugando, sino demostrando habilidades organizativas y la imaginación demostrada en el juego, a la vez que, construye nuevos aprendizajes desde su propia perspectiva; asimismo, este modelo teórico, ha sido implementado en la educación, específicamente en la educación básica venezolana, para despertar en los estudiantes su participación activa en la clase, utilizando como base sus experiencias de aprendizaje alcanzadas en el hogar, llevando a la escuela actividades de esparcimiento que comparte con su familia y que se pueden combinar con las propuestas por los docentes, siendo el fundamento principal la creatividad y la imaginación.

Uno de los modelos teóricos emergentes, es conocido como la pedagogía de aventura, sobre la cual González et al. (2022), lo consideran un modelo donde llevar a los estudiantes a los espacios ambientales naturales, le permite un mejor desarrollo físico y acercamiento a la naturaleza siendo esta “un escenario educativo distinto a lo tradicional (cancha o pabellón), con amplias posibilidades pedagógicas y didácticas” (párr. 2), donde además de aprender también adquiere salud física, mental y emocional; las actividades recreativas al aire libre puede aplicarse en todas las instituciones de educación básica, llevando a los estudiantes a parques naturales donde puedan explorar y generar aprendizaje significativo.

Como lo explican González et al. (ob.cit.), este modelo se enfoca más hacia lo recreativo donde los estudiantes han demostrado capacidades, habilidades, destrezas y competencias de aprendizaje; igualmente es un modelo que “puede combinarse con otros modelos o estrategias didácticas, como el modelo de responsabilidad personal y social, aprendizaje cooperativo, autoconstrucción de materiales y gamificación, dando como resultado intervenciones educativas innovadoras, motivantes y atractivas” (párr. 10), que mantienen a los estudiantes a la expectativa y motivados a participar activamente en las actividades escolares y recreativas.

En tercer lugar, el modelo teórico experiencial, el cual, como lo explica Rodríguez (2018), surge en los años setenta del siglo XX y es creado por David Kolb y se basa en que son “toda la serie de actividades que permiten aprender” (párr. 8). La figura 2, muestra que el aprendizaje depende de las vivencias y experiencias de los

estudiantes lo que los lleva actuar y a reflexionar y a procesar la información y el beneficio que esta experiencia significa para desarrollar actividades creativas y recreativa

Para finalizar, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, explicada por Torres (2016), como la teoría que señala que “aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores” (párr. 6); en este sentido, las actividades recreativas conectan al estudiante con su entorno y relaciona los nuevos conocimientos con la experiencia que ha desarrollado desde el hogar y en su contexto propio y los integra como un todo, haciendo de la actividad recreativa no solo un juego o distracción sino como una acción dirigida a aprender desde la práctica.

Es así que vale hacer mención a las tendencias e innovaciones de la recreación en la era tecnológica han dado un cambio significativo, pero es necesario resaltar, que todas las actividades no pueden ser únicamente bajo esta tendencia sino una combinación donde el esparcimiento en los medios naturales siga formando parte de la recreación para un mejor desarrollo motor de los niños en las primeras etapas de la educación básica. Cabero (2020), señala que “esta situación marcará completamente la situación profesional de los docentes, ya que antes todo estaba perfectamente regulado y controlado, se sabía qué, quién y cómo debía aprender o la durabilidad de la información aprendida” (p. 2); en este sentido, el reto para los docentes es mantener mente abierta ante los cambios irreversibles que la tecnología ha llevado a la educación.

En la educación básica venezolana, se han implementado actividades recreativas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante las pausas activas, definidas

por Santa et al. (2025) “breves lapsos de tiempo que duran entre 5 a 15 minutos, aplicados dentro de una jornada laboral o educativa, con el fin de que el cuerpo se recupere de la tensión que ha generado el trabajo realizado” (p. 4220); estas pausas activas, pueden desarrollarse mediante juegos de memoria, estiramientos, ejercicios de respiración, entre otros, que a su vez tienen un significado recreativo para los estudiantes.

Igualmente, en aquellas instituciones que cuentan con los recursos tecnológicos apropiados y ajustados a las innovaciones tecnológicas actuales, se utilizan plataformas digitales que hace de los momentos recreativos, una actividad motivadora para los estudiantes, despertando su interés por estos elementos sobre los cuales tienen mejores conocimientos que los mismos docentes, por lo que la tendencia actual es lograr que los docentes se preparen para hacer frente a los desafíos tecnológicos que surgen de manera vertiginosa y que llevan a la reinención de las estrategias de enseñanza y de la orientación del ocio tanto en el aula como en los espacios externos de las instituciones educativas, aplicadas en los entretiempos o receso y en las actividades extracurriculares.

Asimismo, entre las estrategias innovadoras se incluye la gamificación “como herramienta innovadora que permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma personalizada y en tiempo real” (Zambrano et al., 2020., p. 350); al ser incluida en las actividades recreativas utilizando diversos recursos tecnológicos como por ejemplo, los video juegos que promuevan aprendizaje, y utilizando herramientas propias de los

mismos, como la puntuación, lugar de los participantes, premiaciones y actividades competitivas, sin que las mismas tenga ninguna incidencia en los procesos de evaluación académica.

Cabe destacar, que un número significativo de docentes venezolanos que cumplen sus funciones en la educación básica venezolana, se han ido preparando para manejar las últimas tendencias tecnológicas, como son la inteligencia artificial (IA), la realidad aumentada, las aulas o espacios virtuales y los simuladores, para realizar actividades tanto de aprendizaje como recreativas, que pueden ser compartidas con las tradicionales, y dentro del desarrollo creativo, los estudiantes y docentes pueden crear nuevos juegos que les permita llevar a la virtualidad, actividades recreativas tradicionales como por ejemplo el trompo.

Igualmente, otra de las tendencias, es la incorporación del aprendizaje híbrido, definido por González et al. (2020), como “un diseño flexible y el proceso de enseñanza aprendizaje en esta modalidad está centrado en el estudiante” (p. 67); en este aspecto, se combina las actividades físicas e desarrollo motor, con la gran diversidad de aplicaciones móviles y las plataformas interactivas, como una forma de mantener el ritmo de desarrollo progresivo en cada etapa de los estudiantes de educación básica, ya que el sedentarismo y el tiempo prolongado en actividades virtuales, afecta el cuerpo y la mente.

La educación, como un proceso integral, tiene como objetivo el desarrollo biopsicosocial de los niños desde la educación inicial y en las etapas posteriores de la

educación básica; para alcanzar ese desarrollo integral, es necesario que los docentes, en colaboración con los padres y representantes, estimulen y motiven a los estudiantes a tener una participación más activa en el aula de clase y en la participación de actividades recreativas escolares; el objetivo de las mismas, es desarrollar habilidades comunicativas, competencias sociales, valores y experiencias significativas que pueden ser alcanzadas por medio de métodos activos como la recreación, sin perder el objetivo central de la educación en el presente y futuro de los educandos.

CONCLUSIONES

A manera de conclusión, la recreación en la educación básica venezolana, ha dejado de ser un momento de esparcimiento sin sentido, para pasar a ser una parte del proceso de educación integral que lleva a los niños desde los primeros grados, a alcanzar un desarrollo biopsicosocial. Como destacan autores como Tovar (2023), Ayauca et al. (2025) y Párraga et al. (2025), estas actividades de carácter lúdico ayudan a mejorar las capacidades de concentración, la memoria activa, las relaciones de grupo, la regulación de las emociones y una oportunidad de despertar la creatividad donde, junto a la diversión, también se aprende de manera significativa.

En el contexto educativo venezolano, es necesario que los docentes cambien su actitud en lo que se refiere al llamado receso, entretiempo y las actividades extracurriculares, cuando, regularmente, los estudiantes no realizan ninguna actividad

que favorezca su comportamiento, presentándose en muchos casos enfrentamientos y malos tratos entre ellos; por lo que es necesario diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje activas para estos momentos, sin que las mismas signifiquen un proceso evaluativo, dando a los estudiantes la oportunidad de conocer sus habilidades, intereses y potencialidades en diversas áreas; en este sentido, la recreación pasa a ser una estrategia metodológica activa, que además de enseñar y aprender, también tienen incidencia en la convivencia escolar.

Asimismo, la recreación y la tecnología como metodologías activas, convierten el aula de clase y los espacios escolares, en lugares donde además de conocimientos, los estudiantes son capaces de participar activamente creando juegos y desarrollando sus habilidades tecnológicas, con lo cual la curiosidad, el pensamiento crítico y la reflexión los separa de las actividades de ocio vacías y sin ningún objetivo; por ello, la implementación de la recreación como metodología activa apoyada en la tecnología promueve una participación motivadora que fomenta el aprendizaje significativo, aunque se considere que la recreación no tiene nada que ver con el proceso de enseñanza y aprendizaje, todo depende de la visión del docente al momento de implementar acciones innovadoras en dicha actividad.

Cabe acotar que, incluir la tecnología en las actividades recreativas, ni implica abandono de las actividades físicas, sino una integración de las mismas para hacer de las experiencias al aire libre el elemento fundamental del desarrollo motor de los estudiantes; igualmente, todas las actividades recreativas desarrolladas con el apoyo

tecnológico, deben ser supervisadas por el docente en la escuela y por los padres en el hogar, a fin de evitar un uso nocivo de las mismas en el desarrollo emocional, cognitivo y físico de los niños.

En relación a los modelos teóricos, se analizaron el constructivismo, la pedagogía de aventura, el aprendizaje experiencial y el aprendizaje significativo, los cuales le dan un fundamento real y crítico a la recreación como parte de la formación integral de los estudiantes de educación básica, específicamente en Venezuela, donde los estudiantes pasan a ser los agentes educativos centrales por ser quienes desarrollan las actividades bajo la guía y orientación del docente; de igual forma, aprovechar los espacios que brinda la naturaleza y el entorno de los estudiantes, son un factor esencial para fomentar experiencias significativas aplicables en la cotidianidad.

Las tendencias e innovaciones en la recreación en la actualidad, están regidas por la tecnología y por la aplicación de estrategias activas creativas, lo que permite una transformación significativa de los momentos llamados de ocio, pero que realmente resultan ser productivos si se saben implementar, siendo las pausas activas, la gamificación y las distintas herramientas digitales, como por ejemplo la IA, la realidad virtual, la simulación entre otros.

Finalmente, la recreación como metodología activa en el proceso de enseñanza en la era tecnológica en la educación básica venezolana, no busca desplazar la influencia del docente en las instituciones educativas, sino reforzar sus actividades apoyándose en estas herramientas de gran alcance en la sociedad, por lo que su permanente

actualización debe ir a la par de los cambios y transformaciones que surgen con bastante dinamismo en lo que a tecnología se refiere, por lo que tiene como reto esta adaptación a los cambios que surgen en beneficio de los estudiantes actuales, quienes manejan con propiedad muchos de estos recursos de avanzada; también es necesario resaltar, que la actividad física debe seguir siendo prioridad en las actividades recreativas, para no afectar el desarrollo físico en el cual se encuentran los estudiantes de educación básica.

REFERENCIAS

- Ayauca, M., Franco, A., Macías, R., Palma, J., y Alarcón, D. (2025). La recreación infantil en el desarrollo afectivo. *Revista Yachakuna* volumen 2 número 2. <https://revistayachakuna.com/index.php/revista-academica/article/view/65/36>
- Cabero, J. (2020). Tecnología y enseñanza: retos y nuevas tecnologías y metodologías. *Revista Citas* volumen 6 número 1. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8663054.pdf>
- Castaño, G. (2024). El ocio y las nuevas tecnologías. <https://nuestropsicologoennmadrid.com/nuevas-tecnologias/>
- Castelo, L., Aguilar, J., y Guale, Y. (2024). La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Aula Virtual* volumen 5 número 12. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-03982024000202039
- Checa, M., León, G., y Molina, J. (2022). Impacto de las tecnologías de la educación en los procesos educativos. *Revista Conrado* volumen 18 número 89. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000600340

- González, A., y García, A. (2020). Reflexiones sobre el aprendizaje híbrido. Revista Alternativas volumen 22 número 1. <https://editorial.ucsg.edu.ec/alternativas/alternativas/article/view/364>
- González, R., Núñez, O., Ramírez, A., y Alanís, C. (2022). Inclusión del modelo emergente de Educación Aventura en la educación física en México. Revista Ciencias de la actividad física volumen 23 número 1. <https://www.redalyc.org/journal/5256/525670163004/html/>
- Guamán, M., Caraguay, S., Gudiño, J., Yaguana, A., y Peñaloza, K. (2025). La aplicación de metodologías activas con tecnología en el aula para mejorar la motivación y el rendimiento académico en los niveles medio, superior y bachillerato. Revista Latinoamericana de ciencias y humanidades volumen 6 número 1. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3545>
- Noda, Y., Cuesta, L., Pérez, A., Fernández, Z., y Díaz, Y. (2024). El tiempo libre y la recreación, en el contexto de las Escuelas de Iniciación. Revista Podium volumen 19 número 2. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522024000200022
- Párraga, R., Fajardo, Y., Mota, G., y Tacuri, L. (2025). Impacto de la recreación en el desarrollo integral de los estudiantes. Revista Retos número 70. <https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/117018/84013>
- Quintero, M, y Benavides, F. (2019). Recreación, educación física y tecnología: una relación que puede ser muy re-creativa. Revista Actividad física y ciencias año 2019. Extraordinario UPEL-ULA. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/download/1318/1233/2416>
- Rodríguez, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. Revista Sophia volumen 14 número 1. <https://www.redalyc.org/journal/4137/413755833005/html/>
- Ronquillo, G., De Mora, E., Bohórquez, A., y Padilla, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. II Congreso Internacional en Sinergia Educativa 2023. Revista de ciencia e investigación. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3012>

- Rumiche, M., y Solís, B. (2021). Los efectos positivos y negativos en el uso de las tecnologías de la información y comunicación en educación. revista Hamut'ay volumen 8 número 1, pp. 23-32. <https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2233/0>
- Santana, N., Navarrete, D., Navarrete, J., Nevárez, Y., y Cantos, X. (2025). Pausa activa como estrategia para fortalecer la motivación en los periodos pedagógicos en el aula. Ciencia Latina. Revista científica multidisciplinar volumen 9 número 2. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17210>
- Torres, A (2016). La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Psicología educativa y del desarrollo. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Tovar, N. (2023). La recreación como un medio para el desarrollo socioemocional del niño y niña en la educacion inicial. Revista Actividad física y ciencias año 2023. Edición especial. UPEL-ULA. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/view/2291/2368>
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, C., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Revista Dom. Cien., volumen 6 número 3 Especial., pp. 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231614.pdf>
- Zapata, W., Merino, F., Moreno, E., Moposita, A., y Escobar, V. (2024). Metodologías activas para impulsar el proceso enseñanza-aprendizaje. Otros horizontes otros desafíos. Ciencia Latina. Revista científica multidisciplinar volumen 8 número 3. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11454>