

LA RECREACIÓN Y LA CREATIVIDAD EN EL AULA: NUEVAS MANERAS DE IMPLEMENTAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA DE VENEZUELA

Libardo Enmanuel Flórez Angulo¹

libardo.enmanuel.fa@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8889-1352>

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

Arelys Flórez Villamizar²

drarelysfv@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 los últimos tiempos se ha enfrentado a infinidad de cambios y transformaciones, algunos demarcados por las macropolíticas mundiales, otros por los multiculturalismos y las tecnologías digitales que han impacto en el proceso de formación académica y desde esa perspectiva se toma en cuenta el siguiente objetivo: reflexionar sobre la recreación y la creatividad en el aula con nuevas maneras de implementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación básica primaria venezolana. La metodología empleada recae en la técnica de análisis documental que trajo como resultado una revisión bibliográfica; es significativo señalar que mencionado aporte teórico a las bases teóricas y procedimentales que a diario se observan en las aulas de clase de educación primaria; es importante señalar que se realizó un análisis y reflexión profunda de diferentes texto que dejan ver que la recreación y la creatividad deber ir de la mano y caminando paralelamente para ofrecer a los docentes herramientas que permiten que el proceso de enseñanza y aprendizaje, redescubra las exigencias de la sociedad para asumir nuevos modelos educativos impregnados de los avances y

¹ Profesor en educación física deporte y recreación, Magister en recreación, Estudiante de Doctorado en Educación y Docente de educación primaria Colegio Daniel Uzcátegui Salas – Rubio – Estado - Táchira

² Profesora en Educación Rural, Magister en Educación Mención Gerencia Educacional, Doctorado en Educación, Departamento de Pedagogía y Práctica Docente – Profesora Titular Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio – Universidad Pedagógica Experimental Libertador

transformaciones que se vienen presentando en el sistema educativo con la noble intención de mejorar los procesos pedagógicos y por ende lo que es la calidad de la educación.

Palabras clave: Creatividad, educación primaria, proceso de aprendizaje, proceso de enseñanza y recreación

RECREATION AND CREATIVITY IN THE CLASSROOM: NEW WAYS TO IMPLEMENT THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN PRIMARY EDUCATION IN VENEZUELA

ABSTRACT

Education has recently faced countless changes and transformations, some marked by global macro-policies, others by multiculturalism and digital technologies that have impacted the academic training process. From this perspective, the following objective is taken into account: to reflect on recreation and creativity in the classroom with new ways of implementing the teaching and learning process in Venezuelan primary education. The methodology used is based on documentary analysis, which resulted in a literature review. It is important to note that this theoretical contribution to the theoretical and procedural foundations observed daily in primary school classrooms. It is important to note that an in-depth analysis and reflection was carried out on different texts that show that recreation and creativity must go hand in hand and walk in parallel to offer teachers tools that allow the teaching and learning process to rediscover society's demands to take on new educational models imbued with the advances and transformations that are taking place in the educational system with the noble intention of improving pedagogical processes and, therefore, the quality of education.

Keywords: Creativity, primary education, learning process, teaching process, and recreation

INTRODUCCIÓN

La educación venezolana, ha pasado por un proceso de transición a lo largo de los años, para llegar a ser una educación integral que considera relevante la formación del individuo para la vida y realidad; no es simplemente un proceso de hacer llegar conocimientos de manera unilateral, sino una interacción entre los actores educativos con objetivos bien definidos hacia lo que se quiere lograr: para Arrieche (2016):

La educación debe formar un individuo integro, actualizado, capaz de enfrentarse a los cambios y de resolver efectivamente los problemas actuales. Para ello es necesario una estrecha relación entre las instituciones educativas y su entorno político, social y económico, en donde debe actualizarse diseños curriculares adecuados a las necesidades del individuo y la sociedad, disponer de estrategias metodológicas adaptadas a los últimos avances tecnológicos (p. 3)

En este sentido, la educación se convierte en la herramienta fundamental para la incorporación de los individuos al desarrollo político, social, económico y cultural del país; esta formación comienza desde lo simple hasta lo complejo y en la educación básica primaria comienza este proceso, por lo que la escuela se convierte en los espacios dinámicos y motivadores para que los niños se integren realmente a las instituciones, es por ello que tanto las actividades académicas como las de esparcimiento, son fundamentales para despertar el interés hacia la formación siendo el docente el eje esencial para acercar a los niños a una práctica educativa de calidad.

Como lo señala Pérez (2023), uno de los grandes desafíos de la docencia es estimular la creatividad, la cual es fundamental desde los primeros grados de la

educación básica ya que su objetivo es “desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes...tiene el poder de despertar el potencial único de cada uno de los alumnos, estimulando la imaginación y resolución de problemas innovadora (p. 1), y uno de los momentos de hacerlo, es cuando los estudiantes no están bajo presión sino en actividades de recreación o cuando la clase brinda la oportunidad de manifestar ideas propias que comparte con sus pares, lo cual inicia un proceso de transformación del pensamiento hacia la reflexión.

Más que un momento de esparcimiento, la recreación es un momento en el cual los individuos pueden desarrollar distintos valores, por lo que es una actividad que no es exclusiva del receso escolar, sino que puede practicarse dentro del aula de clase, especialmente, en los niños de primaria, con la finalidad de evitar el agotamiento o cansancio mental y emocional que puede darse a lo largo de la actividad académica, por lo que el aula se convierte en un espacio de real convivencia para evitar acciones de violencia, que se han hecho muy comunes en las instituciones educativas actuales.

Entre los objetivos de la educación básica primaria venezolana, Arrieché (2016), destaca que cuando se trata de una atención integral a los estudiantes, se refiere a aquella que “garantiza la atención de las y niñas, niños y adolescentes desde el primer grado hasta culminar el sexto grado, considerando la responsabilidad, la familia, escuela y comunidad” (p. 25); esa atención integral no solo se refiere al momento pedagógico, sino a todas las actividades que realizan los niños en la escuela y una estrecha relación entre los docentes y padre de familia en pro del bienestar de los niños.

Centrados en el objetivo del presente escrito, que busca reflexionar sobre la recreación y la creatividad en el aula con nuevas maneras de implementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación básica primaria venezolana, donde la enseñanza tradicional sigue siendo un problema latente en muchas instituciones, lo cual se ha convertido en un factor negativo para los niños, quienes no prestan atención a la clase, mantienen una postura de descanso y hasta llegar a conciliar sueño durante la jornada académica, entre otras muestras de desmotivación; en este sentido, incluir actividades recreativas dentro del aula de clase, puede considerarse como una estrategia que motive a la mayor participación de los estudiantes en cada actividad y despertar su creatividad.

Para la realización del presente abordaje teórico, se tomaron en consideración aspectos relevantes como los retos y desafíos para el docente desde la recreación y la creatividad, significado de la recreación y la creatividad en el aula, las teorías que respaldan la implementación de la recreación y la creatividad en el aula, las estrategias pedagógicas que se pueden utilizar para implementar la recreación y creatividad en el aula y las tendencias e innovaciones de la recreación y la creatividad en el aula en la educación primaria venezolana en la actualidad.

DESARROLLO

En efecto, los retos y desafíos para el docente desde la recreación y la creatividad conllevan a que, desde la perspectiva de la educación actual, el docente, conjuntamente con los estudiantes, son el centro vital en el aula de clase, pero es el primero quien tiene en sus manos las habilidades de despertar en los estudiantes la creatividad para lograr una educación integral y de calidad. Torres et al. (2023):

La tarea educativa del siglo XXI demanda del maestro la capacidad de generar procesos dinámicos y flexibles, por lo cual se requiere contar con profesionales capaces de propiciar aprendizajes para potenciar el desarrollo y calidad de vida de sus educandos. Estos docentes deben reunir una serie de cualidades y características personales y profesionales muy singulares que lo identifican y distinguen (párr. 2).

Ante las características de la sociedad actual, la práctica pedagógica no puede seguir bajo los parámetros de lo tradicional, donde el estudiante es un agente pasivo y quien solo recibe información y conocimientos sin aportar ideas ni participar activamente en su proceso de formación; por ello su formación, debe incluir acciones innovadoras que despierten la creatividad en el aula y desarrolle actividades recreativas, que como una simulación de juego, lleven a los estudiantes a un aprendizaje significativo dentro y fuera del aula de clase.

Para lograr las metas propuestas por la educación, tanto en la etapa de primaria como en todos los niveles educativos, se deben “formar docentes creativos, mediante una formación de calidad pertinente a las necesidades del siglo XXI, e integrando en el currículo el desarrollo de la creatividad, para que ésta sea un pilar de la innovación y la

transformación educativa” (Romero et al. 2023., p. 9730); esta creatividad, se desarrolla desde la práctica pedagógica, con actividades y estrategias que involucre a los estudiantes con el aporte de ideas y participación activa en las actividades académicas.

Regularmente, las prácticas pedagógicas en el aula, están dirigidas al desarrollo de los contenidos del programa y la planificación para cada momento o lapso, sin considerarse aquellas actividades que permita al estudiante desarrollar sus potencialidades creativas, por lo que los docentes dependen de su habilidad y destrezas para incluir dentro de los espacios obligatorios, actividades recreativas, las cuales son vistas como aquellas que se producen en los recesos escolares en las cuales la participación del docente solo es de supervisión pero que no se incluyen dentro del aula de clase.

De hecho, los principales retos y desafíos de los docentes, para implementar la recreación y la creatividad en el aula de clase, basado en las ideas presentadas por Cárdenas (2019); la existencia de currículos que siguen un programa cerrados, al igual que el cúmulo de contenidos, son limitantes para poder emplear otras actividades que se distancien de lo rutinario; asimismo, la formación de muchos docentes está dirigida a llevar conocimientos y en un gran número, estos son unidireccionales, los estudiantes, poco motivados, no expresan ideas sino que siguen la pauta de aparente atención a la clase.

Del mismo modo, la existencia de entornos poco estimulante, tanto para el docente como para los estudiantes, se ha convertido en un rasgo resaltante en las aulas

de clase en donde no existen material didáctico, pero a la vez recreativo, así como los espacios distribuidos de manera tradicional que crea un distanciamiento entre los estudiantes; en este sentido, la figura del docente se muestra rígida siguiendo solo directrices específicas.

Entre los desafíos, la diversidad que presentan los estudiantes en cuanto a rasgos de personalidad, estados emocionales, comportamiento y actitud negativa ante la clase, deben ser observados para conocer cómo llegar hasta ellos para propiciar la armonía y el trabajo en equipo diseñando estrategias de integración y empatía en el grupo; estas actividades deben estar fuera de otro de los desafíos como es la evaluación estandarizada que persiste en las instituciones educativas, donde las actividades de recreación y creativas, no son parte de los parámetros a evaluar.

Se une a ello la recreación y la creatividad en el aula; como elementos pedagógicos en el aula, no es una simple acción de improvisación, sino que requiere de planificación pero sin la rigurosidad de los contenidos programáticos regulares; estos dos elementos, se pueden fusionar para hacer de la clase una actividad motivadora donde los estudiantes son el centro o actores principales, por lo que pueden considerarse parte de las metodologías activas que se emplea en la educación actual para mantener a los estudiantes activos, dinámicos y reflexivos ante la realidad que los rodea. Es por ello que se asume lo planteado por: Nieves et al. (2023):

El aula es un espacio de procesos de aprendizajes formales, centrados en lo cognitivo y en el uso de la razón. La recreación es estrategia de enseñanza para la gestión de la vida tiene su interés en el desarrollo humano, a partir de un objetivo en específico, contenidos, actividades y

recursos de evaluación (Ídem), en un ambiente de convivencia y de circulación de afectos. Las actividades de recreación son un medio para el desarrollo integral desde lo placentero, la espontaneidad, gozar y sufrir en el caos, hacer uso de la imaginación para dar respuesta a las necesidades más elementales y hasta las más sublimes (p. 97).

Con base a lo expresado por Nieves et al. (ob. cit.), el aula de clase sigue siendo vista como un espacio rígido donde solo es resaltante el contenido que los docentes enseñan, sea o no de utilidad o comprendido por los estudiantes; mientras que la recreación está fuera de los métodos rigurosos y se asienta en la enseñanza para la vida dentro y fuera de las instituciones educativas, es cercar a los estudiantes, en este caso de primaria, a los entornos reales, a las relaciones interpersonales, a la comunicación efectiva y a la sana convivencia, por ello, la recreación es un momento donde se pueden expresar diversidad de actitudes y habilidades creativas orientadas por los docentes y que al incluirlas dentro de las actividades de aula, se convierten en herramientas creativas.

En relación a la creatividad, González (2024), la define como “una capacidad o potencialidad disponible en los sujetos, cuyo despliegue en diversos contextos depende en cierta medida de las condiciones externas” (p. 3); en este sentido, la creatividad es un elemento esencial en los individuos, que le permite manifestar sus ideas a través de actividades que la favorezcan; en el aula de clase, el desarrollo de esta habilidad, depende de las acciones emprendidas por el docente por medio de estrategias activas como por ejemplo, el juego, elementos tecnológicos como los videos interactivos, y otras formas de intervención.

Los elementos que pueden seguir los docentes para desarrollar la creatividad en el aula, comenzando con los objetivos que se persiguen con las actividades y el establecimiento de normas que deben seguir los estudiantes para evitar el desorden; las dinámicas creativas junto a la recreación “para empezar a captar su atención y empiecen a usar el cerebro” (Linares, 2021. p. 1); en este sentido, es una práctica de aprendizaje significativo para el desarrollo del pensamiento; por último, cada actividad lleva un conjunto de técnicas con las cuales alcanzar los objetivos dispuestos al inicio de la actividad.

Como lo explica Linares (ob. cit.), el docente creativo tiene cuatro rasgos relevantes en el aula: originalidad para diseñar las actividades, fluidez para la generación de ideas, destacando el aporte de los estudiantes, flexibilidad para abrir el abanico de posibilidades creativas y recreativas, y, por último, tener una finalidad, dentro de lo que cabe el logro de la motivación y participación activa de los estudiantes en dinámicas que, además de divertirlos, los enseña y aprender a tener una mejor interacción grupal, adaptación a la escuela, desarrollo personal, facilidad de expresión, aprende a resolver situaciones críticas y alcanzar un desarrollo académico excelente.

Entre las teorías que sustentan a la recreación y a la creatividad como puntos de interés en el aula de clase, se encuentran aquellas que colocan a los estudiantes como el centro del aprendizaje, por lo que se señalan al constructivismo de Piaget y Vygotsky, la teoría de las inteligencias múltiples y la teoría de la autodeterminación; en primer lugar, el constructivismo como una de las teorías que respaldan los procesos educativos

actuales por tener una visión de la educación como aspecto relevante de la sociedad. Es así que McLeod (2025) señala:

El constructivismo es tanto una teoría del aprendizaje como una filosofía de la educación que sugiere que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de experiencias e interacciones. Según esta teoría, la educación debe centrarse en la resolución de problemas y el pensamiento crítico, animando a los estudiantes a conectar la nueva información con sus conocimientos previos. Enfatiza el aprendizaje centrado en el estudiante, donde los docentes guían en lugar de dirigir, fomentando la comprensión profunda y la aplicación práctica (párr. 1).

Con base a lo anterior, cuando los estudiantes expresan sus ideas creativas está construyendo conocimiento que son funcionales para aplicarlos en el entorno y cotidianidad, más aún, si las actividades se realizan en un contexto basado en la recreación y no bajo la rigurosidad de la educación tradicional; el centro de interés es el estudiante y sus acciones para desarrollar habilidades, destrezas y competencias que sean funcionales, de allí que, las prácticas recreativas en el aula, se transforman en creatividad y viceversa.

La teoría de las inteligencias múltiples, respalda la diversidad de estrategias que el docente puede aplicar en el aula para desarrollar la creatividad y la recreación sin que estas sean vistas solo como momentos de ocio sino de productividad personal, emocional, cognitiva y física. Pérez et al. (2024):

Las inteligencias múltiples, reconocen la diversidad de habilidades y capacidades presentes en cada estudiante. Estas inteligencias abarcan desde la lógico-matemática hasta la interpersonal, y cada una de ellas demanda un enfoque pedagógico específico. En el proceso de enseñanza, es esencial que los educadores identifiquen y apliquen estrategias acordes con estas distintas formas de inteligencia (p. 201).

En este sentido, trabajar la recreación y la creatividad, despierta las distintas inteligencias de los estudiantes, desde la lógica matemática con actividades prácticas numéricas que les permite desarrollar la concentración y análisis, desarrollo de cuentos e historietas creadas por ellos mismos, incluir actividades de movimiento corporal, entre otras, por lo que es necesario la diversificación de estrategias impulsadas por las metodologías activas donde se desarrolle el tipo de inteligencia más significativa en cada estudiante. Para Pérez et al. (ob. cit.), “la carencia de recursos educativos y materiales didácticos adaptables es un gran desafío para la implementación efectiva de las inteligencias múltiples en la educación actual” (p. 201).

En cuanto a la teoría de la autodeterminación, Albor et al. (2022), señala que esta se relaciona con la motivación intrínseca la cual se define como “el compromiso, la competencia y la autonomía para la consecución de objetivos autodeterminados, con propósitos de incentivar la autoconciencia, la comprensión y la autoaceptación, además de ser un mecanismo de acción dirigida a objetivos” (Chen 2013 citado por Albor et al. ob. cit., p. 6); lo cual significa que, si los estudiantes están motivados pueden trabajar activamente en la clase, sin embargo, esta motivación depende de las acciones realizadas por el docente en el logro de los objetivos de las actividades propuestas.

En síntesis, las teorías del constructivismo, las inteligencias múltiples y la autodeterminación, consideran a los estudiantes como el foco principal del proceso de enseñanza y aprendizaje y protagonistas de las actividades recreativas creativas, donde

el docente actúa como un guía y orientador y los estudiantes son los constructores de conocimientos, habilidades y competencias

Tabla 1. Resumen de las teorías pedagógicas para la implementación de la recreación y la creatividad en el aula

Teoría	Constructivismo	Inteligencias múltiples	Autodeterminación
Principio central	Construye conocimientos a partir de ideas creativas	Diversidad de habilidades	Motivación intrínseca
Aplicación	Relación bidireccional recreativa-recreativa	En la creatividad y recreación con enfoques variados para desarrollo cognitivo, físico, mental, emocional	Autoconciencia Autoaceptación Comprensión de sí mismo y el entorno

Nota: Elaboración propia.

Es por ello que emergen las estrategias pedagógicas para la implementación de la recreación y creatividad en el aula lo cual requiere de estrategias motivadoras e innovadoras que despierten el interés de los estudiantes por las actividades de clase y aquellas que están dirigidas a la recreación propiamente. Es por ello que Pineda et al. (2025) señala:

El papel de la recreación en la educación ha sido tradicionalmente subvalorado, percibiéndose en muchos casos como un simple recurso de entretenimiento o como un complemento marginal al currículo formal. Sin embargo, investigaciones recientes y experiencias pedagógicas exitosas evidencian que las actividades lúdicas, cuando son diseñadas e implementadas de manera intencional, pueden constituir auténticos medios orientadores del aprendizaje (p. 208).

Como lo han expresado los autores, en la educación actual, la recreación ya forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que el docente debe desarrollar estrategias innovadoras que hagan sentir a los estudiantes, que el aula también es un espacio de diversión y donde se aprende haciendo; entre las estrategias más resaltantes se pueden señalar los descritos por Pérez (2023)

Tabla 2. Estrategias pedagógicas para la implementación de la recreación y creatividad en el aula.

Juego de roles y dramatización	Proyectos de arte	Escritura creativa	Tormenta de ideas	Tecnología educativa	Salidas al aire libre
-Fomenta la creatividad	-Actividades especiales	-Exploración de la imaginación	-Permite pensar y construir	-Aplicación de programas interactivo	- Experimentan nuevos entornos y situaciones
-Exploración de roles	- complemento de las asignaturas	-Favorece la fluidez verbal,	-Flexibilidad cognitiva	que - Favorecen la creatividad	

-Creación de historias	pensamiento abstracto	-Utilizan videos, animaciones y pueden diseñar juegos	-Se amplían las perspectivas
	-genera ideas innovadoras		-Fomenta la curiosidad, observación y generación de nuevas ideas

Nota: Pérez (2023).

Como se muestra en la tabla 2, existe gran variedad de estrategias metodológicas para implementar la recreación y creatividad en el aula de clase; los juegos y las dramatizaciones motiva a los estudiantes a participar en la creación de personajes o interpretar a aquellos de su preferencia, o relacionados con hechos históricos, lo cual representa una doble función: aprenden y se divierten quedando un aprendizaje significativo que no es común en algunas asignaturas, como por ejemplo la historia; en relación a los proyectos de arte, estos representan una gran variedad, tanto para las actividades dentro del aula como en aquellas de tipo cultural y recreativo extracurricular y que, según el criterio de Pérez (ob. cit.), estas pueden ser incorporadas dentro de los diseños curriculares pero con mayor flexibilidad.

Asimismo, la escritura creativa, además de despertar la creatividad, también estimula a la lectura comprensiva, que es un aspecto que presenta deficiencias en

muchos estudiantes de educación básica; dentro de la creatividad, la imaginación entra en juego para la creación de historias, relatos o un escrito personal, donde además se desarrolla las habilidades comunicativas, la fluidez en la lectoescritura y el desarrollo del pensamiento abstracto, crítico y reflexivo; igualmente, y como apoyo a la estrategia de la escritura creativa, la tormenta de ideas le da oportunidad a los estudiantes de pensar libremente sus ideas, las cuales surgen con participación del docentes y de todos los estudiantes y sobre las cuales se puede opinar pero sin emitir juicio de valor que afecten o alteren las emociones de los mismos.

Apoyándose en la tecnología, los docentes desarrollan actividades donde las herramientas tecnológicas se utilicen para observar videos educativos, crear juegos interactivos y otras actividades, despiertan una mayor motivación a participar activamente; para finalizar, la actividad física debe seguir siendo una de las acciones representativas de la recreación, por lo que realizar prácticas que conlleven a conocer el entorno escolar, visitas guiadas, prácticas deportivas, entre otras, que además de despertar la curiosidad, el espíritu observador y la generación de nuevas ideas sobre la naturaleza y el entorno, también mantiene a los estudiantes alejados del sedentarismo que tanto afecta el desarrollo psicomotor, tanto en niños como en los adolescentes.

Por tanto, las tendencias e innovaciones de la recreación y la creatividad en el aula en la actualidad han apuntado a la transformación con la finalidad de erradicar los enfoque y paradigmas tradicionales, donde el docente sigue siendo la figura principal y un desarrollador de contenidos; en el siglo XXI, la tendencia es a incorporar estrategias

activas y dinámicas que motive a los estudiantes a participar en la clase y dejar la pasividad que sigue persistiendo a pesar de las políticas de cambio que, por lo menos en teoría, han tratado de llevarse a todas las instituciones educativas del territorio venezolano desde la educación primaria, pero también han sido incluidas en el nivel de educación inicial ajustada al desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños en este nivel, pero su mayor influencia se presenta en los niveles posteriores.

En este sentido, para llevar a la educación a una verdadera etapa de innovación comienza con los docentes; para Cárdenas (2019):

El siglo XXI demanda maestros creativos, atentos a las necesidades de los estudiantes, capaces de potenciar, generar ideas, soluciones que contribuyan al mejoramiento de la sociedad. Por tanto, es el orientador y facilitador de las herramientas con las que sintetiza, reinventa y reaprende con sus estudiantes (párr. 25).

Para alcanzar estas características, el docente requiere, más que una preparación académica y profesional, una disposición al cambio y adaptarse a la nueva realidad; para ello, incorporar estrategias metodológicas activas y apoyadas en las tendencias tecnológicas, es una forma de poder atender significativamente a los estudiantes actuales, a quienes la curiosidad constante, los acerca a las nuevas herramientas tecnológicas que utilizan en los ratos de ocio, pero que pueden ser de carácter productivo en el aula de clase, entre ellos las aplicaciones virtuales, la realidad virtual, los juegos interactivos, entre otros.

Cabe señalar que, una de las estrategias consideradas como innovadores en la educación primaria venezolana de la actualidad, es la gamificación. De hecho, Pavique (2025) señala:

La gamificación mejora la motivación y el rendimiento mediante dinámicas interactivas... destacando la capacidad para estructurar experiencias de juego que potencian la retención de conocimientos mediante narrativas envolventes y el desarrollo de habilidades colaborativas a través de mecánicas diseñadas para perfiles estudiantiles específicos, priorizando la construcción de aprendizajes significativos mediante la interacción lúdica contextualizada (párr. 9).

Asimismo, Alvarado (2019 citado por Pavique, ob. cit.) señala que Alvarado (2019) señala que “la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica innovadora que revitaliza la motivación y el compromiso estudiantil en contextos venezolanos” (p. 13); por ello, su practicidad en las actividades recreativas dentro y fuera del aula de clase donde los estudiantes ponen en juego sus habilidades y competencias creativas para desarrollar proyectos, resolver problemas cotidianos, trabajar en grupo y desarrollar habilidades comunicativas y que debe ser entendida por los estudiantes como una forma de aprendizaje que utiliza elementos del juego para motivar al aprendizaje, por lo que deben seguir reglas para su aplicación en las actividades recreativas.

Por otra parte, las herramientas tecnológicas han sido uno de los elementos tendencia en la educación actual, con las cuales se pueden desarrollar actividades que se han incluido en la educación secundaria venezolana, como es el caso de la robótica, la cual “se ha introducido en los diferentes niveles educativos con el fin de promover el aprendizaje activo, creativo y colaborativo de los estudiantes” (Salas et al. 2024., p.

2023); aplicando esta herramienta, los estudiantes desarrollan la creatividad a la vez que van realizando una actividad recreativa de aprendizaje y en las instituciones educativas donde se ha aplicado, las cuales cuentan con los espacios y equipos para realizarlo, ha sido una experiencia positiva.

Igualmente, Varguilla et al. (2020 citado por Camacho et al. 2024), considera que la tecnología “no solo provee herramientas, medios, recursos y contenidos, sino, principalmente, entornos y ambientes que promueven interacciones experiencias de interconexión e innovación educativa” (p. 461), convirtiendo el aula de clase en un centro de creatividad, experiencias innovadoras y resultados favorables en la educación de calidad y de desarrollo integral; en este contexto, las plataformas educativas virtuales, las aplicaciones de las redes sociales, entre otras, están disponibles para que los docentes abandonen la educación tradicional, incursionen en nuevas prácticas pedagógicas, promuevan la participación de los estudiantes y consideren las actividades recreativas como una forma de producción de conocimientos

CONCLUSIONES

A modo de cierre, la educación primaria venezolana, ha dado cambios significativos, a pesar de los inconvenientes que se han presentado en diferentes ámbitos del país; una de las ideas, es incursionar en incluir procesos innovadores que haga de los estudiantes agentes educativos activos, creativos, participativos y propiciadores de su propio aprendizaje; este proceso incluye la integración de tecnologías educativas accesibles, como plataformas digitales, estrategias pedagógicas activas que fomenten una educación creativa y relacionada con el contexto real de los estudiantes, por lo que desarrollar un modelo pedagógico con enfoque constructivista ubica al estudiante en un rol protagónico y al docente como su orientador o facilitador.

En relación a los retos y desafíos para el docente en la era contemporánea, se puede concluir que, los mismos están relacionados con la necesaria superación de los currículos que se mantienen en la educación primaria, donde la gran cantidad de contenidos que se desarrollan, cierran la posibilidad de realizar actividades recreativas y creativas en el aula; además, para muchos docentes, la clase sigue siendo una actividad unidireccional donde no se permite a los estudiantes expresar ideas propias ni mucho menos participar en otras actividades que no sean las previstas de manera rígida por el docente.

En cuanto a la integración de la recreación y la creatividad en el aula, estas dos actividades deben considerarse en estrategias activas donde los estudiantes participen

activamente, por lo que es necesario que las mismas resulten de una planificación, con mayor flexibilidad que las académicas en general, de esta forma, los estudiantes desarrollan el pensamiento crítico, reflexivo, relacionan la realidad del entorno y lo convierten en vivencias propias, que son necesarias en el aprendizaje significativo; igualmente la educación primaria es la base del conocimiento y actitud de los estudiantes en los siguientes niveles educativos, por lo que una visión más abierta sobre lo relevante de la educación propicia una educación de calidad y con conocimientos sólidos.

Las teorías pedagógicas analizadas, como son el constructivismo, las inteligencias múltiples y la teoría de la autodeterminación, tienen como centro al estudiante quien tiene la oportunidad de construir sus propios conocimientos por medio de actividades motivadoras, por medio de experiencias recreativas que el docente planifica con la finalidad de lograr una verdadera educación integral; en la educación primaria venezolana, estas prácticas pedagógicas llevan a una transformación significativa de la educación, que más allá de los conocimientos teóricos de los programas rígidos de cada grado, buscan desarrollar competencias ciudadanas, cognitivas y socioemocionales, y donde el docente se convierte en un guía facilitador.

Igualmente, existe un variado conjunto de estrategias pedagógicas que pueden ser implementadas en el aula de clase para promover la recreación y la creatividad en el aula de clase, las cuales no son únicas sino que dependen de las competencias y habilidades del docente, entre ellas se mencionaron el juego de roles y dramatización, proyectos de arte, la escritura creativa, la tormenta de ideas, la utilización de la tecnología

y las salidas al aire libre; cada estrategia tiene un objetivo específico pero todas se centran en promover en los estudiantes crear, pensar, reflexionar y aprender de una manera divertida.

En la actualidad, quienes tienen la responsabilidad de desarrollar políticas en pro de mejorar la calidad educativa, trabajan para innovar, pero el principal agente educativo, el docente, debe estar dispuesto para ser partícipe de estas tendencias e innovaciones, incluyendo elementos nuevos como las pedagogías activas como la gamificación, a la que se puede incorporar el trabajo en equipo, la resolución de problemas, proyectos colaborativos y la incorporación más novedosa: la tecnología y sus herramientas actuales, que incorporadas al campo educativo, permiten un mayor acceso a la información, pero también a que los estudiantes pueden desarrollar sus propias ideas, siendo la robótica una de las más destacadas en la educación venezolana; dicha herramienta permite crear y recrearse a la vez por ser una actividad motivadora que los estudiantes manejan con gran facilidad.

Para finalizar, el tema desarrollado, ha permitido comprender cómo dos actividades que se creían ajenas al proceso de enseñanza y aprendizaje, se han integrado en el aula para promover la participación activa de los estudiantes y dejar de lado los enfoques tradicionales de emisor y receptores; en la actualidad, la educación primaria venezolana promueve una verdadera educación integral, creativa, productiva y de calidad, para ello, los docentes deben modificar sus estrategias y prácticas pedagógicas dándole a los estudiantes el rol como segundo actor educativo relevante.

REFERENCIAS

- Albor, L., y Rodríguez, K. (2022). Estudios aplicados de la teoría de la autodeterminación en estudiantes y profesores, y sus implicaciones en la motivación, el bienestar psicosocial y subjetivo. *Revista Eleuthera* volumen 24 número 1. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-45322022000100056
- Arrieché, M. (2016). Gestión docente en el contexto de la educación primaria venezolana. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/190/281
- Camacho, R., Rivas, C., Castro, G., y Quiñonez, C. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales* volumen 26. Universidad del Zulia, Venezuela. <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/28064146030.pdf>
- Cárdenas, L. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía* volumen 12 número 2. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/html/>
- González, V. (2024). Respetar la creatividad dentro del aula. Su importancia para el desarrollo de la infancia. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/>
- Linares, E. (2021). La importancia de la creatividad en la educación. <https://carvillx.mx/la-importancia-de-la-creatividad-en-la-educacion/>
- McLeod, S. (2025). Teoría del aprendizaje constructivista y filosofía de la educación. <https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>
- Nieves, M., y Muñoz, B. (2023). La recreación en el aula: experiencia en la Facultad de Lenguas y Letras de la Universidad Autónoma de Querétaro. *Revista Actividad Física y Ciencias* volumen 15 número 2. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/view/2018>

- Pavique, J. (2025). Transformando la comprensión lectora: la gamificación como estrategia innovadora en la EBN Bicentenario "Samuel Robinson". Revista Conocimiento libre y licenciamiento. <https://convite.cenditel.gob.ve/publicaciones/revistaclic/article/view/1388/452>
- Pérez, M. (2023). Actividades para fomentar la creatividad en el aula. Educacion y docencia. Red educa. <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/actividades-fomentar-creatividad-aulas>
- Pérez, M., Velastegui, D., Velastegui, R., y Mayorga, L. (2024). Las inteligencias múltiples y el proceso de enseñanza. 593 Digital Publisher volumen 9 número 1., pp. 199 – 211. https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2272
- Pineda, W., y Alastre, J. (2025). Estrategias recreativas para una enseñanza innovadora en las aulas de educación básica primaria del sector rural colombiano. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio. Rubio estado Táchira, Venezuela. Revista Dialéctica volumen 2 número 26. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/download/4686/5180/10572>
- Romero, R., Godínez, E., y Juárez, O. (2023). Concepciones acerca de la creatividad desde la formación inicial docente. Ciencia Latina Revista científica multidisciplinar volumen 7 número 2. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6890>
- Salas, P., y Díaz, M. (2024). La robótica educativa y el desarrollo sostenible: una revisión de la literatura con miras a su fomento. Revista Visión gerencial 23 número especial. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/visiongerencial/article/viewFile/20094/21921931765>
- Torres, M., Veitia, I., y González, A. (2023). Los retos del maestro creativo en el contexto actual. Nueva educacion latinoamericana. <https://revista.ilce.edu.mx/index.php/desarrollo-humano/372>