



Revista Actividad Física y Ciencias  
Año 2019, N° Extraordinario UPEL – ULA

## RECREACIÓN, EDUCACIÓN FÍSICA Y TECNOLOGÍA: UNA RELACIÓN QUE PUEDE SER MUY RE-CREATIVA<sup>1</sup>

## RECREATION, PHYSICAL EDUCATION AND TECHNOLOGY: A RELATIONSHIP THAT CAN BE VERY RE-CREATIVE

Maximiliano Quintero Reina  
[maxgre@hotmail.com](mailto:maxgre@hotmail.com)

Francy Milena Benavides López  
[Ingbenavidez@gmail.com](mailto:Ingbenavidez@gmail.com)

Universidad Cundinamarca – Colombia

**Recibido:** 15-01-2019

**Aceptado:** 10-03-2019

### Resumen

El tradicionalismo en la que se encuentra en la actualidad la clase de Educación Física que limita considerablemente su innovación didáctica afecta notablemente la motivación por parte de los estudiantes, situación que hace que no se tengan las estrategias apropiadas para estimular una participación placentera. En esta medida es donde afloran propuestas de investigación como esta, que buscan fortalecer a la Educación Física como una alternativa que rompa con el tradicionalismo actual en la que se encuentra inmerso esta área fundamental en las instituciones educativas. Es por

---

<sup>1</sup> Documento reflexivo que hace parte del proyecto de investigación LOS VIDEOJUEGOS ACTIVOS Y LA RECREACIÓN EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA BÁSICA PRIMARIA. UNA NUEVA PROPUESTA DIDÁCTICA, presentado por el grupo CAFED (equipo de trabajo: Lic. Carlos Alberto Romero C, Lic. John Mauricio Medellín, Lic. Maximiliano Quintero R.) en la convocatoria interna de Proyectos de Investigación de la Universidad de Cundinamarca, Colombia en Noviembre de 2018.

ello que por qué no buscar otros caminos que puedan nutrir de nuevas alternativas pedagógicas los currículos de esta disciplina. La intención es acercar a la recreación a la dinámica del área de la Educación Física, con la intención de por una parte, el cambio de mentalidad de docente hacia acciones más creativas e innovadoras y por otra la incorporación de herramientas tecnológicas como los videojuegos activos en la clase se imparte en las instituciones educativas de la Básica Primaria. Dentro de los resultados esperados, está la posibilidad de influir en el pensamiento y acción pedagógica de los docentes de la Básicas Primaria, demostrando que la innovación didáctica desde la relación Educación Física – Recreación – Tecnología es posible.

**Palabras clave:** recreación tecnológica, competencia creativa, competencia digital, clase de educación física.

### **Abstract**

The traditionalism in which the Physical Education class currently finds itself that limits its didactic innovation considerably affects student motivation, a situation that makes it impossible to have the appropriate strategies to stimulate a pleasant participation. In this measure, research proposals such as this one emerge that seek to strengthen Physical Education as an alternative that breaks with the current traditionalism in which this fundamental area in educational institutions is immersed. That is why not look for other ways that can nurture new pedagogical alternatives the curricula of this discipline. The intention is to bring recreation to the dynamics of the area of Physical Education, with the intention of on the one hand, the change of teacher mentality towards more creative and innovative actions and on the other the incorporation of technological tools such as video games active in the class is taught in the educational institutions of the Primary Basic. Among the expected results, there is the possibility of influencing the thinking and pedagogical action of the teachers of the Basic Primary, demonstrating that the didactic innovation from the relation Physical Education - Recreation - Technology is possible.

**Keywords:** technological recreation, creative competition, digital competence, physical education class.

### **Contexto de la investigación**

La educación para el nuevo milenio ha llegado enmarcada con la generación de nuevas expectativas de mejora que respondan a los requerimientos sociales, culturales, políticos y económicos actuales. Esta dinámica que debe responder a esa sociedad del conocimiento en que la que ya estamos inmensos y que promueve vidas cercanas a la tecnológica como un factor importante para el desarrollo de la cotidianidad de las personas. Una de las características de este

nuevo orden mundial en las que se encuentra la importancia de crear y difundir el conocimiento, también se encuentra la capacidad para innovar lo que permite la transformación y cambio, poniendo como una de las prioridades el desarrollo de una competencia creativa. En este sentido, Forero (2009) citando a Manuel Castells señala que: “uno de los principales rasgos de las sociedades del conocimiento es precisamente la capacidad de innovar. A través de esta competencia se transforman los procesos y surgen los cambios.” (p.42)

Esta situación ha motivado políticas mundiales y nacionales que en el caso de la educación, promuevan una educación de calidad en donde las nuevas tecnologías son una metodología para el alcance de este logro, además de apostar por la incorporación de métodos no convencionales.

Dentro de este panorama, la Educación Física como una de la áreas fundamentales del sistema educativo colombiano, debe permitirse entrar en estos procesos con la incorporación de ayudas tecnológicas que posibiliten el encontrar nuevos caminos metodológicos y didácticos que rompan estructuras curriculares tradicionales, con la inclusión de herramientas como los videojuegos activos mediados desde ambientes recreativos (recreación tecnológica) que favorezcan la formación multidimensional de los estudiantes.

En esta línea de ideas, este proyecto de investigación propone abordar la relación “Tecnología y la Educación Física” medidas por ambientes de recreación y cómo en esta relación dialógica se consolidan experiencias significativas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de esta área fundamental. La propuesta es buscar alternativas innovadoras que den respuesta a las actuales necesidades del nuevo orden mundial, con el desafío de influenciar de forma positiva en todos los contextos humanos (sociales, culturales, políticos, económicos, ambientales, etc.) y en especial en el educativo. Es por esto que el interés investigativo de este proyecto está dirigido a sumarse a las iniciativas de la ONU, con lo expuesto en el documento **Objetivos de desarrollo sostenible – 17 objetivos para la transformar nuestro mundo de la Agenda de Desarrollo Sostenible**, en donde el **Objetivo 4. Educación de calidad**, es la prioridad de esta investigación.

La UNESCO (**Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura**) como la agencia especializada de las Naciones Unidas, propone el **Marco de Acción de Educación 2030** donde se exponen 10 metas para el desarrollo de una educación de calidad, en los cuales enmarcan 3 objetivos de ejecución y en particular uno que le interesa a este proyecto:

- 4a. Entornos de aprendizaje eficaces. Construir y adecuar instalaciones escolares que respondan a las necesidades de los niños y las personas discapacitadas y tengan en cuenta las cuestiones de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Información recolectada de la página de la UNESCO <https://es.unesco.org/node/266395>

---

En el contexto de colombiano el Ministerio de Educación Nacional Colombiano (MEN) ha dispuesto políticas que motivan acciones hacia una Educación de calidad. En esta medida el MEN comenta que:

Una educación de calidad es la que logra que: todos los estudiantes, independientemente de su procedencia, situación social, económica y cultural, cuenten con oportunidades para adquirir conocimientos, desarrollar las competencias y valores necesarios para vivir, convivir, ser productivos y seguir aprendiendo a lo largo de la vida<sup>3</sup>

Otro de los factores a tener en cuenta es lo expuesto desde el concepto de Educación inclusiva, no como las estrategias que permite a que solo la población en condición especial puedan involucrarse de una forma más participativa en los procesos educativos, sino como una directriz que permite que toda la población de estudiantes (con necesidades educativas especiales o no) puedan participar independientemente de sus condiciones sociales, culturales o económicas. Esta condición debe ser un rasgo que caracterice el común de la educación.

Esta postura educativa debe ir direccionada a contar con acciones pertinentes y coherentes con las particularidades de los estudiantes (proceso individualizado del aprendizaje) que permitan la inclusión por medio de una participación activa sin ningún tipo de discriminación o limitación social, cultural, política o pedagógica. El responder a esa diversidad de la mejor manera, es permitir que desde un aprendizaje en comunidad, la escuela ponga a disposición todo su equipamiento adaptado a las necesidades de los estudiantes desde un enfoque de igualdad y oportunidades para el desarrollo humano (Parra, C., 2011).

Teniendo en cuenta este contexto, este proyecto de investigación tiene como propósito, que la Educación Física pueda incorporar dentro de su dinámica curricular a la tecnología como medio eficaz para una educación calidad, que responda a las necesidades de los estudiantes frente a su formación y desarrollo multidimensional. Esta postura pretende acercarse a las **TICs** (Tecnología de la información y la comunicación), las **TACs**<sup>4</sup> (tecnología del Aprendizaje y la comunicación) y las **TEPs**<sup>5</sup> (*Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación*) como herramientas formadoras, que van a permitir encontrar significancia a los contenidos dispuestos por este espacio académico por parte de los estudiantes.

En este punto es donde la decisión de utilizar los videojuegos activos toma gran relevancia. En la actualidad estos juegos son utilizados como apoyo en el campo de la salud (motivando a la actividad física o en procesos terapéuticos), en el campo del manejo del tiempo libre (ocio

---

<sup>3</sup> Información recolectada de la página del MEN [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-192177\\_archivo\\_pdf6\\_polcalidad.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-192177_archivo_pdf6_polcalidad.pdf)

<sup>4</sup> Concepto creado por Vivancos, J, (2009) con el desarrollo del Proyecto TAC que busca no solo hablar de la infraestructura y el equipamiento tecnológico TIC, sino comenzar a hablar de la aplicación curricular de las tecnologías como posibilitadores de mejores aprendizajes y la generación de nuevos conocimientos en los estudiantes

<sup>5</sup> *Dolors Reig* ha planteado que en la TIC existen diferentes niveles de uso y que en el caso las TEPs se convierten en un espacio de participación y de empoderamiento para dar soluciones a problemas de las comunidades y permite la recuperación de la sociabilidad por medio de una interacción social alrededor de la tecnología.

tecnológico – ocio digital) y claro en el campo de la educación en donde ha demostrado que puede tener un papel importante en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje, dejando a un lado la visión de que puede tener efectos negativos en el desarrollo del ser humano (Peña, C. y Velázquez, L., 2013).

El aporte metodológico de los videojuegos es muy importante, pues a consecuencia de la era digital en la que nacieron las dos últimas generaciones, obliga de alguna manera a que se tengan en cuenta en la vida de las personas. Es así que se convierte en una gran oportunidad, pues los niños millennials<sup>6</sup> tienen una gran familiaridad con estos entornos virtuales y de conectividad, competencias que fácilmente puede ser canalizadas hacia mejorar la simbiosis entre docente – estudiante permitiendo que los niveles de motivación sean altos y la apropiación de conocimiento sea más significativa. Pascual, J. (2013) comenta que:

La elección de este tema viene dada por estas razones además de considerar que los videojuegos son materiales motivadores y muy funcionales que permiten al alumnado desarrollar destrezas más allá de las que adquieren en la educación tradicional (...), se intenta romper las fronteras preconcebidas y ver que el videojuego, más allá de ser un elemento de diversión puede ser una herramienta didáctica muy potente, sin olvidar que es una herramienta y no podemos caer en el reduccionismo de pensar que con el uso del videojuego se acabará la educación. (p.5)

Esta relación con grandes resultados educativos, lamentablemente es muy pocas veces vista en la clase de Educación Física. Es aquí en donde este proyecto puede llegar a tener su gran aporte. Los videojuegos activos y Educación física mediados desde la recreación tecnológica<sup>7</sup>, puede aportar un sinnúmero de acciones que potencialicen la dimensión psicomotora de los niños. Marín, V. (2011) comenta que:

En función del tipo de videojuego que decidamos emplear este ayudara a “trabajar” un área concreta, a saber: los de tipo arcade potenciarán el desarrollo psicomotor y la orientación espacial, los de deportes nos permiten desarrollar habilidades psicomotoras y el conocimiento de las reglas y estereotipos propios del deporte, los tipo aventura y de rol promueve el desarrollo del conocimiento de diferentes temáticas, aportando valores y contravalores. Los simuladores ayudan a controlar la tensión y desarrollar la imaginación, los de estrategia además del beneficio que aportan los simuladores nos permitirán aprender a administrar los recursos que suelen ser escasos. Por último, los juegos de lógica y de preguntas ayudan tanto a desarrollar la lógica, la percepción espacial, la imaginación y la

---

<sup>6</sup> O los “milenios”, generación nacida a finales del siglo pasado e inicios de este, que son definidos como nativos digitales y que pasan gran parte de su vida inmersos e interconectados por medio de la tecnología.

<sup>7</sup> Término acuñado desde lo expuesto como Ocio Tecnológico y que con el cual pretendemos generar una metodología desde los desarrollos del concepto de Recreación que permite mediar con la lúdica y el juego y la creatividad para la generación de ambientes que estimulen de las dimensiones lúdicas y creativas de las personas.

creatividad como a repasar los contenidos del currículum. Como vemos de forma lúdica el proceso de aprendizaje se realizará sin que el estudiante sea consciente de ello, por lo que este será más significativo. (p.65)

Como elemento final, La Red Pedagógica de Educación Física, Recreación y Deporte (RPEFRD) de la Secretaria de Educación del municipio de Fusagasugá, realizó un estudio<sup>8</sup> en donde se evidencia la necesidad imperante de realizar un rediseño curricular a los programas de Educación Física todas las instituciones educativas a consecuencia de la existencia de un documento que direcciona dichos lineamientos desde el año 2002.

Para el año 2018 la RPEFRD ha propuesto un documento que define las políticas y plan de acción que actualizará la estructura curricular del área y en donde esta propuesta investigativa puede dar un aporte importante:

#### **Plan de Acción**

**Línea de Acción:** Rediseño curricular.

**Meta:** Establecimiento de un modelo curricular para el área, que pueda adaptarse a los diferentes contextos educativos y permita la movilidad de los estudiantes entre las instituciones educativas del municipio.

**Objetivo:** Revisar las planeaciones curriculares que actualmente se realizan en cada institución educativa.

(...)

**Línea de Acción:** investigación e innovación educativa

**Meta:** Desarrollo de habilidades investigativas e innovadoras en los docentes del área, a partir de su quehacer diario escolar e intervenciones de proyectos extracurriculares.

**Objetivo:** incentivar la creatividad e innovación de estrategias metodológicas y didácticas por la clase de Educación Física. (p.7)

Por último, esta propuesta cuenta con otra ventaja frente a este tipo de herramientas la cual es el manejo Offline, pues no requiere de conectividad para su funcionamiento, facilitando notablemente su utilización en cualquier parte.

Todo este panorama expuesto permite definir con claridad la validación de este proyecto de investigación, lo cual se determina en cinco líneas de acción:

- Relevancia de la investigación que define la importancia de este tipo de proyectos en la generación de metodologías innovadoras, aporte didáctico para la enseñanza de la Educación Física.

---

<sup>8</sup> Este estudio diagnóstico, hace parte del Documento Plan de Acción 2018 – 2019 de la Red Pedagógica de Educación Física el Municipio de Fusagasugá.

- El Nivel de factibilidad del proyecto, por el auge y alto nivel de aceptación de los niños a las nuevas tecnologías, especialmente de los videojuegos.
- Definición de los videojuegos como una herramienta TIC aplicable en los procesos educativos.
- Aproximación al concepto de la recreación (Recreación Tecnológica) como mediadora entre la Tecnología y la Educación Física
- El acercamiento al manejo de las TICs, TACs y las TEPs en el rol de docente (docente de aula y/o educador de la Educación Física) de la Básica Primaria.
- La socialización y posible aplicación de los resultados alcanzados en esta investigación con el apoyo de la RPEFRD

Frente a las limitaciones que puede tener este proyecto de investigación es el costo del equipamiento, ya que una consola y sus accesorios tienen un valor aproximado de un millón de pesos que limitaría de alguna manera su aplicación en instituciones educativas de bajos recursos, situación que requeriría de un patricio para su implementación.

Este tipo de estrategias como estrategia pedagógica tiene algunas limitaciones, pues su aplicación puede ser vista como una actividad que complementa lo propuesto en las clases de Educación Física, pues en su utilización solo puede participar un número reducido de estudiantes.

## ¿Qué motiva este proyecto?

El interés radica en el tradicionalismo en la que se encuentra la clase de Educación Física de la básica primaria en Fusagasugá, en cual será el contexto en donde se pretende desarrollar esta propuesta investigativa.

En una revisión del contexto del tipo de educación que promueve el Programa Único del Área de la Educación Física para la Básica Primera, Secundaria y Media para las Instituciones educativas del municipio de Fusagasugá, desarrollado por la Red de Educación Física - año 2002, en donde se evidencia la unificación de los procesos, contenidos y metodologías de esta área fundamental a nivel municipal, lo que limita la innovación didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje del área, evidenciando los siguientes factores intervinientes de la situación problemática:

- La resistencia al cambio y/o inclusión de metodologías, que han perpetuado a lo largo de los años una misma postura pedagógica del área, situación que se da algunas veces desde limitaciones internas (profesor de Educación Física) y otras veces externas (Políticas institucionales, municipales, y/o nacionales) que han estancado de forma considerable la evolución curricular y la incorporación en dinámicas pedagógicas con nuevas tendencias que respondan a las necesidades educativas actuales de los estudiantes. El no innovar sobre los contenidos y sus didácticas hacen que los estudiantes no encuentren la motivación

necesaria para entender la importancia de esta área en su formación como persona. La tendencia deportivista en la que se sustenta en la actualidad esta área fundamental, solo busca promover disciplinas deportivas como la única opción de desarrollo de esta asignatura, no permitiendo que los estudiantes asimilen la importancia de la actividad física, la recreación, el deporte y la relación con el medio ambiente para su vida, sino que propone el desarrollo una serie de técnicas y movimientos sin sentido.

- Otro factor que expresa es el mal uso o la poca implementación de las TICs en los ambientes educativos y en especial en la clase de Educación física, que hace que esta área pierda una oportunidad importante de involucrar herramientas que son necesarias para la actual sociedad digital, que ha demostrado la importancia del manejo de éstas en los procesos educativos. La subvaloración de estas herramientas se da en gran medida por una postura operativa, que no las deja ver como una estrategia que ayuda a dinamizar los ejercicios de la enseñanza y el aprendizaje. Esta condición hace ver a las tecnologías de la información como un fin y no como un medio, respondiendo solo a una dotación de medios tecnológicos, desvirtuando totalmente su función en esta sociedad de la información.
- El poco desarrollo de la competencia digital en los educadores de la educación física, pues para el gremio de docentes lo pragmático de la disciplina hace que se acerque más a las actividades de campo y no a procesos que tengan que ver con las nuevas tecnologías: el balón, los aros, las sogas los conos, los campos deportivos, etc., son los medios y recursos llamados a ser utilizados en la clase de Educación física, desplazando otras propuestas como los videojuegos por ejemplo.
- Por último, el uso de los medios tecnológicos tales como celulares, Tablet, computadores, videojuegos, etc., por parte de niños, jóvenes y adultos por periodos importantes tiempo del día, hace pensar que su utilización no lleva a nada productivo y que por el contrario es un factor negativo en su desarrollo. La decisión por parte de las nuevas generaciones en pasar gran parte de su tiempo inmerso estas tecnologías, raya con la negación que algunos docentes tienen con relación de incluir en la dinámica de sus clases estos recursos, ir en contra de las características de los “milenios”, propicia que no les interese aquellos espacios escolares o extraescolares en los que no tienen contacto alguno con ellos.

Frente a este panorama surgen algunas preguntas como: ¿Los videojuegos activos pueden convertirse en un medio importante en el desarrollo de la dimensión psicomotora de los niños de la Básica Primaria? ¿Por qué los docentes de Educación física no cuentan con competencias digitales que le permita la incorporación de la TICs en su quehacer pedagógico? ¿Cómo se puede construir una propuesta didáctica innovadora para la clase de Educación Física desde la utilización de videojuegos activos?

Con relación a las anteriores preguntas el proyecto de investigación tendrá la siguiente pregunta que orientará su desarrollo:

¿Cuál puede ser los aportes didácticos de las tics (videojuegos activos) mediados por la recreación en la clase de Educación Física de la Básica Primaria del Municipio de Fusagasugá?

Como ya se ha expuesto en la situación problemática que motiva este proyecto de investigación, en donde se identifica la limitada innovación en los procesos metodológicos y didácticos del área de Educación Física en las instituciones educativas del municipio de Fusagasugá, que conlleva a ese tradicionalismo en la cual se encuentra esta área fundamental, en la que el rol del docente es el de un administrador de los contenidos definidos en los currículos institucionales y no el de un facilitador del aprendizaje de los estudiantes. Es así como, esta situación se refleja en una entrevista que se realizó al actual coordinador de la Red de Educación Física Municipal<sup>9</sup>, expresa que una de las posibles causas para que se de este tradicionalismo es la decisión de no explorar nuevas tendencias de actividad física y mantenerse en esa postura deportivista que en la actualidad se desarrolla la clase de Educación Física y que no permite transformaciones importantes en su desarrollo curricular.

Es por ello que el aporte que puede tener este proyecto de investigación está dada en la oportunidad de brindar una alternativa didáctica que se convierta en el dinamizador de una estrategia innovadora para el área de la Educación Física de la Básica Primaria del Municipio del Fusagasugá.

En esta línea de ideas los logros del proyecto estarán direccionados hacia:

- El uso de la TIC en los procesos educativos y en especial en la clase de la Educación Física, de tal manera que puedan tener un papel muy importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje de nuevos conocimientos.
- Motivar la competencia digital de los profesores que dirigen el área de Educación física en la Básica Primaria, que los aleje de ese papel de trasmisor de conocimiento a ser un facilitador, orientador y guía en la formación de los estudiantes.
- Estimular el interés del estudiante hacia el aprendizaje de los contenidos del área de la Educación Física, contribuyendo al desarrollo de competencias sicomotoras para la formación su integral.
- Aportar al interés que tiene la RPEFRD, en la incorporación de nuevas estrategias que promuevan la creatividad y la innovación educativa en el área de la Educación Física.

---

<sup>9</sup> Arcadio Lozano Botache Licenciado en Educación Física, Docente de planta de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del Municipio de Fusagasugá, Col.

## **Elementos para la discusión**

Esta propuesta acerca a tres conceptos que poco o nada hacen parte de alguna experiencia investigativa. En una revisión de antecedentes solo se encuentran experiencias entre la Educación Física y recreación, Educación y la Tics, La Educación y los videojuegos, lo que hace que esta se convierte en un proyecto innovador.

### *¿Por qué pensar en la Recreación?*

Par esta propuesta de investigación, la Recreación es concebida como un fenómeno social que se estructura como un “acto complejo”, en donde este tipo de práctica valla más allá del simple ejercicio de la actividad por la actividad dándole solo cabida al goce, placer y diversión, para elevarse y entenderla como una necesidad humana aportante a la humanización de lo humano. Ver a la Recreación como un acto humano posibilita las condiciones de entenderla como una condición que promueve el desarrollo incidiendo, sino en todas, en la mayoría de las dimensiones humanas (social, física, cognitiva, psicológica, espiritual...). El acto recreativo es más que una simple experiencia vivida por medio de una actividad propuesta para ello, es aquel estado en donde la persona se puede encontrar con su verdadero “yo” e interactuar con otros de forma natural por su carácter universal (Cervantes, 2004), en un espacio que se crea simulando una burbuja que los aísla de esa realidad impuesta por la sociedad y dejando que aflore la verdadera esencia humana.

En conclusión, la Recreación para esta propuesta de investigación es la estrategia metodología que permite re-crear ambientes en donde los participantes (en este caso docentes y estudiantes) pueden estimular la dimensión lúdica y la dimensión creativa que promueva una competencia creativa que permite dar las herramientas necesarias para dar soluciones a los problemas cotidianos, además de promover ambientes motivacionales para seguir adelante. Es entontes la recreación un estado o una condición humana y no una experiencia promovida por una actividad que tiene tiempo y espacio limitado a la duración de la misma.

Esta postura epistémica de la Recreación no hace dimensión su gran aporte en los ambientes educativos. Para Waichman (2009) es muy claro el papel que tiene la recreación en los ambientes educativos:

“Si comprendemos a la Recreación como un fenómeno cultural y la entendemos como un sistema de objetivos, metodologías y acciones que tienen lugar en situaciones de carácter grupal y dirigidas o coordinadas por expertos en esa tarea, presentamos como propuesta la **RECREACIÓN EDUCATIVA**, definida como el tipo de influencia intencional y con algún grado de sistematización que, partiendo de actividades voluntarias, grupales y coordinadas exteriormente, establecidas en estructuras específicas, a través de metodologías lúdicas y placenteras, pretende colaborar en la transformación del tiempo disponible o libre de obligaciones de los participantes en praxis de la libertad en el tiempo, generando protagonismo y autonomía”. (pág. 105)

Frente a esta relación “Recreación – procesos educativos”, se ha identificado que es en la actualidad uno de los aportes más importantes de este campo. Enciso y Rico (1998) en un estudio realizado en donde define cuales puede ser los campos de acción de la Recreación, definen uno que tiene relación con los procesos educativos:

**Recreación Pedagógica:** La recreación se involucra en el proceso de enseñanza – aprendizaje, como metodología y como complemento globalizador y liberador, permitiendo que el tratamiento de los contenidos curriculares, sea más placentero y por ende más fructífero. Da respuesta a la imperiosa necesidad de afrontar la problemática de tiempo libre y del diseño de actividades de ocio, a ser implementadas en las jornadas extraescolares y en los Proyectos Pedagógicos complementarios de la Educación Formal. (p. 77)

De igual forma Guillermina Mesa (2003) en estudios realizados con el mismo interés de develar la relación que la recreación tiene con la educación, ha identificado las siguientes dimensiones:

La segunda, la **recreación “dirigida” o pedagógica** que se nutre de la actividad socio cultural más general y tiene como base la intencionalidad de enseñar y comunicar las tradiciones lúdicas y de propiciar el uso creativo y transformador de las mismas para influir en los cambios internos y externos y en los procesos de internalización y externalización en el sentido de mediación semiótica. Esta concepción pedagógica de la actividad recreativa se funda en las nociones de “influencia educativa” e interactividad<sup>10</sup>, aplicadas al estudio de la recreación como proceso educativo<sup>11</sup>. (p. 1)

La recreación como eje integrador educativo del ser humano, involucra elementos sociales, culturales, cognitivos y biológicos, todos ellos acoplados en forma armónica al interior del cerebro, mediados por variaciones en los flujos de neuroquímicos y expresados en la interacción entre seres humanos a partir del juego, la lúdica y la creatividad. Para Quintero (2012) el trasfondo de los beneficios de la Recreación recae en gran medida en el aporte educativo:

La recreación y su relación con los procesos educativos permite hacer un redescubrimiento en las cosas cotidianas y es darles un nuevo sentido, en donde es fundamental el entender y estimular que dentro de la potencialidad humana hay que incluir dos dimensiones que están hace mucho tiempo refundidas: la dimensión lúdica y la dimensión creadora (Quintero

---

<sup>10</sup> COLL, Cesar; COLOMINA, R.; ONRUBIA, J. Y ROCHERA, M.J. Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa. A P. Fernández Berrocal y M. Ángeles Melero (Comps), La interacción social en contextos educativos. Editorial Siglo XXI. Madrid, 1995.

<sup>11</sup> MESA, Guillermina, La recreación como proceso educativo. Tesis doctoral. Departamento de Psicología Evolutiva. Universidad de Barcelona, Barcelona, 1997.

(2012), medios que permiten que la pedagogía se exprese en el acto educativo con su real esencia, como la ciencia que desde la relación de la teoría y la práctica aporta a un proceso reflexivo clave para la generación de ambientes cada vez más apropiados y complejos donde la diversión está siempre presente y donde el aprender jugando es la premisa. (p. 10)

### *Una aproximación a la Recreación tecnológica*

En este punto la recreación en la tecnología o recreación virtual o la dimensión de lo virtual recreativo (Carreño, J. 2011) se convierte en una mediadora entre el hombre y la tecnología que apoya esa configuración de una sociedad transmoderna en donde el ocio tecnológico es un insumo importante. En esta línea Carreño, J. (2011) nos comenta que:

La recreación entonces, construye formas en que el sujeto vivencia su mundo tecnologizado: Tal y como afirma Corredor: "en el interés en adaptarse a la nueva sociedad de la información, los estudiantes tendrán que aprender aptitudes que les permita trabajar, divertirse y convivir con estas nuevas tecnologías si quieren sobrevivir en él" (2005:50). (p.110)

En esta medida se pretende incorporar en la discusión académica el concepto de Recreación Tecnológica - TOR (tecnologías para el ocio y la recreación) como aporte a la utilización de las tecnologías en los espacios de ocio y de recreación de las comunidades tanto de los tiempos institucionales como en el tiempo libre de los estudiantes y de las personas en general. Este aporte tiene como referente el Ocio tecnológico, término que hace relación a la alternativa de utilización del tiempo libre de las personas y dentro de ellos elementos tecnológicos

### *Videojuegos en la educación*

Este panorama permite ver que los videojuegos en la actualidad se han posicionado como uno de las actividades más representativas de la sociedad actual. Estudios realizados en el tema, han permitido ver las bondades y desventajas de estos medios tecnológicos, lo que ha permitido que este tipo de recursos puedan ser catalogados como procesos negativos, pero que en la realidad cuentan con un potencial para conseguir fines determinados, ya sea en el campo educativo, terapéutico, psicológico o físico. (Salcedo, M. 2014).

Los videojuegos posibilitadores de ambientes para la educación en donde la motivación cuenta con un nivel muy alto, por estar interactuando con herramientas que son poco manejados por ellos y poniendo gran significancia a esos conocimientos (experiencias y vivencias) que se puedan en su manipulación beneficiando múltiples campos para el desarrollo de las personas. En el caso particular de la educación Física permite la estimulación de la habilidades psicomotrices (Revuelta & Guerra, 2012).

Frente a esta aporte Chacón, R., Castro, M., Zorita, F., Espejo, T. (sf) afirman que “De este modo, se persigue justificar la viabilidad de utilizar los videojuegos activos como instrumento o material en determinadas sesiones de Educación Física, constituyendo estos un recurso extraordinario para evitar la monotonía en el área (p.4)

### *¿Cuál sería el aporte de este propuesta de investigación?*

Las herramientas TIC aplicadas en la educación han enriquecido la labor docente y el quehacer educativo, permitiendo al docente el desarrollo de competencias y habilidades tecnológicas en el uso de estas herramientas.

Sin embargo, el temor por parte de los docentes de desprenderse de la manera tradicional de orientar clase y salirse de su zona de confort, se refleja en su labor, situación que le genera inseguridad y rechazo al cambio.

Es así como, surge la necesidad de plantear un nuevo rol docente, en donde éste reflexione sobre las estrategias didácticas que hay que adoptar para transmitir los conocimientos y aumentar la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y cree mecanismos que contribuyan en la formación integral del estudiante, haciéndolo responsable de su proceso y protagonista del mismo. En este sentido, se requiere de un docente que, además de conocer el entorno educativo del estudiante, también conozca su entorno comunicativo y sus habilidades, siendo mediador entre ello y las TICs, fortaleciendo sus competencias y favoreciendo su inserción en la sociedad del conocimiento.

El nuevo rol docente debe estar enmarcado en una labor enfocada en facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, orientar el proceso autodidáctico e intelectual del estudiante, diseñar los recursos y/o materiales y adaptarlos a las características de estos, asesorar el desarrollo de experiencias colaborativas y el progreso de los mismos, abrir el camino de la investigación y actualización de su propio quehacer, facilitar los contenidos y administrar el proceso de enseñanza de los estudiantes vinculándolos con ambientes y situaciones de aprendizaje con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

De esta manera es que el nuevo rol docente influenciado por las TICs y el conocimiento, contribuye en procesos educativos más atractivos e innovadores.

Es aquí, donde los videojuegos, entran a jugar un papel relevante en la educación, específicamente en los procesos de enseñanza –aprendizaje de los estudiantes, ya que es una estrategia pedagógica que genera mayor interés de aprender en el alumno, siendo éste el principal reto para cualquier docente. Además, los videojuegos, ayudan a los estudiantes a adquirir conocimiento de una manera atractiva y contribuyen al desarrollo de competencias y/o habilidades que le permiten mejorar sus actividades educativas.

Como ya se ha expuesto en la situación problemática que motiva este proyecto de investigación, en donde se identifica la limitada innovación en los procesos metodológicos y didácticos del área de Educación Física en las instituciones educativas del municipio de

Fusagasugá, que conlleva a ese tradicionalismo en la cual se encuentra esta área fundamental, en la que el rol del docente es el de un administrador de los contenidos definidos en los currículos institucionales y no el de un facilitador del aprendizaje de los estudiantes. Es así como, esta situación se refleja en una entrevista que se realizó al actual coordinador de la Red de Educación Física Municipal<sup>12</sup>, expresa que una de las posibles causas para que se de este tradicionalismo es la decisión de no explorar nuevas tendencias de actividad física y mantenerse en esa postura deportivista que en la actualidad se desarrolla la clase de Educación Física y que no permite transformaciones importantes en su desarrollo curricular.

Es por ello que el aporte que puede tener este proyecto de investigación está dada en la oportunidad de brindar una alternativa didáctica que se convierta en el dinamizador de una estrategia innovadora para el área de la Educación Física de la Básica Primaria del Municipio del Fusagasugá.

En esta línea de ideas los logros del proyecto estarán direccionados hacia:

- El uso de la TIC en los procesos educativos y en especial en la clase de la Educación Física, de tal manera que puedan tener un papel muy importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje de nuevos conocimientos.
- Motivar la competencia digital de los profesores que dirigen el área de Educación física en la Básica Primaria, que los aleje de ese papel de trasmisor de conocimiento a ser un facilitador, orientador y guía en la formación de los estudiantes.
- Estimular el interés del estudiante hacia el aprendizaje de los contenidos del área de la Educación Física, contribuyendo al desarrollo de competencias sicomotoras para la formación su integral.
- Aportar al interés que tiene la RPEFRD, en la incorporación de nuevas estrategias que promuevan la creatividad y la innovación educativa en el área de la Educación Física.

---

<sup>12</sup> Arcadio Lozano Botache Licenciado en Educación Física, Docente de planta de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del Municipio de Fusagasugá, Cundinamarca.

## Referencias

- Carreño, J. M. (2011) *La recreación en los entornos virtuales, problemas y desafíos*. Disponible en: <http://revistarecreacion.net/volumen1/carreno%20j.m.%20la%20recreacion%20en%20los%20entornos%20virtuales,%20problemas%20y%20desafios.pdf>
- Cervantes, G, J, L (2004). *El tiempo que te quede libre...dedícalo a la recreación*. México: Fondo Editorial.
- Chacón, R., Castro, M., Zorita, F., Espejo, T. (sf). *Videojuegos activos como recurso TIC en el aula de Educación Física: estudio a partir de parámetros de Ocio*. Disponible en: <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/12054/pdf>
- Documento Plan de Acción 2018 – 2019. Red Pedagógica de Educación Física para el Municipio de Fusagasugá, Colombia.
- Enciso H. y Rico, C. (1988). *Fundamentos de la Recreación*. Ediciones Cerlibre.
- Forero, I. (2009) *La Sociedad del Conocimiento*. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>
- Gómez, V. (s.f.). *Visión crítica sobre la Escuela Nueva en Colombia*. Disponible en <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/5592/5014>
- Johnson, R. B. y Onwuegbuzie, A. J. (2004). Investigación de métodos mixtos: un paradigma de investigación cuyo tiempo ha llegado. *Investigador Educativo*. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3102/0013189X033007014>
- Marín, V. (2011). *La perspectiva educativa de los videojuegos, una realidad tangible*. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/260779202\\_LAPERSPECTIVAEDUCATIVADELOS](https://www.researchgate.net/publication/260779202_LAPERSPECTIVAEDUCATIVADELOS)
- Mesa, G. (2003). *La Recreación Dirigida: Mediación Semiótica y Práctica Pedagógica*. Documento de Trabajo Universidad del Valle, Colombia.
- Parra, C. (2011). Educación Inclusiva: Un Modelo de Diversidad Humana. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5386258.pdf>
- Pascual, J. (2013). *Uso del video juego como herramienta didáctica*. Disponible en: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000421.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf)
- Peña, C. y Velázquez, L. (2013). *Uso de los videojuegos como auxiliar didáctico en la educación superior*. Disponible en: <http://ride.org.mx/11/index.php/RIDASECUNDARIO/article/download/491/48>

Programa Único del Área de la Educación Física para la Básica Primera, Secundaria y Media para las Instituciones educativas del municipio de Fusagasugá (2002).

Quintero, M. (2012). La pedagogía recreativa. Una realidad transformadora. Ponencia II Congreso Internacional de Educación Física, Deporte Actividad Física, Deporte y Recreación. Universidad Cundinamarca, Colombia.

Red Pedagógica de Educación Física, Recreación y Deporte (2018). Documento Política y Plan de acción de la estructura curricular del área para el Municipio de Fusaguasugá.

Revuelta y Guerra. (2012). *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495006>

Salcedo, M. (2014). *Videojuegos: realidad que desborda los límites. Acercamiento teórico de posibles modificaciones cognitivas y funcionales en jóvenes*. Disponible en <http://revistas.usta.edu.co/index.php/rccm/article/view/2492>

UNESCO (2018). Documento Marco de Educación 2030.

Waichman, P. (2009). ¿Cuál recreación para América Latina? *Espacio Abierto*, 18 (1), 101-108. Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12211304007>



### ***Los autores***

**Maximiliano Quintero Reina**

Licenciado en Educación Física.

Especialista en Docencia Universitaria.

Magister en Educación y aspirante al Doctorado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de los Andes - Venezuela.

Docente de la Universidad Cundinamarca - Colombia.

**Francy Milena Benavides López**

Ingeniera de Sistemas, Especialista en Administración de la Informática Educativa y Estudiante de la Maestría en Gestión de la Tecnología Educativa de la Universidad del Santander, miembro del Semillero de Investigación “Laboratorio del Recreo Humano” de la Universidad Cundinamarca - Colombia.