

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 1 de 36

21.1

FECHA	Martes, 6 de diciembre de 2022
--------------	--------------------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

UNIDAD REGIONAL	Sede Fusagasugá
------------------------	-----------------

TIPO DE DOCUMENTO	Trabajo De Grado
--------------------------	------------------

FACULTAD	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
-----------------	--

NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Pregrado
---	----------

PROGRAMA ACADÉMICO	Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física
---------------------------	--

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Grizales Cubillos	Andres Fernando	1069763958

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Quintero Reina	Maximiliano

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 2 de 36

--	--

TÍTULO DEL DOCUMENTO

LA INFLUENCIA DE LOS FACTORES RECREATIVOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS EN EL 2022

SUBTÍTULO

(Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

--

EXCLUSIVO PARA PUBLICACIÓN DESDE LA DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN

INDICADORES	NÚMERO
ISBN	
ISSN	
ISMN	

AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
25/11/2022	

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Usar 6 descriptores o palabras claves)

ESPAÑOL	INGLÉS
1. Recreación.	Recreation.
2. Creatividad.	Creativity.
3. Educación.	Education.
4. Globalización.	Globalization.

FUENTES (Todas las fuentes de su trabajo, en orden alfabético)

Artavia Rojas C. (2011) Ética profesional docente: un compromiso pedagógico humanístico. Revista Humanidades, Vol. 1 ISSN: 2215-3934 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4920530>

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 3 de 36

Assmann H. (2002). Placer y ternura en la educación. In NARCEA S.A (Ed.), NARCEA S.A. <https://www.revistasinrecreo.com/wp-content/uploads/2015/11/Hugo-Assman-Placer-y-ternura.pdf>

Ausubel D. (2002) Vista do Teoría da aprendizagem significativa from <https://www.serie-estudos.ucdb.br/serie-estudos/article/view/296/149>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta N.º 16. <https://docplayer.es/6147803-El-juego-didactico-como-estrategia-de-ensenanza-y-aprendizaje-como-crearlo-en-el-aula.html>

Gallego Badillo, R. y Pérez Miranda, R. (1997). La enseñanza de las ciencias experimentales. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Gómez Cumpa, José W., Amestoy de Sánchez, Margarita, Ayala Aragón, Oscar Ranulfo, Yentzen, Eduardo, Morcillo, Patricio, Alcahud López, Mari Carmen, Chibas Ortiz, Felipe, Ortiz Ocaña, Alexander Luis, Mentruyt, Otilia, Ayala Aragón, Oscar R., López Pérez, Ricardo, Betancourt Morejón, Julián, Casillas, Miguel Ángel, Soriano de Alencar, Eunice María Lima, Carmona, Mario Ramos, López Marín, Mayra, Chueque, María Graciela, del Valle Bazán, Irene Olga, González Quitina, Carlos Alberto, Vivas, David A., Mitjans Martínez, Albertina, Fiedotin, Mario y de la Torre, Saturnino (2005). Desarrollo de la Creatividad. Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE – UNPRG <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5>

Holtz & Appel (2011) Adolescent internet use. Consultado de https://www.researchgate.net/publication/259052694_Holtz_Appel_2011_Adolescent_internet_use

Huitrón, G. (2013). salud del adolescente (UAEM, Ed.; 1st ed.). <http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/21593/1/Salud%20del%20adol-escente.pdf#page=124>

Isaza V., (2012) El contexto familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y las niñas, Revista Electrónica de Psicología Social

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 4 de 36

«Poiesis» ISSN 1692-0945 N.º 23 – junio de 2012
<https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/index>

-Isaza V., Henao L., Gloria C., (2012) Influencia del clima socio familiar y estilos de interacción parental sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas Persona, núm. 15-dic-2012, Persona ISSN: 1560-6139 Universidad de Lima, Perú <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147125259015.pdf>

Jiménez, M. Araya, C. Y. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. (21) <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

León-Rodríguez, G.C. (2017). Primera aproximación a la creación de un centro o unidad de desarrollo de competencias docentes en ECOTEC. In A.M. Colina Vargas (Ed.), Competencias docentes en la enseñanza superior en el Ecuador. <https://bit.ly/3dSBzzQ>

Madrona, P. G., Jordán, O. R. C., & Barreto, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de Educación. <https://doi.org/10.35362/RIE470705>

Mercado Ruíz, H. A., & Sánchez Rodríguez, D. A. (2018). Estudio comparativo de componentes de la condición física en jugadoras de fútbol. Revista Digital: Actividad Física Y Deporte. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v4.n1.2018.411>

Miquilena Colina, Dionielvy. (2011) Recreación laboral: Su efecto motivacional en los trabajadores Observatorio Laboral Revista Venezolana, vol. 4, julio-diciembre, 2011, Universidad de Carabobo Valencia, Venezuela <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=219022148003>

Moncada, J. Chacón, A. Y. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
	PAGINA: 5 de 36

Ramírez, E. L., & Orrala, M. E. (2022). La importancia de la recreación en el proceso de aprendizaje (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022). <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7450>

S-Aguirre, G, A. (2015). Consumo excesivo de esteroides anabólicos y su implicación en la salud de los moradores de la ciudadela sauces 2 en Guayaquil. Tesis de grado. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/7945>

Saldaña, G. N., Jiménez, P. V., & Opazo, T. C. (2001). El concepto de participación de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje: la perspectiva de agentes comprometidos. Revista de Psicología. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26410104>

Sternberg, R, O' Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid España.

Vallory, A (2002) El aprendizaje significativo en la práctica Deposito Practicas: profesorado de seminario de aprendizaje significativo. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EIAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>

Venezuela, T. E., Arrillaga, L., & Enrique, C. (2019). La Pedagogía del Amor y la Ternura: Una Práctica Humana del Docente de Educación Primaria. Revista científic. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.13.261-277>

Zúñiga Meléndez, A.; Leiton, R.; Naranjo Rodríguez, J.A. (2014). Del sistema educativo tradicional hacia la formación por competencias: Una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria de Mendoza Argentina y San José de Costa Rica. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias. [<http://hdl.handle.net/10481/37421>]

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PÁGINA: 6 de 36

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

La investigación propone indagar de manera reflexiva el proceso de aprendizaje formativo a través de la recreación y la creatividad, permitiendo a los niños y jóvenes aprender de forma interactiva, teniendo en cuenta el buen uso de la pedagogía y la didáctica. Para lograr que lo anterior se lleve a cabo en la realidad y el contexto de la escuela, se toma como marco de referencia el aprendizaje significativo, siendo este fundamental para el desarrollo de competencias procedimentales, actitudinales y cognitivas en el educando. La metodología involucró la búsqueda y análisis documental de investigaciones y proyectos relacionados con la educación y la recreación en la actualidad, analizando el impacto que tiene en los niños, y si ésta, además de divertirlos, también fortalece el aprendizaje consciente y las conductas positivas tales como la autonomía, la creatividad, y la formación de valores éticos para la vida. Desde el punto de vista del desarrollo integral y en el mundo globalizado actual, se hace necesario desarrollar investigaciones y análisis reflexivo acerca de los nuevos encuentros entre la pedagogía, sus metodologías y los contextos de los estudiantes en un mundo dominado por la tecnología.

La lúdica y la recreación son herramientas que permiten a los estudiantes encontrar por sí mismo sus fortalezas y capacidades, lo que lleva al educando a crear una personalidad y autodominio, base para la potencialización de sus competencias, que cada día exigen más habilidades dentro de un mundo que tiene cambios acelerados.

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son:

Marque con una "X":

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 7 de 36

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)		SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	x		
2. La comunicación pública, masiva por cualquier procedimiento o medio físico, electrónico y digital.	x		
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	x		
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	x		

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 8 de 36

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. **SI ___ NO X.**

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos) en carta adjunta, expedida por la entidad respectiva, la cual informa sobre tal situación, lo anterior con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

- a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).
- b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.
- c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.
- d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos)

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co

NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 9 de 36

el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



Nota:

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14 PAGINA: 10 de 36

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Nombre completo del proyecto.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. LA INFLUENCIA DE LOS FACTORES RECREATIVOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS EN EL 2022.	Texto

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafo)
Grizales Cubillos Andres Fernando	

21.1-51-20.



– (FUSAGASUGÁ) –



ADOr001_V8

Página 1 de 1

21.

Fusagasugá, Noviembre 25 de 2022

COMITÉ DE TRABAJOS DE GRADO
Programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en
Educación Física, Recreación y Deportes
Universidad de Cundinamarca
Ciudad

Asunto y/o Ref.: Aprobación Final de Trabajo Grado

Respetados Señores

Me dirijo a ustedes para con el fin de dar constancia que el informe del Trabajo final de carrera titulado: **LA INFLUENCIA DE LOS FACTORES RECREATIVOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS EN EL 2022** desarrollado por el estudiante **ANDRÉS FERNANDO GRIZALES CUBILLOS – CC 1069763958**, en la modalidad de Trabajo de Grado, se encuentra terminado y cumple con los parámetros de presentación que se exige para ser publicado por el repositorio institucional y así continuar con los otros requerimientos de graduación.

Cordialmente,

MAXIMILIANO QUINTERO REINA
Docente TCO
Asesor de Trabajo de Grado

Transcriptor: max quintero
21.1-14-1

**LA INFLUENCIA DE LOS FACTORES RECREATIVOS EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS EN EL 2022
THE INFLUENCE OF RECREATIONAL FACTORS ON THE LEARNING PROCESS
IN CHILDREN IN 2022
ANDRES GRIZALES CUBILLOS
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARC
FUSAGASUGA 2022**

Resumen:

La investigación propone indagar de manera reflexiva el proceso de aprendizaje formativo a través de la recreación y la creatividad, permitiendo a los niños y jóvenes aprender de forma interactiva, teniendo en cuenta el buen uso de la pedagogía y la didáctica. Para lograr que lo anterior se lleve a cabo en la realidad y el contexto de la escuela, se toma como marco de referencia el aprendizaje significativo, siendo este fundamental para el desarrollo de competencias procedimentales, actitudinales y cognitivas en el educando. La metodología involucró la búsqueda y análisis documental de investigaciones y proyectos relacionados con la educación y la recreación en la actualidad, analizando el impacto que tiene en los niños, y si ésta, además de divertirlos, también fortalece el aprendizaje consciente y las conductas positivas tales como la autonomía, la creatividad, y la formación de valores éticos para la vida. Desde el punto de vista del desarrollo integral y en el mundo globalizado actual, se hace necesario desarrollar investigaciones y análisis reflexivo acerca de los nuevos encuentros entre la pedagogía, sus metodologías y los contextos de los estudiantes en un mundo dominado por la tecnología y la realidad virtual. La lúdica y la recreación son herramientas que permiten desarrollar en los estudiantes el acercamiento al conocimiento desde una perspectiva motivadora, dinámica y que fortalece el desarrollo integral y una visión holística de la persona enfocada en un proyecto de

vida que le permita encontrar por sí mismo sus fortalezas y capacidades, lo que lleva al educando a crear una personalidad y autodominio, base para la potencialización de sus competencias, que cada día exigen más habilidades dentro de un mundo que tiene cambios acelerados.

Palabras clave: Recreación, Creatividad, Educación, Globalización.

Abstract:

The research proposes to reflectively investigate the formative learning process through recreation and creativity, allowing children and young people to learn interactively, taking into account the good use of pedagogy and didactics. In order to achieve that the above is carried out in the reality and context of the school, meaningful learning is taken as a reference framework, this being essential for the development of procedural, attitudinal and cognitive competences in the student. The methodology involved the search and documentary analysis of research and projects related to education and recreation today, analyzing the impact it has on children, and whether the latter, in addition to entertaining them, also strengthens conscious learning and positive behaviors. such as autonomy, creativity and the formation of ethical values for life. From the point of view of integral development and in the current globalized world, it is necessary to develop research and reflective analysis about the new encounters between pedagogy, its methodologies and the contexts of students in a world dominated by technology and reality. virtual. Playfulness and recreation are tools that allow students to develop an approach to knowledge from a motivating, dynamic perspective that strengthens the integral development and a holistic vision of the person focused on a life project that allows them to find their own goals on their own. strengths and capabilities, which leads the student to create a personality and self-

control, the basis for the potentialization of their skills, which every day require more skills in a world that has accelerated changes.

Keywords: Recreation, Creativity, Education, Globalization.

Introducción:

Debido a los constantes avances y tendencias globales que rodean a los niños, niñas y jóvenes, se han evidenciado cambios en la forma que adquieren sus conocimientos, rodeados de nuevas tecnologías, y aspectos sociales, que ocasionalmente los alejan de la recreación y la utilización productiva de su tiempo libre. A lo largo del texto se mencionan diversos factores que intervienen en el desarrollo del aprendizaje y la recreación actual de los niños, describiendo algunos autores que fortalecen la actividad reflexiva del documento. Teniendo en cuenta la importancia de los valores y las conductas éticas para convivir en la sociedad, se busca que por medio de la recreación los niños y niñas adquieran comportamientos y conductas positivas desde su entorno, social, cultural y familiar pues esto repercute en su futuro, y el de la comunidad. Se pretende analizar la efectividad del aprendizaje por medio de la recreación, vista como una estrategia metodológica pertinente en el proceso educativo, promoviendo el aprendizaje autónomo mediante la exploración, vivencia y aplicación de saberes en distintos contextos.

Como afirma Ausubel (2002):

El aprendizaje significativo da sentido a aquello que aprende y puede comprender el alumno, pues existen elementos de anclaje en la experiencia propia de los conceptos nuevos que se presentan de manera coherente e interconectada. El aprendizaje es por tanto un proceso de construcción individual y personal, los humanos integramos dentro de las estructuras de conocimiento aquellos conceptos que tienen en cuenta y se relacionan con lo que ya sabemos. (p.18)

Es importante reconocer que el aprendizaje y los conocimientos se configuran periódicamente, aprendiendo y desaprendiendo según el objetivo que busca cada individuo o la situación de aprendizaje que se desarrolle, es allí cuando el sujeto se ve inmerso en la toma de decisiones y debe programarse para aprender del éxito o del fracaso, lo importante es que el

ejercicio experimental sea significativo, pues muchas veces los niños en la escuela aprenden por repetición o memorización, y el aprendizaje es mecánico mas no significativo. El aprendizaje significativo se desarrolla a largo plazo, es un procedimiento de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, de conflicto y de nuevo equilibrio otra vez, teniendo en cuenta a Ballester (2002), asegura que el aprendizaje “es un proceso cuya finalidad es construir un equilibrio entre los conocimientos y la estructura cognitiva del individuo a partir de la nueva información obtenida, la cual puede ser modificada o transformada.” (P. 27). Dando a entender que el estudiante se ve inmerso en diferentes escenarios que promueven la construcción de conocimientos y la adaptación de estos al contexto cotidiano en el cual intervenga su círculo social, familiar y escolar, de acuerdo con Arrillaga (2019):

El educador “debe reunir una determinada forma de actuar y relacionar con los estudiantes, con el propósito de consolidar y avanzar en un proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente y clima escolar desde los valores, el amor, la ternura y comprensión de cada individualidad con sus características, necesidades, habilidades y destrezas de su alumnado.” (p. 263).

Ante esta realidad se buscan alternativas mediante la recreación, para interceden positivamente en la ocupación del tiempo libre, la construcción social y equitativa de los niños en la actualidad y por tanto propender por un aprendizaje significativo que elabore una formación integral en el educando.

¿Olvidamos Lo Que No Necesitamos?

La educación debe estar enlazada con la vida real, se podría decir que la escuela nos prepara para la vida, por ello es tan importante que los maestros generen espacios productivos de conocimiento de acuerdo al contexto en el cual se desenvuelvan los educandos; lo ideal es que el docente, en su papel de mediador del conocimiento se cuestione acerca de ¿Qué metodología utilizar para que el clima de la clase sea llamativo? y ¿Cómo ser recordado con aprecio por los educandos? pues muchas veces relacionamos entornos agradables con personas y situaciones que motivan al aprendizaje, lo que puede reflejarse en el aula de clase, donde muchas veces por aburrida que sea la temática, si el docente la expresa de una forma llamativa, seguramente los conocimientos serán enriquecedores. Es verdad que no todos tenemos los mismos gustos, existen profesores amados y otros todo lo contrario, pero para un niño que detesta su docente, indirectamente está poniendo una barrera al aprendizaje, y si el docente no busca otras alternativas de enseñanza, automáticamente los conocimientos que el niño adquiriera serán netamente por cumplir con la clase, mas no por comprender estos saberes y verlos necesarios para su vida. Todas las estrategias docentes se desarrollan en torno a las necesidades de los educandos, pero estas acciones no solo se deben de limitar a la sesión de clase, pues los niños están inmersos en diferentes entornos familiares, culturales y sociales, tal como lo señala Rangel (2014) la importancia de “la acción docente debe trascender el ámbito de las relaciones en clase y proyectarse en las relaciones hacia la sociedad” (p.283), en ese sentido la relación maestro-estudiante es indispensable, porque en ella se basa la significación del aprendizaje desde el punto de vista emocional. Para que el proceso enseñanza aprendizaje se logre de manera exitosa, el docente debe poner su máximo esfuerzo para que se dé de esta manera, durante su práctica docente, además de impartir sus clases también busque emplear estrategias didácticas que le

permitan al alumno comprender los contenidos y al mismo tiempo despertar su interés por aprender, al respecto Chacón (2008) considera que:

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. (p. 2)

Se pueden adquirir conocimientos enfocados a la realidad cotidiana a partir de juegos que están de moda y llaman la atención de los niños y jóvenes, un ejemplo de ello es el juego actual “Luz verde - Luz roja” que tradicionalmente se relaciona con “estatuas”, pero hoy en día se han agregado variantes con el fin de fortalecer capacidades de atención y reacción a estímulos audiovisuales, realizando movimientos y acciones concretas a partir de comandos audio visuales, la (Luz verde) es la puesta en marcha de todos los movimientos y habilidades necesarias para avanzar en un circuito y lograr una meta, (Luz roja) es la pausa que se da en medio de cualquier acción o movimiento, ya sea equilibrado o desequilibrado, esto en el menor tiempo posible, y finalmente (Luz amarilla) que da el preámbulo o la preparación estática para definir el avance del siguiente movimiento a desarrollar. Además de fortalecer capacidades del esquema corporal, tanto físicas como cognitivas, también resalta la importancia de las normas de tránsito y estimula la autonomía en la toma de decisiones. Estas actividades recreativas se proyectan hacia un aprendizaje constructivo y significativo para el educando.

Al respecto Ramírez y Orrala (2022) afirman:

El impacto de la recreación en el proceso de aprendizaje es favorecer un excelente progreso de diferentes destrezas motoras de igual manera es de vital importancia el interactuar con el entorno y jugar activamente, ya sea de forma individual como grupal y

para mejorar el control de los propios movimientos para un buen desarrollo en su educación. (p. 41)

Resaltando el pensamiento de Ramírez y Orrala, el “interactuar con el entorno” motiva a prender del contexto por medio del juego y la recreación, donde se generan procesos educativos a través del movimiento, en contraste con lo mencionado anteriormente puede verse que en algunos establecimientos educativos el tiempo de clases es prolongado y la exigencia académica es tan alta, que limita el tiempo para realizar actividades de ocio fuera de las asignaturas propias del currículo académico. Un profesor que expone un resumen de contenidos, sacado de bibliografía y a veces de su propia experiencia, mientras los estudiantes intentan recopilar información en apuntes apresurados, es el común denominador de muchas aulas de clase en la actualidad. A pesar de las múltiples estrategias que se encuentran dentro de la literatura pedagógica, es sorprendente que se sigan impartiendo las mismas temáticas, y con las mismas dinámicas de clase que se han implementado década tras década; los resultados de un estudio acerca de la educación tradicional, realizado por Zúñiga, Leyton y Naranjo (2014) arrojan como conclusión que “muy pocos estudiantes que son capaces de emplear sus conocimientos conceptuales y metodológicos para hacer predicciones o dar explicaciones, analizar estudios científicos, identificar ideas que se están poniendo a prueba, comparar datos para evaluar puntos de vista” (p. 157), concluyendo que, los métodos pedagógicos tradicionales limitan el desarrollo de la capacidades y competencias de los educandos; deteniendo proceso básicos y fundamentales dentro de su desarrollo integral, muchas veces son tantas las temáticas y conocimientos acumulados que se satura la memoria con aprendizajes temporales, que por falta de aplicación se olvidan rápidamente. Es necesario atender a los procesos de aprendizaje de manera consiente, pasa así comprender y expresar lo que se quiere de forma coherente, según Gallego (1997) “antes de que un comportamiento inteligente se ejecute públicamente, ha sido algoritmizado en la

interioridad del individuo” (p, 37). Desde esta perspectiva los conocimientos requieren de un proceso interpretativo, donde el ejecutante procesa los contenidos y les da la importancia necesaria para ser aplicados en su vida, lo que permite desarrollar todas sus capacidades y habilidades a través del perfeccionamiento de sus competencias.

Las incógnitas y descubrimientos que tiene un niño son sumamente importantes, la curiosidad los ataca día tras día, su mundo gira alrededor de mil preguntas, porque para ellos todo es posible; Un tarro plástico se convierte en una nave espacial que debe transportar personas de un sitio a otro, esta nave tiene un nombre y un sonido específico, y aunque para sus padres es un envase reciclable poco útil, para el niño es el mejor juguete. Es notable que la creatividad tiene que ver directamente con los procesos educativos que se desarrollan desde edades tempranas, teniendo en cuenta el contexto donde se desenvuelva el individuo, teniendo en cuenta a Casillas et al., (2005):

El pensamiento creativo tiene que trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, tiene que estar presente en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, tiene que estar directamente relacionado con las metas y objetivos de la educación, es importante que se considere como un hábito de la forma en que operamos nuestro pensamiento; sólo de esa manera comprenderemos que es importante que la creatividad ocupe un mejor lugar en nuestra práctica profesional. (p. 154).

La primera infancia es la edad apropiada para desarrollar todo el potencial cognitivo de un sujeto, esta edad permite apropiarse del conocimiento externo, y encaminarlo en procesos de aprendizaje agradables, lo ideal es que los conocimientos que adquirimos puedan ser desarrollados de manera creativa, donde se contraste la teoría con la realidad.

El Interés Por Aprender Depende De...

Existen muchos factores que inciden directamente en el aprendizaje del niño, desde su hogar hasta el salón de clases donde pasa más de medio día. Cada niño tiene características, habilidades y cualidades únicas que construyen su identidad y personalidad, en ese sentido, es fundamental que los padres y docentes comprendan, ¿qué enseñar? ¿Cómo enseñar? y ¿cuánto enseñar? de acuerdo con las capacidades y actitudes de cada niño. Lo ideal es que el interés por aprender no solo provenga de las escuelas, si bien mostrar interés por el aprendizaje es fundamental en el aula, donde los docentes desempeñan un papel importante, el aprendizaje también tiene lugar fuera de la escuela, aquí es donde los padres deben pensar en cómo motivarlos a aprender. Para los niños, en cambio, es imprescindible seguir el ejemplo de los padres, considerando que se encuentran en etapa de desarrollo, en donde cualquier actividad es interesante y enriquecedora, aún más si es con la compañía de sus padres, una salida a una feria, un parque o al mercado, va a generar curiosidad y muchas preguntas sobre el lugar que está recorriendo.

Al respecto Saldaña, Jiménez, & Opazo (2001) afirman que:

El hecho de que las familias se involucren en las tareas escolares de sus hijos, preguntando por el trabajo que realizan en diferentes asignaturas, mostrando interés en su progreso escolar y que conversen sobre lo valioso de una buena educación, permite que los niños y los jóvenes perciban que sus familias creen que el trabajo escolar, y la escuela en general, es importante, que vale la pena hablar de ello y esforzarse por aprender más.
(p. 2)

De este modo la importancia de la familia para el niño y la niña en su desarrollo social es fundamental, ya que esta representa el primer escenario esencial de la socialización, este sistema familiar que provee un espacio psicosocial en el que los niños obtienen los elementos distintivos

de la cultura y las normas sociales que permiten su integración en la comunidad. Es bueno generar espacios dinámicos de trabajo creativo, que permitan a los niños cambiar su perspectiva de la realidad y los motiven a emplear su tiempo libre productivamente, alejándolos de problemas y cargas, ya sean escolares, sociales o familiares. La calidad de la relación familiar influye de una manera significativa en el desarrollo de la dimensión social, los estudios de la psicología reconocen a la familia como un factor determinante en los procesos de socialización de la primera infancia. Valencia (2012) afirma que “Las características psicosociales e institucionales de la familia y las relaciones interpersonales que se establecen entre los integrantes de la familia, que involucra aspectos de desarrollo, de comunicación, interacción y crecimiento personal, tienen una influencia directa en el desarrollo social” (p. 1).

Evidentemente el interés por aprender tiene mucho que ver con el contexto del individuo, en especial su entorno familiar, que por lo general es visto como el primer círculo afectivo que fortalece nuestras habilidades sociales, a lo cual contrasta Valencia (2012) “Cuando el contexto no es apropiado debido a la existencia de conflictos, falta de cohesión o apoyo entre sus miembros se beneficia que sobre los hijos e hijas tenga más fuerza la incidencia de factores ambientales estresantes ocasionando problemas.” (p. 4). Un componente clave para la ejecución de cualquier actividad es que niño se adapte y se forme en las condiciones adecuadas para la edad o la etapa en que se encuentra, donde su entorno le brinde las estrategias para desarrollar actividades que favorezcan la comprensión autónoma de sus deficiencias y la solución a las mismas, permitiendo asimilar los problemas de manera reflexiva. Para incentivar el interés de los niños por adquirir nuevos conocimientos, es fundamental proponer actividades extraescolares que les permitan recrearse y aprovechar al máximo su tiempo libre, Assmann, H. (2002) afirma lo siguiente:

Los procesos cognitivos y vitales descubren su lugar de encuentro, marcado desde siempre en el centro de lo que es la vida, como proceso de auto organización, desde el plano biofísico hasta de los ámbitos sociales; la vida quiere seguir siendo vida –la vida que se “gusta” y que se ama y anhela ampliarse en más vida. (p. 27)

Muchas veces los docentes utilizan estrategias llamativas, para hacer de su clase una sesión didáctica y creativa, no necesariamente con música de feria y un espectáculo, el proceso es más explícito en la relación que se tiene con el educando, en la tarea de integrar a su alumnado en procesos creativos, donde ellos mismos se involucren de forma autónoma. Sternberg y O`Hara (2005) afirman al respecto que “la creatividad parece implicar aspectos sintéticos, analíticos y prácticos de la inteligencia; los sintéticos son necesarios para hallar ideas, los analíticos para evaluarlas en su calidad, y los prácticos para formular el modo adecuado de comunicarlas y de persuadir a otros de su valor” (p. 144). Como se mencionaba anteriormente, los procesos creativos implican cierto grado de complejidad teniendo en cuenta el desarrollo de competencias dentro de la formulación de nuevas ideas, por ello es valioso centrar la atención de los niños en actividades que motiven su curiosidad e imaginación, cuando los niños se interesan por fabricar algo importante para ellos, indirectamente se están recreando, lo cual tiene sentido, porque si se enlaza el interés, la creatividad y la recreación, se obtiene un aprendizaje significativo, donde una cosa lleva a la otra.

El proceso autónomo, creativo e investigativo, motiva a que el individuo se interese por lo que está haciendo, a lo que nos indican los autores Miquilena y Dionielvy. (2011) “Aunque la recreación se puede lograr por medio de actividades, no es posible identificarla plenamente con éstas puesto que son sólo medios que le permiten al individuo reconocerse y tomar decisiones.” (p. 48). En ese sentido la recreación es vista como la embarcación, o el medio para llegar a un fin. El juego además de recrear a un niño, genera procesos físicos y cognitivos que fortalecen

habilidades para su desarrollo humano, cuando un niño fabrica un carrito de madera, investiga las características físicas de un auto, no solo busca en internet, el indaga a su familia y personas que lo rodean, pero la curiosidad también genera un autoanálisis de los antecedentes cognitivos, sobre los distintos tipos de automotores que él ha visto, algunos grandes, otros chicos y con distintas funcionalidades. El niño se enfrenta a varias incógnitas, ¿qué tipo de auto quiere fabricar? ¿un auto de carga, uno de carreras, un todoterreno? o un híbrido que tenga alas para volar, y también una cúpula que lo ayude a transitar por el agua cual si fuese un barco. Pero, si quiere fabricar un auto convencional ¿qué ruedas necesita este coche? ¿dependerá de donde vaya a transitar? si va a pasar por ríos y montañas necesitara unos neumáticos de gran tamaño, pero con las proporciones adecuadas, no puede tener una rueda más grande que otra, o el carrito andaría torcido. Todas estas incógnitas y muchas otras van a hacer que el niño se cuestione e interese por fabricar un objeto propio, que tendrá un color y un nombre específico. La búsqueda intencionada de una temática para un niño automáticamente lo recrea, de allí surge la hipótesis, que el conocimiento intencionado, o el interés por aprender es llamativo y con una que si fuese un conocimiento inducido por obligación.

Como afirma Ballester (2002) El aprendizaje significativo se desarrolla a largo plazo, es un procedimiento de contraste, de modificación de los esquemas de conocimiento, de equilibrio, de conflicto y de nuevo equilibrio otra vez. Es decir, es un proceso del aprendizaje, cuya finalidad es construir un equilibrio entre los conocimientos y la estructura cognitiva del individuo a partir de la nueva información obtenida, la cual puede ser modificada o transformada. (p. 234).

Tal como fue mencionado anteriormente, estos aprendizajes “Significativos” además de ser importante para el individuo, trascienden a lo largo de la vida, se queda grabado como impactos positivos o traumas negativos, algunos imprescindibles y aún más si ya hemos aprendido del error. No olvidaremos frenar en la bicicleta en una pendiente, porque si no lo

hacemos chocaremos con un obstáculo o posiblemente terminaremos en el suelo, se podría concluir que cada experiencia significativa se refuerza según el grado de necesidad e importancia que le demos en nuestra vida.

Tendencias Globales De La Recreación

El mundo siempre está cambiando y la forma de analizarlo, por eso cuando pretendemos mirar y pensar solo en el pasado estamos ignorando el futuro, y lo que nos brinda la nueva era. Los niños de hoy ya no se reúnen en el parque a jugar con trompos de madera, o canicas en los días soleados, debido a la globalización, la apertura de mercados y la desaparición de fronteras, el modelo de entretenimiento se ha estandarizado, incluidos los simuladores y videojuegos, que para los autores Jiménez y Araya, (2012) consideran como un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (software) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo u otros instrumentos adicionales. Actualmente las niñas prefieren ser diseñadoras de moda en juegos digitales, donde crean sus propios personajes y modifican sus mascotas con trajes deslumbrantes. Debido a la aparición de los juegos electrónicos y el mundo “gaming”, o dicho de otro modo la tendencia habitual a jugar videojuegos, se ha perdido la práctica de actividades lúdicas, los niños ya no se reúnen en el parque a jugar la golosa, stop o escondidas, a los niños de hoy en día no les satisface correr tras de una rueda o montar un caballito de palo, siempre están exigiendo mucho más.

La mayoría de los jóvenes lleva un celular inteligente en su bolsillo, con más tecnología que el de sus propios padres, además portan auriculares para instalarse en su propio mundo y aislarse de la realidad que los rodea. Los niños de hoy no necesitan salir para disfrutar del medio exterior, porque ya tienen juegos de realidad virtual y simuladores que los acerca a entornos de diferentes partes del mundo. compartiendo con personas de diferentes ciudades y países. Estas tendencias posiblemente no son tan notables en nuestro alrededor, lo cierto es que existen y están tomando gran fuerza en la actualidad, sobre todo en países desarrollados, donde la experiencia virtual está a otro nivel, y los jóvenes ponen a prueba sus habilidades en batallas virtuales que los envuelven por horas, días y hasta semanas a lo que afirman Holtz y Appel (2011) “En la adolescencia temprana se pasa más tiempo en internet y usando videojuegos que en cualquier otra etapa de la vida” (p.44). Por tal motivo el reto en la actualidad es utilizar estas mismas herramientas tecnológicas a la pedagogía y el aprendizaje.

Por otra parte, la vida escolar orientada a la lúdica y la recreación también nos enfoca a la competencia, talvez porque es una forma de motivar a los niños a participar de actividades recreativas, pero la recreación no es solo competir, todo depende del enfoque que se le quiera dar a la sesión de clase, para algunos niños la palabra “competencia” significa ganar a como dé lugar, y esto se puede evidenciar desde la clase de educación física, donde muchas veces los niños no acatan las normal, y se saltan reglas para ganar, es importante establecer los parámetros desde un inicio, y de ser necesario corregir de inmediato, además de orientar la práctica recreativa hacia la colaboración, el compañerismo, comunicación asertiva. La educación hace parte fundamental del proceso formativo y por tanto del proyecto de vida de cualquier ser humano, por esto es muy importante que los docentes, y en este caso los del área de educación física se hagan partícipes de dicha formación, según Sánchez-Rodríguez (2018) “La asignatura de Educación Física puede ser el eje vertebrador de las alternativas de ocio saludables que aumenten la actividad física del

alumnado.” (p. 665). Por lo tanto, se tendría un gran punto a favor, y es del gusto de los estudiantes por realizar actividades recreativas que los alejen de la rutina y las cargas académicas.

Es importante promover la buena utilización del tiempo de ocio como aspecto vital para el desarrollo de los jóvenes, procurando canalizar su energía en buenas prácticas que beneficien su desarrollo integral, y sobre todo en edades tempranas donde es tan importante la actividad física y la formación de buenos hábitos de vida. Es comúnmente visto en redes sociales, medios tecnológicos y plataformas digitales a artistas, modelos y deportistas, realizando videos donde demuestran sus capacidades físicas, estilos de vida, bailes y modas, estos contenidos llega a los niños por medio de las redes sociales, propagandas y medios de comunicación, generando en los niños los gustos por estas figuras, como se puede reflejar en la escuela, donde las niñas bailan las canciones que están de moda y los niños actúan como sus artistas o deportistas favoritos.

Otra de las tendencias en la actualidad es la ejercitación, o vida fitness, donde está de moda el interés desarrollar cuerpos esbeltos y definidos, como opina Aguirre (2015) “La cultura contemporánea ha elevado los músculos a una forma de arte, como puede evidenciarse en los anuncios de las películas y en las portadas de las revistas.” (p. 9). Todos los elementos mencionados dan cuenta de la influencia de un estilo de vida dentro de la sociedad moderna que lleva, especialmente a los jóvenes a consumir todo este contenido audiovisual de forma recreativa. Todos estos estímulos que nos brindan las tendencias globales hacen que los niños y jóvenes se interesen por ser fuertes y musculosos como sus superhéroes y prospectos ideales. Es muy importante la impresión física; por lo que se insiste desde edades tempranas la práctica de los deportes y el ejercicio físico competitivo, más cuando estamos hablando de un mundo en donde los patrones de rendimiento escolar y laboral deben ser altos.

Como docente se debe asumir el compromiso con la sociedad, tratando de hacer la práctica física y recreativa, como una acción que trabaje en pro del ser humano y su formación integral, reflejando desde el ejemplo propio la formación de mejores seres humanos, tanto en el ámbito físico como moral. Teniendo en cuenta que una de las áreas del conocimiento en donde se involucra este tema es la de educación física, se hace necesario generar una reflexión sobre el papel que cumple el docente de educación física desde su preparación en la universidad hasta su papel como formador de futuros estudiantes. Se debe ser consciente de los retos que la sociedad le está presentado y que debe orientarse hacia una disciplina con ética y visión de excelencia, al respecto Rojas (2011) menciona "El compromiso del docente consigo mismo y con el conglomerado social es evidente; este compromiso contempla tanto la aptitud como el cultivo de la misma mediante una actitud constante hacia el crecimiento y la humanización." (p. 9),

Es imprescindible el compromiso que los docentes tienen con la sociedad, encaminando a sus alumnos a la formación autónoma de su personalidad, con la capacidad de proponer y tomar decisiones hacia el mejoramiento individual y colectivo de la sociedad. Hay que reconocer que los docentes tienen múltiples herramientas pedagógicas y didácticas que logran llamar la atención de su alumnado, pero también es comprensible la forma en que los jóvenes adquieren algunos conocimientos fuera del contexto escolar. Para un docente de primaria es imprescindible que un niño aprenda a leer, y puede ser visto como un objetivo evaluativo o requisito para cursar al siguiente grado, pero actualmente un niño con acceso a medios digitales como una tablet, computador o celular, puede adelantarse a ciertos procesos educativos y temáticas que normalmente aprendería en la escuela, actividades como visualizar tutoriales de manualidades, rondas numéricas, juegos en línea, o simplemente abrir un chat y comunicarse con sus compañeros o familiares.

El educador siempre va a estar interesado en generar procesos de aprendizaje donde el niño capte los contenidos y temáticas previstas para su etapa escolar, pero si dichos procesos tecnológicos, además de ser recreativos generan mayor interés en la adquisición dinámica de los conocimientos, se debería implementar estrategias de manera equilibrada que vinculen los medios tecnológicos en los procesos educativos, tal propósito fue desarrollado en la etapa de confinamiento, por motivos de pandemia covid-19, donde la única forma de interactuar y generar conocimientos era a través de medios virtuales, destacando la recursividad de los docentes para transmitir sus conocimientos de una forma clara y sencilla. Con relación a la labor pedagógica, León-Rodríguez asegura que “El nuevo rol del docente requiere de nuevas funciones como es ser un guía y facilitador de recursos para la educación de alumnos que participan en su propio proceso de aprendizaje”, en donde el trabajo que realiza como facilitador supone “un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles y en incremento” (2017, p. 30). Si bien la tarea de satisfacer las exigencias y necesidades de las generaciones actuales es compleja, se deben buscar estrategias que motiven a los jóvenes a ser protagonistas del conocimiento por medio de actividades que incentiven su participación de manera creativa, como la toma de decisiones en algunas temáticas en pro de su desarrollo educativo.

Conclusiones

La educación hace parte fundamental del proceso formativo, por esto es muy importante que los docentes, padres o acudientes sean partícipes de dicha formación; utilizando métodos a través del aprendizaje vivencial, donde los niños puedan crear, manipular, interactuar, y descubrir de manera experiencial, forjando un clima de aprendizaje recreativo y a su vez significativo.

Se deben generar contenidos de aprendizaje acordes a la etapa del niño, buscando pequeñas metas, donde en cada una de ellas pueda lograr un objetivo de aprendizaje que lo motive a querer ir al siguiente día y lograr nuevos retos de manera autónoma.

Es importante que, en la labor educativa, los padres, acudientes y formadores docentes, se mantengan actualizados sobre el entorno que rodea a sus niños, niñas y jóvenes, ya que el mundo avanza a gran velocidad y están inmersos en estos cambios. Es indispensable relacionar el mundo de los niños con las realidades del entorno físico y humano, involucrando actividades recreativas, donde intervenga el esparcimiento, la alegría, el juego, y la libre expresión.

Dentro de la escuela se hace fundamental generar espacios recreativos que vuelvan a motivar a los educandos hacia lo tradicional sin dejar de lado que existen nuevas tecnologías, en otras palabras, lograr el equilibrio entre lo cultural y lo global.

Los niños y niñas están inmersos en un proceso global, donde absorben contenido que los motiva a seguir modas y tendencias físicas para encajar en una sociedad. Todos los agentes exógenos y endógenos modifican las estructuras convencionales y realidades que omitimos en la escuela, se debe tener más en cuenta el punto de vista de los niños, niñas y jóvenes, pues los adultos no interpretamos de la misma forma la realidad en la que están inmersos los jóvenes hoy

en día y la forma en que se recrean, ellos luchan por hacerse notar y ser populares a lo que los docentes deben prestar atención en la escuela, enseñando a los niños y jóvenes a aceptarse tal y como son, a convivir con personas de distintas culturas, ideas, capacidades y creencias, las cuales debemos de respetar para tener una sana convivencia en nuestra comunidad.

Referencias Bibliográficas

Artavia Rojas C. (2011) Ética profesional docente: un compromiso pedagógico humanístico.

Revista Humanidades, Vol. 1 ISSN: 2215-3934

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4920530>

Assmann H. (2002). Placer y ternura en la educación. In NARCEA S.A (Ed.), NARCEA S.A.

<https://www.revistasinrecreo.com/wp-content/uploads/2015/11/Hugo-Assman-Placer-y-ternura.pdf>

Ausubel D. (2002) Vista do Teoría da aprendizagem significativa from <https://www.serie-estudos.ucdb.br/serie-estudos/article/view/296/149>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo

crearlo en el aula? Revista Nueva Aula Abierta N.º 16. <https://docplayer.es/6147803-El-juego-didactico-como-estrategia-de-ensenanza-y-aprendizaje-como-crearlo-en-el-aula.html>

Gallego Badillo, R. y Pérez Miranda, R. (1997). La enseñanza de las ciencias experimentales.

Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Gómez Cumpa, José W., Amestoy de Sánchez, Margarita, Ayala Aragón, Oscar Ranulfo,

Yentzen, Eduardo, Morcillo,Patricio, Alcahud López, Mari Carmen, Chibas Ortiz,

Felipe, Ortiz Ocaña, Alexander Luis, Mentruyt, Otilia, Ayala Aragón, Oscar R.,

López Pérez, Ricardo, Betancourt Morejón, Julián, Casillas, Miguel Ángel, Soriano

de Alencar, Eunice María Lima, Carmona, Mario Ramos, López Marín, Mayra,

Chueque, María Graciela, del Valle Bazán, Irene Olga, González Quitina, Carlos

Alberto, Vivas, David A., Mitjans Martínez, Albertina, Fiedotin, Mario y de la Torre,

Saturnino (2005). Desarrollo de la Creatividad. Desarrollo de la Creatividad.

Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE UNPRG

<https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5>

Holtz & Appel (2011) Adolescent internet use. Consultado de

https://www.researchgate.net/publication/259052694_Holtz_Appel_2011

Huitrón, G. (2013). salud del adolescente (UAEM, Ed.; 1st ed.).

<http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/21593/1/Salud%20del%20adolescente.pdf#page=124>

Isaza V., (2012) El contexto familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y las niñas, Revista Electrónica de Psicología Social «Poiésis» ISSN 1692-0945 N.º 23 – junio de 2012 <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/index>

Isaza V., Henao L., Gloria C., (2012) Influencia del clima socio familiar y estilos de interacción parental sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas Persona, núm. 15-dic-2012, Persona ISSN: 1560-6139 Universidad de Lima, Perú <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147125259015.pdf>

Jiménez, M. Araya, C. Y. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. (21) <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

León-Rodríguez, G.C. (2017). Primera aproximación a la creación de un centro o unidad de desarrollo de competencias docentes en ECOTEC. In A.M. Colina Vargas (Ed.), Competencias docentes en la enseñanza superior en el Ecuador. <https://bit.ly/3dSBzzQ>

Madrona, P. G., Jordán, O. R. C., & Barreto, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de Educación. <https://doi.org/10.35362/RIE470705>

- Mercado Ruíz, H. A., & Sánchez Rodríguez, D. A. (2018). estudio comparativo de componentes de la condición física en jugadoras de fútbol. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v4.n1.2018.411>
- Miquilena Colina, Dionielvy. (2011) Recreación laboral: Su efecto motivacional en los trabajadores Observatorio Laboral Revista Venezolana, vol. 4, julio-diciembre, 2011, Universidad de Carabobo Valencia, Venezuela <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=219022148003>
- Moncada, J. Chacón, A. Y. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. *Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Ramírez, E. L., & Orrala, M. E. (2022). La importancia de la recreación en el proceso de aprendizaje (Bachelor's tesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022). <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7450>
- S-Aguirre, G, A. (2015). Consumo excesivo de esteroides anabólicos y su implicación en la salud de los moradores de la ciudadela sauces 2 en Guayaquil. Tesis de grado. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/7945>
- Saldaña, G. N., Jiménez, P. V., & Opazo, T. C. (2001). El concepto de participación de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje: la perspectiva de agentes comprometidos. *Revista de Psicología*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26410104>
- Sternberg, R, O' Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid España.
- Vallory, A (2002) El aprendizaje significativo en la práctica Deposito Practicas: profesorado de

seminario de aprendizaje significativo.

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ElAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>

Venezuela, T. E., Arrillaga, L., & Enrique, C. (2019). La Pedagogía del Amor y la Ternura: Una Práctica Humana del Docente de Educación Primaria. Revista científica.

<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.13.261-277>

Zúñiga Meléndez, A.; Leiton, R.; Naranjo Rodríguez, J.A. (2014). Del sistema educativo tradicional hacia la formación por competencias: Una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria de Mendoza Argentina y San José de Costa Rica. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias. <http://hdl.handle.net/10481/37421>