

---

## LAS TECNOLOGIAS DIGITALES COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA RECREACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

**Alonso Pérez Rojas<sup>1</sup>**  
alonzo\_ruw@hotmail.com  
**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-1064-2747>  
**Doctorando en Educación**  
**UPEL – IPRGR**

**Recibido: 15/11/2024**

**Aprobado: 05/02/2025**

### RESUMEN

Las tecnologías digitales han permeado grandemente los diversos escenarios sociales como lo es la parte educativa; se observa a menudo que sólo con un clip los estudiantes obtienen información que viaja en milésimas de segundos a través de las autopistas electrónicas; por lo anterior emerge el siguiente objetivo general: Generar buenas prácticas para la implementación de las tecnologías digitales como recurso pedagógico en el fortalecimiento de la recreación estudiantil de educación básica primaria del Centro Educativo Rural “Cerro Viejo”, que se encuentra ubicado en zona rural del municipio de “La Playa”, departamento Norte de Santander, Colombia. Artículo que se desprende de una experiencia investigativa cuyo propósito se enmarcó en la aplicabilidad de un álbum digital como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la transversalidad desde la perspectiva de la recreación. Metodológicamente se utilizó la investigación cualitativa, paradigma interpretativo y método fenomenológico; mediante la técnica de la deconstrucción del fenómeno con relación a los procesos de enseñanza-aprendizaje; buscando ofrecer a los docentes recursos para que contribuyan a mejorar el rendimiento académico en función del uso de las TIC en el hecho pedagógico. Concluyendo que las buenas prácticas pedagógicas pueden mejorar la calidad educativa en los procesos de enseñanza.

---

<sup>1</sup> Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorado en educación.

**Palabras clave:** Buenas prácticas, tecnologías digitales, recreación, diseño curricular y estrategias de enseñanza.

## DIGITAL TECHNOLOGIES AS A PEDAGOGICAL RESOURCE FOR STRENGTHENING THE LEISURE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

### ABSTRACT

Today's digital technologies have greatly permeated various social scenarios, including education. It is often observed that students can obtain information almost instantaneously through electronic networks with just a click. Consequently, the following general objective emerges: To generate best practices for implementing digital technologies as a pedagogical resource to enhance student recreation in primary education at the Rural Educational Center "Cerro Viejo," located in the rural area of the municipality of "La Playa" in the Norte de Santander department, Colombia. This theoretical contribution stems from an investigative experience aimed at applying a digital album as a pedagogical strategy to strengthen interdisciplinarity from a recreational perspective. The methodology used involved qualitative research with an interpretative paradigm and phenomenological method, utilizing the technique of deconstructing the phenomenon related to teaching and learning processes. The goal is to provide educators with resources to help improve academic performance through the use of ICT in pedagogical practices. The conclusion is that best pedagogical practices can enhance educational quality in teaching processes.

**Keywords:** Good practices, digital technologies, recreation, curricular design and teaching strategies.

## INTRODUCCIÓN

La tecnología se ha convertido en una innovación para el cambio y la transformación de la sociedad actual; se logra observar el cómo la tecnología permea los escenarios sociales; entre ellos la educación; razón que conduce a repensar en primer lugar el diseño curricular que no fue estructurado para trabajar con herramientas tecnológicas; es así que se puede plantear una revisión detallada de la incidencia de las tecnologías digitales como recurso pedagógico para el fortalecimiento de la recreación en los estudiantes de educación básica primaria; lo cual se logra ver como una necesidad inminente, debido a que para nadie es un secreto que los procesos de enseñanza, se encuentran signados por las tecnologías.

Por esa razón es que vale la pena detenerse a revisar el diseño curricular que se implementa en la actualidad; donde en ningún apartado se incluyó lo que es el uso de las tecnologías digitales como recurso mediador; es por ello que en consecuencia se hace pertinente analizar que las tecnologías en la actualidad han llegado para quedarse y es durante la época de la pandemia donde estas toman un auge significativo, por lo tanto vale la pena asumir las bondades de las tecnologías e implementarlas en la educación de la básica primaria como una herramienta estratégica y didáctica que fortalezca los aprendizajes, que motive a los estudiantes y que a través de la recreación puedan emplearse para lograr un aprendizaje significativo.

Por tal motivo, al consolidar las tecnologías digitales para el fortalecimiento de la recreación se observa un impacto de alto valor en los procesos que llevan a cabo los docentes; valor que considera Morán, F. et al. (2021) el cual señala que se concretan acciones en función de lo que es el desarrollo de las clases mediante las opciones que se derivan de la enseñanza, logrando establecer las bases pertinentes para impulsar la recreación mediante las estrategias de un álbum digital que apunta a las exigencias de la sociedad actual.

De hecho, Espinosa C, et al. (2023) señala que al juntar la tecnología con la recreación se logra ver que muchos de los juegos digitales se convierten en una alternativa para incentivar y direccionar con un buen fin a la recreación, lo cual converge en que en el tiempo libre los estudiantes pueden apoderarse de estos espacios de desocupación para que a través de los juegos en línea se puedan convertir en espacios de esparcimiento digital, es así que se constituyen las bases de lo que es un modo de enseñar, complementar y fortalecer lo que son los pilares de un nuevo modelo de educar que va en relación en el aprovechamiento de los tiempos de ocio para que mediante el buen uso de las plataformas tecnológicas se logre consolidar un aprendizaje complementario que ayuda a generar cambios y transformaciones en la sociedad.

De acuerdo a los elementos antes descritos es preciso asumir lo que es el presente abordaje que se enmarca en una breve introducción, seguidamente se presentan los fundamentos teóricos; luego es importante asumir lo que es la metodología y a ello se suman los resultados encontrados, donde se realiza una discusión con los

mismo y se plantean las conclusiones; más el componente de las referencias bibliográfica; es así que se plantean un cumulo de conocimientos y estrategias que van en relación a la implementación de una recreación apoyada en las tecnologías digitales con el propósito de contribuir en la calidad de la educación.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En cuanto a la fundamentación teórica es preciso señalar que se asumen las categorías bases de la investigación las cuales van a permitir un acercamiento a lo que es el principal motivo de la propuesta y que se simplifica en el objeto de estudio. Es de vital importancia hacer énfasis en que el abordaje teórico corresponde a lo que es una experiencia investigativa realizada en la Sede escolar la Esperanza perteneciente al Centro Educativo Rural Cerro Viejo del Municipio de La Playa de Belén (Norte de Santander, Colombia). También es importante señalar que el centro de dicha investigación se enmarcó en la recreación como una estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de la transversalidad, como un camino para optimizar la calidad de la educación.

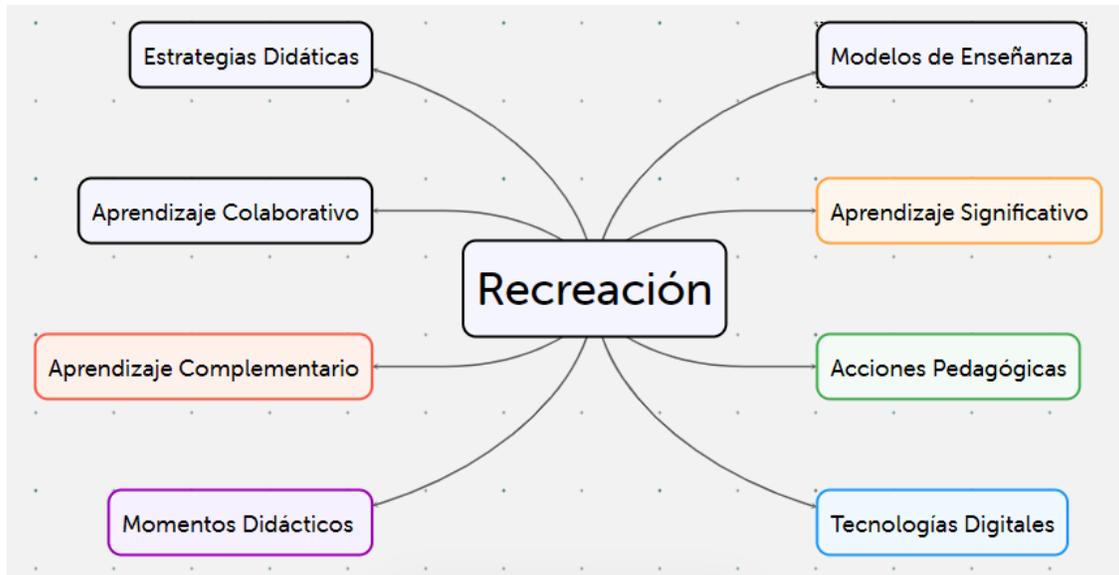
Desde esa mirada se plantean tres categorías centrales; la recreación como una alternativa de aprendizaje complementario; seguidamente se presenta la premisa; las tecnologías digitales en los procesos educativos y se cierra mencionado algunos apartados relacionados con los recursos tecnológicos en el proceso de enseñan

y aprendizaje. Ante dicha realidad, es preciso tener en cuenta que se asumen posicionamientos teóricos que convergen basándose en lo que corresponde a una educación centrada en el uso de las tecnologías digitales, aspectos que se describen en los diversos componentes que inciden en los procesos de enseñanza.

### **La recreación como una alternativa de aprendizaje complementario:**

En relación a la recreación como una alternativa de aprendizaje complementario, se puede contrastar con lo señalado por Jaimes D. (2019); quien indica que en la actualidad es preciso asumir el rol de las tecnologías para hacer de los aprendizajes un modelo que se enmarque en la complementariedad; lo cual responde a tener en cuenta que el aprendizaje se alcanza de acuerdo a los elementos que se estén tratando en función a lo que son los contenidos programáticos donde se dejan evidenciar los conocimientos que se deben llevar a los estudiantes y es así que mediante actividades recreativas se logran conjugar acciones vinculantes con lo que es el proceso de aprendizaje; vale tener en consideración que la recreación es un medio para promover la enseñanza; es así que se logran constituir las bases de nuevos conocimientos y a la vez va a permitir generar buenas prácticas para la implementación de las tecnologías digitales como recurso pedagógico para el fortalecimiento de la recreación en los estudiantes de educación básica primaria.

**Figura 1.** La recreación en la educación desde una mirada tecnológica



Nota: Elaboración propia.

Desde esa apreciación es preciso asumir lo que es el papel de la recreación para los procesos educativos; de hecho, Sanabria N et al. (2019); señala que la recreación es un factor esencial en la formación y capacitación de los estudiantes; puesto que se concretan acciones que van en relación a lo que es las tecnologías digitales que se enmarcan en los procesos de la educación básica; es por ello que vale asumir lo que plantea Melián, Y., y Suárez C. (2019) quienes aseguran que desde las aulas de clases se debe promover los cambios y las transformaciones en la personalidad de los estudiantes y eso se logra mediante lo que es el aprendizaje complementario.

Atendiendo dichos señalamientos es indispensable tener en consideración que la tecnología no se puede dejar a un lado dentro de lo que es la implementación de la

---

recreación como medio de formación y capacitación que converge desde lo que es lograr un aprendizaje significativo; teniendo en cuenta que la recreación es fundamental en los seres humanos y adicional a ello, se logran consolidar acciones pedagógicas con la finalidad en que se logren concatenar ideas que vayan en función de lo que son las bases de nuevos conocimientos, enfocados en la realidad existente en cada una de las instituciones educativas.

### **Las tecnologías digitales en los procesos educativos:**

Las tecnologías digitales están en constante actualización y en el quehacer diario son fundamentales. En la formación y capacitación académica mejoran o fortalecen los procesos educativos; es así que se canalizan los contenidos y estrategias que van en relación a lo que son los procesos de enseñanza y que constituyen la base del conocimiento, los cuales se concretan en el uso adecuado de plataformas tecnológicas que se caracterizan por brindar un beneficio a los estudiantes y no una pérdida de tiempo; desde allí los docentes deben aprovechar las aplicaciones y software educativos, para que en tiempos libres se logre mediante el juego, consolidar las bases de un aprendizaje productivo que vaya acorde a las necesidades de los estudiantes de acuerdo a su contexto real, en el entorno donde reciben su formación académica.

**Figura 2.** *Las tecnologías en el proceso de enseñanza*



Nota: Elaboración propia.

Desde esa mirada es conveniente tener en consideración que los docentes necesitan diseñar materiales audiovisuales didácticos que deben ser montados en plataformas digitales para lograr aprendizajes complementarios que responden a un conjunto de elementos enfocados en generar aprendizajes de marcada relevancia; lo cual conlleva a establecer ambientes adecuados que conduzcan a generar aprendizajes significativos que vayan en función de la realidad que se presenta en las aulas de clase y en las instituciones educativas, lo cual converge en acciones de marcada importancia para lograr aprendizajes que suplan las necesidades de los estudiantes.

Es así que las tecnologías se convierten en un aliado para la formación y capacitación de los estudiantes; es decir, los docentes pueden lograr empoderarse de los recursos digitales aprovechando los dispositivos móviles, las plataformas tecnológicas y por ende, promover aprendizajes de marcada importancia para la población estudiantil; de esta manera se constituyen las bases del conocimiento que

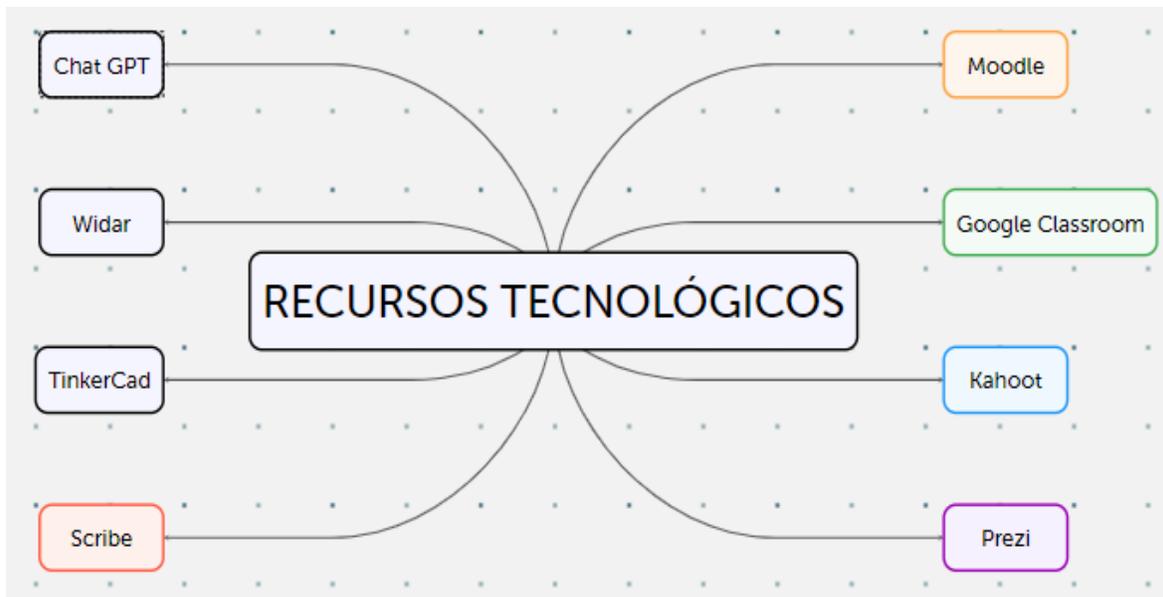
envuelven la función de la educación y todo lo que ella abarca, y de esta forma se crean nuevas estrategias para orientar a los estudiantes en su formación académica.

### **Los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje:**

En relación a los recursos tecnológicos es preciso indicar que emergen acciones que van en función de alcanzar un aprendizaje complementario; el cual se puede alcanzar gracias a lo que son los procesos de enseñanza y aprendizaje; en los cuales en la actualidad se hace necesario involucrar las tecnologías desde una mirada que apunta a nuevos escenarios educativos; es por ello que se canalizan acciones que van en relación a cada uno de los componentes que van en función de lo que es el aprendizaje complementario; es así que los docentes tienen a la mano nuevos modelos de enseñanza.

Dicha postura, conlleva a establecer el camino para nuevas maneras de entender y comprender la realidad que se presenta en las instituciones educativas con lo que es la avalancha tecnológica que contribuye a ofrecer herramientas para que los docentes logren llevar los conocimientos de una manera efectiva, por lo cual se canalizan actividades pedagógicas que ayudan a generar un conjunto de elementos enfocados en lo que se debe considerar dentro de la recreación a través de juegos virtuales, recursos de aprendizaje y por ende se logra develar el camino para una enseñanza efectiva; lo cual converge en nuevos elementos enfocados en lo que son las bases de los conocimientos específicos en determinadas situaciones de aprendizajes.

**Figura 3.** Recursos de enseñanza y aprendizaje en momentos de recreación



Nota: Elaboración propia.

Como se logra apreciar, existe un conjunto de herramientas tecnológicas que permiten llevar contenidos educativos a los estudiantes, lo que conlleva a reflexionar sobre la infinidad de recursos con que cuentan los docentes para complementar los procesos de enseñanza, es así que se logra tener un respaldo de las acciones pedagógicas con la intención de innovar la manera de enseñar; es cierto que mediante algunas de las aplicaciones se pueden alojar contenidos necesarios en la educación que pueden constituirse en la base del conocimiento en momentos oportunos, entonces ya estamos hablando de aprendizajes complementarios.

Desde esa mirada es pertinente tener en cuenta que es fundamental conocer y manejar parte de los recursos tecnológicos para una enseñanza efectiva, que logre constituir las bases de los conocimientos que se pretenden alcanzar; razón que indica la

necesidad de afianzar conocimientos que puedan mejorar el rendimiento académico y esto conlleva a establecer las bases de un aprendizaje desde la complementariedad, que sin duda alguna conduce a tener presente que a través de la recreación se logran conjugar acciones en función de un aprendizaje significativo.

## METODOLOGÍA

En relación a la metodología empleada en el presente abordaje investigativo, esta corresponde a la aplicabilidad del álbum digital como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la transversalidad desde la perspectiva de la recreación; es significativo señalar que se trabajó mediante la investigación cualitativa (Espinoza, E., y Toscano, D. 2015) que converge en el paradigma interpretativo a través de lo que es un análisis que se desprende del método fenomenológico; teniendo presente que se asume lo que es la técnica de la de-construcción del fenómeno desde lo que es un acercamiento a la realidad presente en las instituciones educativas, (Martínez, M. 2014) lo que conlleva a tener claro el deber ser de los estudiantes y docentes que se encuentran inmerso en la situación planteada.

De hecho, este acercamiento al objeto de estudio trae consigo un cúmulo de aspectos significativos que se nutren en función de lo que son algunas reflexiones que se dan en función a la aplicación de la estrategia pedagógica implementada como lo es el álbum digital para lo que es aprovechar la recreación y fortalecer la transversalidad

empleado en las diversas asignaturas para lograr un aprendizaje significativo; teniendo en cuenta que se conjugan acciones que reflejan lo que es un proceso de enseñanza y aprendizaje enfocado en lo que es el mejoramiento del rendimiento académico, en tal sentido se logra develar todo un recorrido metodológico que apunta a exigencias de la sociedad.

Por lo tanto, es de suma importancia tener en cuenta que el abordaje teórico emerge de una experiencia propia del autor; lo cual apuesta a una formación y capacitación acorde a las exigencias de la sociedad actual, donde es pertinente tener en consideración que a través de la intervención metodológica se busca generar estrategias, recursos y herramientas para que los docentes logren una orientación de los procesos de marcada importancia; teniendo en cuenta que desde las aulas de clases se deben establecer las bases de un modo de enseñanza donde se involucre la recreación como medio de aprendizaje complementario apoyado en las tecnologías de la información.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En relación al presente apartado es preciso asumir tres aspectos fundamentales; el primero se enmarcó en la aplicabilidad de la estrategia del álbum digital; seguidamente se deja ver lo que es la aplicación de una entrevista semi-estructurada que conduce a tener presente el impacto de la estrategia y luego se cierra el apartado con lo que es la

sistematización de la información encontrada que muestra un conjunto de acciones vinculantes con el tema que se viene tratando.

### **Aplicabilidad del álbum digital a los procesos educativos:**

En relación a la aplicabilidad del álbum digital es significativo señalar que se implementó en diversas actividades; sin embargo, se asume lo correspondiente a lo que es cuatro aspectos en los que se observa mayor implicación como lo es la acción motivacional, seguido de la caminata ecológica, acompañado de la educación para la paz y a lo que se une la educación para la salud; en tal sentido se analiza la aplicabilidad del álbum digital con la intención de establecer una cercanía con el objeto de estudio y se logra develar un conjunto de conocimientos aplicables en la estructura de los procesos educativos; tal cual se muestra en los siguientes aspectos:

- **Acción motivacional:** Se realizan actividades pedagógicas motivacionales donde se logra ver los estados de ánimo de los estudiantes; donde se logra tener imágenes fotográficas con respecto a cada uno de los estados de ánimo; allí se canalizan acciones que el docente debe encaminar para que los estudiantes logren estar a gusto en cada una de las clases o en su defecto en las actividades extracurriculares.
- Después de realizada la actividad, se conforman los grupos de trabajo de los estudiantes y se facilitan, fotografías, recortes de revistas, de periódico; imágenes

impresas y cada uno de los grupos a través de la técnica la colcha de retazos se construye una visualización, ya sea un poster pedagógico, una infografía, cartelera, franelógrafo, entre otros utilizado como espacios para hacer historias apoyadas en las fotografías y demás recursos con la finalidad de mostrar la experiencia vivida en el momento de las acciones motivacionales.

- **Caminata ecológica:** Se realizó una caminata ecológica; donde se plantearon estaciones para pequeños conversatorios, desarrollo de juegos ecológicos y actividades de resguardo del ambiente (como siembra de árboles); es importante señalar que se hace una memoria fotográfica de las actividades realizadas y al final de la actividad se realizan murales en láminas de papel bond.
- En los días posteriores a la actividad se realizó un compartir donde cada uno de los estudiantes mostró sus dibujos realizados de la actividad y sus historias donde se colocaron fotografías mostrando la actividad y es así que vuelve a aparecer lo que es el álbum digital; igualmente realizadas las actividades y ejecutada la explicación de los docentes se realiza lo que es una memoria digital para colocar en las redes y en las aplicaciones utilizadas video interactivos que definen lo que es el desarrollo de las actividades ejecutadas; vale señalar que con las actividades se realiza lo que es una correlación de objetivos y contenidos en diferentes asignaturas donde se logra ver la transversalidad.
- **Educación para la paz:** Se realizó una actividad a través de la investigación sobre temas importantes de la comunidad y desde esa investigación se realiza la

elaboración de cuentos inéditos; donde cada estudiante toma un cuento o una leyenda de la comunidad y elabora el recurso literario y posterior a ello se realiza un festival de cuentos con toda la comunidad en general; logrando con ellos llevar conocimientos de marcada importancia para la sociedad en general.

De acuerdo a los temas de cada uno los estudiantes, se hace una relación de sus cuentos con la finalidad de logra una explicación de diversos temas haciendo gala a la complementaria y la transversalidad que apunta a nuevos escenarios de enseñanza; teniendo en cuenta cada una de las asignaturas del diseño curricular, es oportuno señalar que se pueden emplear las tecnologías para difundir los cuentos y allí se emplean fotografías, videos cortos, entre otros. Lo cual permite mostrar el trabajo realizado y adicional a ello se muestra la transversalidad mediante la explicación que se presenta de algunos contenidos y objetivos de diferentes asignaturas; demostrándose de esa manera la complementariedad y la transversalidad.

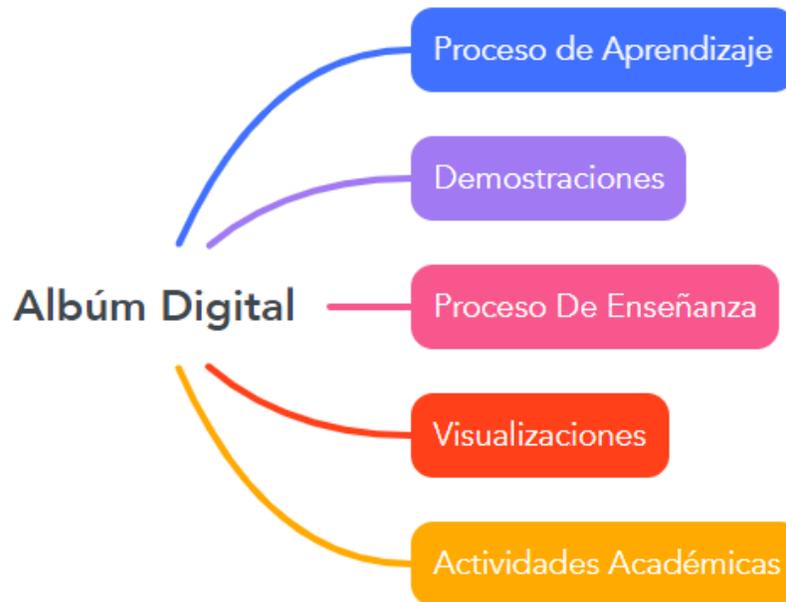
- **Educación para la salud:** Se realizan jornadas de salud integral, donde se logran alianzas con grupos que prestan servicios de la salud integral para que atiendan a estudiantes, docentes, padres, representantes, acudientes y por supuesto a la comunidad en general; allí se establecen comisiones y se crea lo que es las cuadrillas de atención conformadas por los estudiantes.

De acuerdo a la actividad realizada se realizan jornadas de clase donde los estudiantes a través de dibujos, secciones fotográficas logren mostrar la historia que vivieron en el momento de la jornada; es significativo tener en cuenta que estas actividades permiten la complementariedad a través de lo que es el uso de las tecnologías o en su defecto mediante la transversalidad; lo que conlleva a generar aprendizajes significativos en función de calidad de los procesos de enseñanza - aprendizaje.

De acuerdo a lo encontrado en la aplicabilidad de las actividades desarrolladas se logra develar que se constituyen las bases de nuevos conocimientos que se aplican en diversas situaciones, tal cual se mostró en el desarrollo de la investigación; es así que se logra ver que al trabajar con los estudiantes se constituyen las bases de lo que es un aprendizaje marcado en la sociedad. Por lo tanto, es de suma importancia considerar que la información manejada permite que los docentes en sus sitios de trabajo puedan llegar a emplear el álbum digital y eso permite canalizar acciones relacionadas con los procesos educativos.

Ahora bien, es conveniente tener en consideración que los elementos encontrados permiten la adecuación ante los procesos de enseñanza y aprendizaje, es así que se concretan elementos en la aplicabilidad de los recursos que emergen del álbum.

**Figura 4.** Álbum digital aplicado a los procesos educativos



Nota: Elaboración propia.

Como se puede apreciar a través del álbum digital se logra establecer lo que es el proceso de aprendizaje, las demostraciones, el proceso de enseñanza, las visualizaciones y las actividades académicas; lo cual converge en un conjunto de acciones que se enmarca en lo que son las bases de nuevos conocimientos que revisten un cúmulo de acciones pedagógicas y que permiten generar aprendizajes significativos.

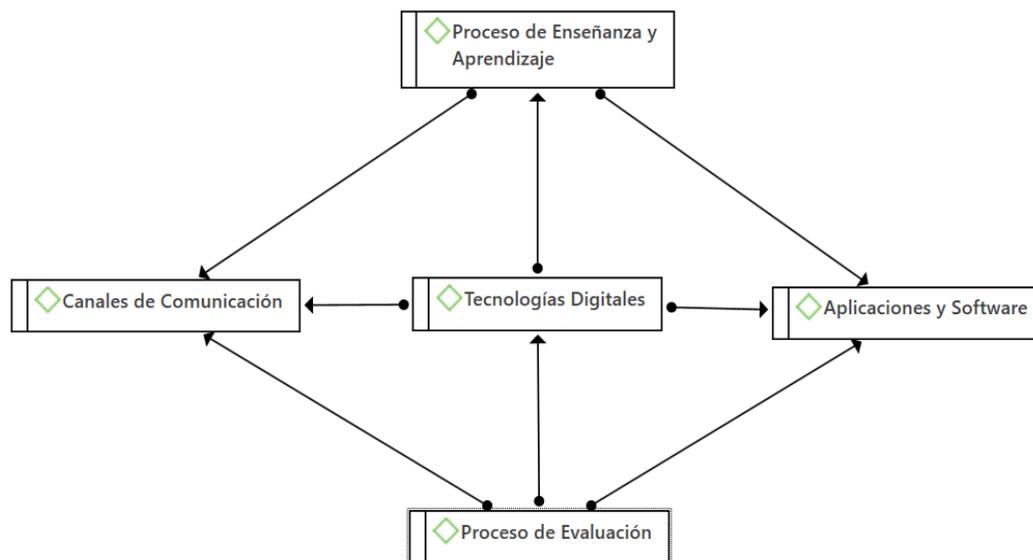
Desde esa mirada es conveniente señalar que al recolectar la información de la experiencia se logró evidenciar en la deconstrucción del discurso de cada uno de los participantes, que al trabajar las categorías centrales a saber: tecnologías digitales, recursos pedagógicos, recreación y educación básica. Categorías que permiten ser analizadas en función de la experiencia vivida; lo que conduce a tener claro que es

pertinente asumir las bondades y las debilidades que se desprenden de lo que es el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, las cuales constituyen las bases de la educación.

En tal sentido, se analiza cada una de las categorías que conducen a tener preciso un conjunto de elementos enfocados en lo que es el desarrollo de la experiencia, teniendo en cuenta que desde esa mirada se analiza cada una de las vertientes que se desprenden en función de lo que corresponde al análisis realizado:

En relación a las tecnologías digitales es preciso señalar que se logró develar un conjunto de acciones y prácticas pedagógicas que permiten llevar el conocimiento que refleja lo que es el impacto que trae consigo la educación virtual, lo que se define en la siguiente gráfica:

**Figura 5. Categoría Tecnologías digitales**

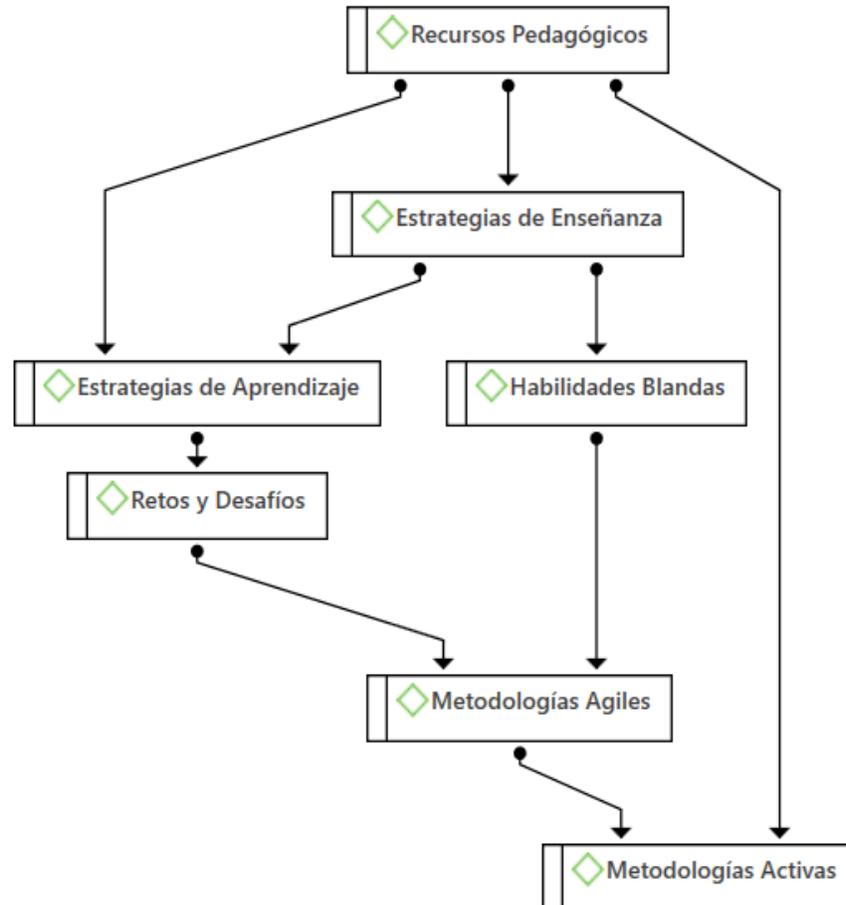


Nota: Elaboración Propia.

Las tecnologías digitales se han apropiado de lo que es el proceso de enseñanza y aprendizaje que en ocasiones fortalece lo que es el manejo de los contenidos teniendo en cuenta que el informantes clave: (INFOR-DOC-01) indica: “Yo considero que en la actualidad la tecnología es indispensable y nosotros los docentes debemos trabajar de la mano con ella, porque de lo contrario seguimos siendo unos obsoletos” (s/p); de acuerdo a lo señalado se logra evidenciar que es indispensable actualizar a los docentes y prepararlos para que puedan generar aprendizajes de marcada importancia en la sociedad, lo que responde a un conjunto de conocimientos de vital importancia para la educación.

Es así, que se conjugan diversos elementos que van en función de los procesos de enseñanza y que buscan caminos ideales que se reflejan en el manejo de los contenidos programáticos con relación a las estrategias y recursos que se emplean en el sistema educativo; razón que converge en un estudio detallado con la finalidad de que los conocimientos sean efectivos. Ahora bien, es necesario retomar lo que es la categoría recursos pedagógicos, que conllevan a definir las subcategorías que emergen de las experiencias antes descritas.

**Figura 6.** Categoría Recursos pedagógicos



Nota: Elaboración Propia.

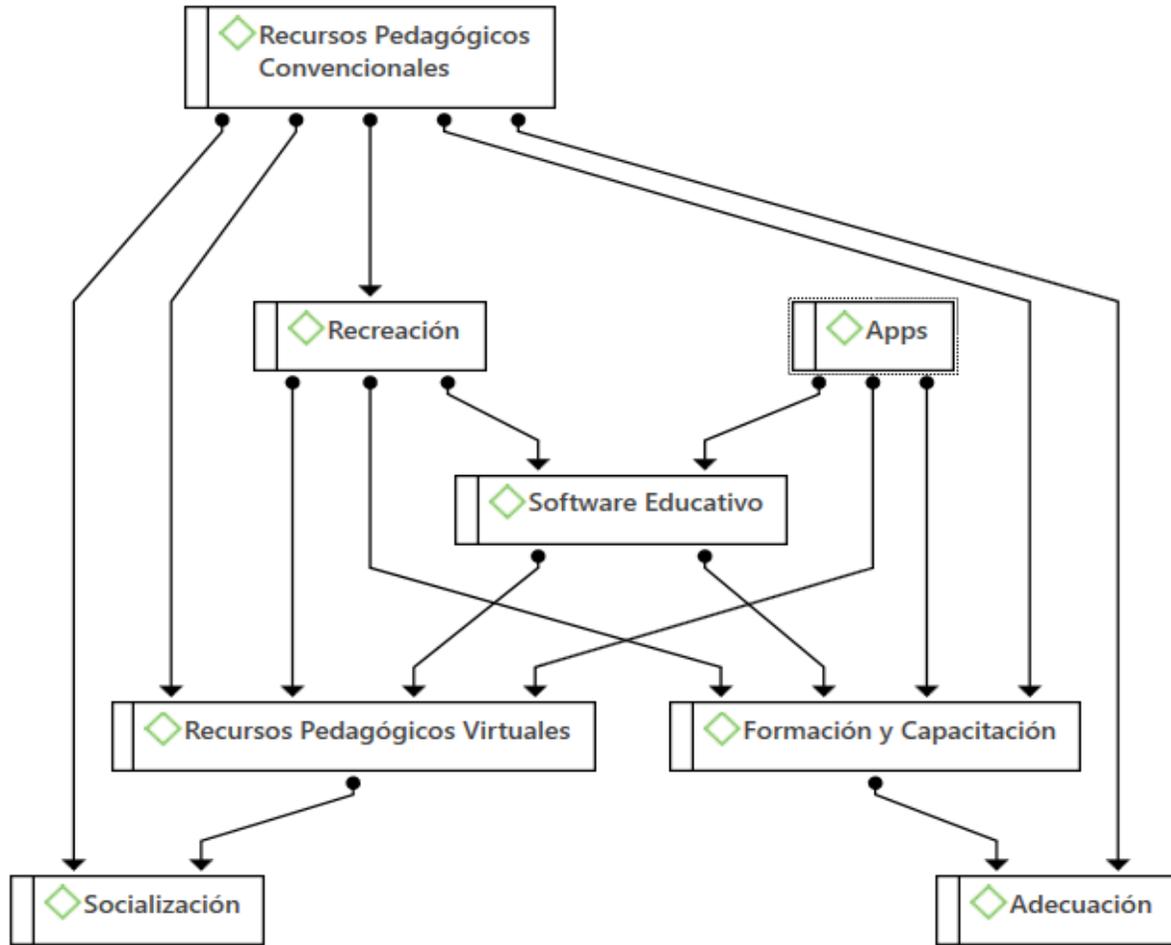
Es así, como en los recursos pedagógicos se vinculan las estrategias de enseñanza; lo que conlleva a un aprendizaje significativo que responde a lo que son las habilidades blandas, que definen el camino del cómo abordar los diferentes temas que se conjugan entre sí; los cuales pertenecen al diseño curricular, dejando ver que la experiencia manejada es de gran importancia para el proceso de enseñanza; en tal sentido, se asume lo que plantea el informante clave: (INFOR-DOC-03) quien señala: “la

inclusión de las tecnologías es una necesidad y tener en cuenta los recurso pedagógicos que se desprenden de ella es mucho más significativo” (s/p) De hecho, bajo esa percepción es pertinente asumir lo correspondiente a los recursos que van a permitir concretar lo que es el proceso de enseñanza.

Desde esa posición es importante asumir lo que es la categoría recreación la cual converge en un conjunto de acciones y buenas prácticas, lo que conlleva a un conjunto de conocimientos que permiten que los estudiantes puedan complementar su nivel de aprendizaje en los tiempos libres donde pueden caracterizarse. Desde esa mirada es conveniente tener en cuenta que la recreación es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta que desde esa postura refleja se conciben acciones en función de lo que es el uso de las aplicaciones y los softwares educativos que sirven de distracción y complemento.

Atendiendo dichos aspectos se debe señalar que la recreación en todo proceso formativo es fundamental; lo que conlleva a que se establezcan nuevas formas de enseñar y es por ello que se concibe una diversidad de aspectos, los cuales recaen en lo que es la base de los conocimientos nuevos, teniendo en cuenta que se canaliza un cúmulo de prácticas que van en relación a lo que señala el (INFOR-DOC-05) quien indica: “en la educación es indispensable incluir lo que es la recreación para que los estudiantes puedan tener ratos de esparcimiento y recreación” (s/p); desde esa mirada es preciso asumir las bases de los nuevos conocimientos enmarcados en una recreación dirigida.

**Figura 7. Categoría Recreación**

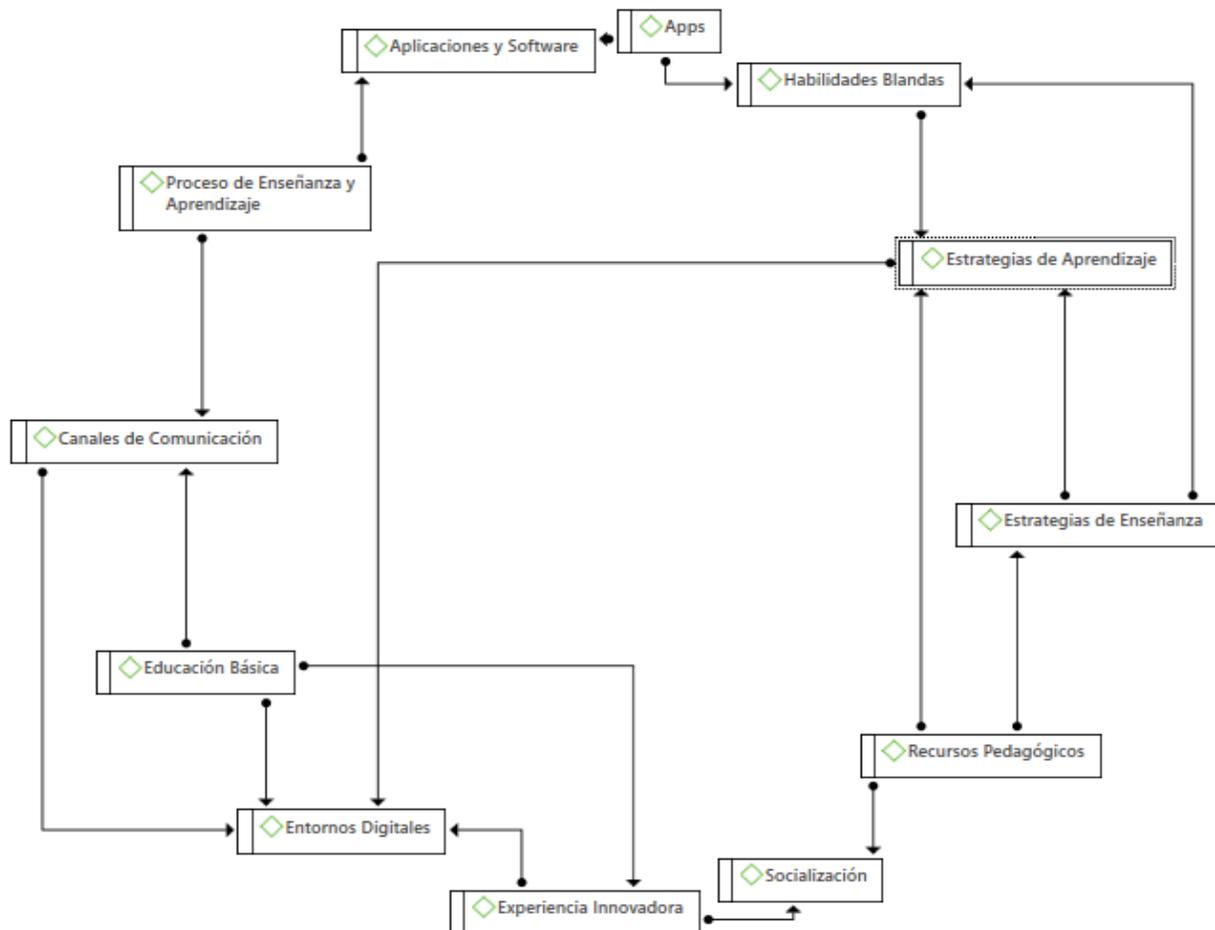


Nota: Elaboración Propia.

La figura anterior muestra la importancia de la recreación en la adecuación y la importancia de la socialización con los estudiantes. A través de esta postura, se refuerzan las bases del conocimiento que favorecen un aprendizaje real y significativo, lo que motiva a una educación de calidad. Esto nos lleva a reconsiderar la implementación de la didáctica, especialmente en lo que corresponde a la aplicación de recursos pedagógicos tecnológicos.

Desde esa postura es pertinente señalar que la recreación contribuye a que se logre una buena y placentera capacitación académica, lo que se une a la educación básica teniendo en cuenta que el diseño curricular responde a una planeación, ejecución, control y evaluación que conduce a la formación y capacitación de los estudiantes en este caso relacionado con lo que es la experiencia aplicada en el contexto educativo, tal cual se observa en lo siguiente:

**Figura 8. Categoría Educación Básica**



Nota: Elaboración Propia.

Con respecto a lo que es la parte de educación básica se correlaciona con un conjunto de elementos enmarcados en lo que corresponde a la base de los conocimientos previos; es así que se asientan los nuevos saberes y se logran consolidar de acuerdo a las experiencias previas que se construyen principalmente en función de la recreación. Lo que permite nuevas maneras de entender y comprender la dinámica social que se viven en las instituciones educativas.

## CONCLUSIONES

En relación a lo que es el cumplimiento del objetivo general que dice: generar buenas prácticas para la implementación de las tecnologías digitales como recurso pedagógico para el fortalecimiento de la recreación en los estudiantes de educación básica primaria del Centro Educativo Rural “Cerro Viejo”, el cual se encuentra ubicado en la zona rural del municipio de “La Playa”, en el departamento de Norte Santander, Colombia. Fue alcanzado al lograr reflexionar sobre la experiencia que se vivió en el proyecto; con la intención de brindar herramientas, recursos y estrategias a los docentes como lo es el álbum digital para el fortalecimiento de la recreación.

Desde esa mirada es significativo tener en consideración un conjunto de actividades recreativas que se convierten en aspectos del hecho pedagógico y que apuntan a los nuevos conocimientos enfocados a cada uno de los elementos que centran su interés en ayudar en el rendimiento académico de los estudiantes; es así que se

constituyen las buenas prácticas para la implementación de las tecnologías digitales que han llegado para quedarse y que han logrado constituirse en nuevos modelos educativos asociados a las actividades pedagógicas que se realizan en la cotidianidad.

De hecho, se deja evidenciar que se generan acciones y buenas prácticas a partir de la experiencia analizada, es evidente que se logren concretar acciones en función de alcanzar los objetivos previstos; en tal sentido, es indispensable tener en cuenta que se logra evidenciar un conjunto de conocimientos que emergen de las categorías tratadas como lo son: las tecnologías digitales, recurso pedagógico, recreación y educación básica; a ello se une lo concerniente a los elementos que encierra el proceso de enseñanza y aprendizaje; es así que se constituyen las bases de los conocimientos enfocados en las actividades pedagógicas que se deben asumir en el desarrollo de las actividades didácticas que envuelven lo que es el inicio, el desarrollo y el cierre; es así que se debe considerar que las tecnologías apuestan a permear los procesos de enseñanza- aprendizaje e indican la base de nuevos modos de entender y comprender la dinámica que envuelve la educación.

Es así que se debe tener en cuenta que en la actualidad los modelos de aprendizaje apuntan a cambios significativos y relevantes que nutren lo que es cada uno de los componentes que encierra la educación, por tanto se establece todo un camino a seguir desde lo que es la utilización de la recreación como fundamento que ayuda a promover cambios relevantes en cuanto a lo que es cada uno de los componentes que ayudan a que el aprendizaje se alcance mediante las teorías del aprendizaje significativo,

de las teorías de orden social, cultural, político teniendo presente que a ello se une los nuevos conocimientos que demuestran la realidad que se vive en las aulas de clase y en las instituciones educativas.

Ahora bien, es importante tener en cuenta que todos esos aspectos se juntan en las estrategias y recursos que se convierten en aliados para los docentes que imparten una educación de alto nivel; impacto que deja ver lo que son los cimientos para nuevas posturas teóricas, que conduzcan a canalizar un procedimiento de acción e intercambio afianzado en la parte de los componentes que inciden en la formación y capacitación de los estudiantes. Es así que se constituyen las bases de los conocimientos enfocados en lo que es una enseñanza efectiva. Lo que deja ver que es necesaria la metodología activa para que los aprendizajes estén más cerca de lo que es el objeto de estudio.

Posición teórica que contribuye a generar cambios relevantes en función de la manera de entender y comprender la realidad existente; por lo tanto, se asumen los nuevos elementos encontrados como las bases de nuevas maneras de comprender el aprendizaje de tipo acelerado, profundo y proactivo que permite la construcción de los andamios para promover los aprendizajes de trabajo tanto individual como de trabajo conjunto.

Desde esa realidad es importante tener en cuenta que con la implementación de las tecnologías digitales como recurso pedagógico para el fortalecimiento de la recreación en los estudiantes de educación básica primaria del Centro Educativo Rural “Cerro Viejo”, el cual se encuentra ubicado en la zona rural del municipio de “La Playa”,

se deja ver que la intencionalidad de la experiencia aplicada conduce a reflexionar en torno a lo que son los nuevos aprendizajes que se enfocan desde lo que son las bases de los conocimientos y que es necesario abordar con la intención de concretar cada uno de los elementos que emergen en un modelo de enseñanza que involucre la recreación, teniendo presente que se asume desde la implementación de las tecnologías a fin de que el tiempo libre se logre utilizar de una manera representativa.

Finalmente, es oportuno señalar que el presente abordaje teórico se convierte en un aspecto teórico y práctico que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje; lo cual converge en definir acciones en relación a lo que son las actividades pedagógicas enmarcadas en la realidad existente evidenciada en las instituciones educativas; donde se requiere de una revisión exhaustiva de todas las afectaciones que han traído consigo las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos educativos.

## REFERENCIAS

- Espinosa Cevallos, P. A., & Arteaga-Alcívar, Y. (2023). Recreación y juego en la educación preescolar. *Revista Tecnopedagogía E Innovación*, 2(2), 65–80. <https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.57>
- Espinoza, E., & Toscano, D. (2015). *Metodología de Investigación Educativa y Técnica*. Ediciones Utmach.
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Representaciones*, 7(1), Propósitos 201-229. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Gómez Díaz, J. P., & Retete Ávila, C. D. C. (2021). El juego como una estrategia en el inicio de la lectoescritura en los niños de 5 a 6 años en la ciudad de Quito, durante el año 2021 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Jaimes Delgadillo, A. J. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios)
- Martínez, M. (2014). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. (2ª ed.). México: Trillias.
- Melián, Y., & Suárez C. (2019). Potencialidades de la recreación física para la formación de cultura ambiental mediante proyectos comunitarios. *Revista Conrado*, 15(70), <http://scielo.sld.cu/revistas/rc/eaboutj.htm>
- Morán, F. E., Morán, F. L., Morán, F. J., y Sánchez, J. A. (2021). Tecnologías digitales en las clases sincrónicas de la modalidad en línea en la Educación Superior. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(3), 317- 333.
- Sanabria Navarro, J. R., Silveira Pérez, Y., Guillen Pereira, L., & Pérez Bravo, D. D. (2019). Emprendimientos deportivos: Caso Subregión Sabana, Departamento de Sucre, Colombia (Sport entrepreneurship: Sub-region Sabana, Department of Sucre, Colombia). *Retos*, 35, 140–146. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.64124>.