

SABER UNIVERSITARIO

Nº 16, julio-diciembre 2026



Nº 16

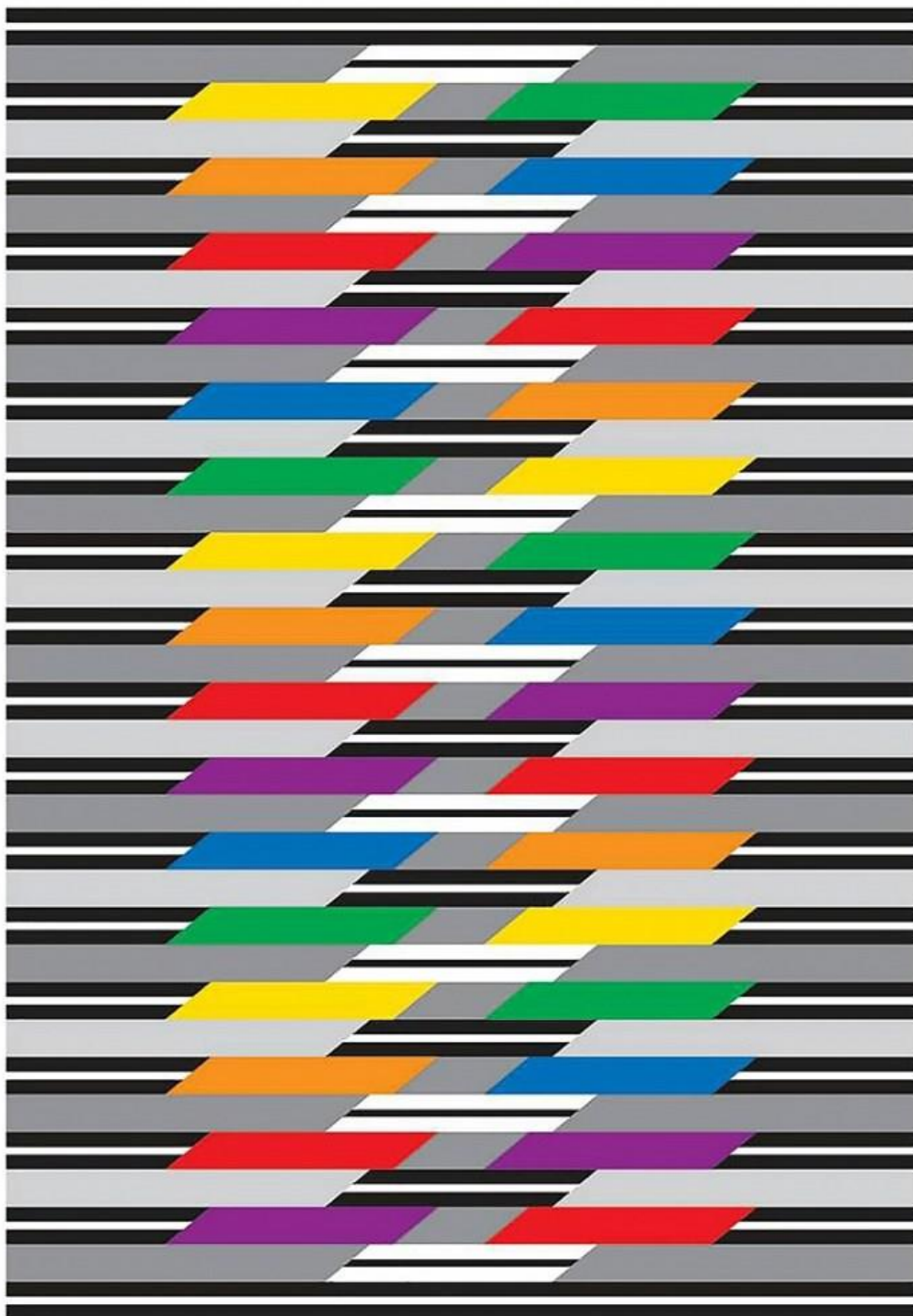


Imagen: *Fragmentación de la luz y el color*

Creación: Juvenal Ravelo

Revista Multidisciplinaria – UPTNMLS – Venezuela

ISSN: 2610-8224

Depósito legal: MO2018000017

REVISTA MULTIDISCIPLINARIA SABER UNIVERSITARIO

Universidad Politécnica Territorial del Norte de Monagas “Ludovico Silva”
Estado Monagas – Venezuela.



Consejo Directivo

Ordenara Gil-Albert Almeida
Rector

Mairett Cermeño Medina
Responsable del Área
Académica

Responsable del Área
Territorial

Jesús Enrique Farías Cabello
Secretario

Equipo Editorial

Consejo de Redacción

Mairett Cermeño
Directora

Luis Peñalver-Bermúdez
Editor

Corresponsales académicas

- ❖ Mónica Romero (Caripito)
- ❖ Sulmira Regardiz (Punta de Mata)

Consejo Asesor

- ❖ Maximino Valerio. UPEL.
- ❖ Nelson Caraballo. UDO.
- ❖ Luis García. UNEXPO
- ❖ Yondrig Guevara. UTDFT
- ❖ Lelisbeth Sucre. UNA

Comité Científico Internacional

- ❖ José Del Pino Espejo. UPO. España
- ❖ Jairo Luna. UNAL. Colombia
- ❖ Jesús Gabriel Franco. UAM. México
- ❖ Teresa Velasco. UCO. España
- ❖ María Dilma Brasileiro. UFPB. Brasil
- ❖ Mariel Martí. MDP. Argentina
- ❖ Flor Gómez. UDG. México
- ❖ Jaime Navarro. CIPS. México

Revista Multidisciplinaria Saber Universitario

Nº 16, julio-diciembre 2026.

ISSN: 2610-8224.

Depósito Legal: MO2018000017

República Bolivariana de Venezuela

La innovación en las actividades recreativas como fortalecimiento del aprendizaje de calidad en la Escuela Chaimas

Neudis Margarita Moreno

Escuela Chaimas

Uracoa, Venezuela

franshesc2008@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-9929-0568>

Resumen

La investigación se planteó como la necesidad de aplicar la innovación en las actividades recreativas y con esto lograr un refuerzo en el aprendizaje de calidad en los niños y las niñas de primer grado, sección C, de la Escuela Chaimas. La recreación es vista no como un espacio que se concede a un tiempo de ocio, sino una necesidad y un instrumento pedagógico de gran valor formativo ejecutivo-concurrente que, junto con la innovación didáctica, aumenta la motivación, la participación práctica y la formación de conocimiento relevante. Se optó por emplear un estudio de caso, dentro de este paradigma sociocrítico, a fin de poder diagnosticar la realidad del aula, diseñar un plan lúdico recreativo acorde a las necesidades de los infantes y evaluar su repercusión transformadora. Los resultados muestran progresos en la motivación, la convivencia y el rendimiento en las áreas básicas, por lo que juego y creatividad se establecen como ejes organizadores de la práctica docente y la buena escuela temprana.

Palabras clave: innovación educativa, actividades recreativas, aprendizaje de calidad, educación primaria, lúdica.

Abstract

This research stemmed from the need to apply innovation to recreational activities to enhance the quality of learning for first-grade students in section C at Chaimas School. Recreation is viewed not merely as leisure time, but as a necessity and a valuable pedagogical tool that, combined with innovative teaching methods, increases motivation, active participation, and the acquisition of relevant knowledge. A case study approach, within this socio-critical paradigm, was chosen to diagnose the classroom situation, design a play-based recreational plan tailored to the children's needs, and evaluate its transformative impact. The results show improvements in motivation, social interaction, and performance in core subjects, establishing play and creativity as organizing principles for teaching practice and effective early childhood education.

Keywords: educational innovation, recreational activities, quality learning, primary education, playfulness.

Introducción

La palabra innovación, del latín *innovatio*, que la Real Academia Española define como la acción y efecto de innovar, se refiere a la introducción de algo nuevo o a la modificación de algo ya existente. Hoy en día, la palabra innovación se utiliza en muchos contextos diferentes, pero su origen es muy antiguo. Desde el principio de los tiempos, el hombre ha ideado herramientas, ha recopilado conocimientos y ha reorganizado su entorno para satisfacer las necesidades más apremiantes. En la escuela, esta antigua vocación se expresa en la renovación de lo que ya existe y en la búsqueda de una solución a los problemas internos del sistema, a través de prácticas innovadoras que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje a la luz de nuevos paradigmas culturales y científicos.

Paralelamente, la recreación acompaña al ser humano en todas sus manifestaciones culturales, artísticas y filosóficas. Dumazedier, citado por Pérez (2003), la entiende como "el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales". Más que un lujo, se trata de una necesidad fisiológica: el cuerpo y la mente reclaman pausas placenteras para restaurarse, sorprenderse y crecer.

En la educación venezolana urge propiciar alternativas de cambio que impliquen a los estudiantes en procesos lúdicos de encuentro con la realidad, dotados de un carácter investigativo y transformador. Pérez (2003) recuerda que lo recreativo no reside en la actividad misma, sino en la actitud con que el individuo la enfrenta durante su tiempo libre, pues esa disposición aporta rasgos positivos a su formación integral. Sobre esa base, el presente trabajo narra y analiza una experiencia desarrollada en el primer grado, sección C, de la Escuela Chaimas, orientada a implementar la innovación en las actividades recreativas como camino para fortalecer un aprendizaje de calidad. El recorrido se organiza en la revisión del problema y su contexto, los referentes teóricos, la ruta metodológica, los resultados y las conclusiones que de ellos se desprenden.

Problema y contexto

Todo niño y toda niña tropieza, tarde o temprano, con la fatiga frente a las tareas pedagógicas cotidianas. Sostener la atención durante la lectoescritura inicial o el conteo exige un esfuerzo que, sin estímulos adecuados, se agota con rapidez. En el aula observada predominaba la rutina del dictado y de la hoja impresa; los recreos transcurrían en pasillos sin propuesta alguna y el entusiasmo se diluía entre quejas de los propios estudiantes, que pedían a gritos juegos, canciones y salidas.

La escuela no es una isla: los infantes crecen dentro de una comunidad donde adquieren sus primeros hábitos de convivencia social, y allí la planificación recreativa cobra todo su sentido. El análisis FODA institucional reveló una ventaja aprovechable, la disposición para impulsar actividades al aire libre, conversatorios, visitas a sitios históricos cercanos y una mayor integración de los representantes en las labores escolares. Ese diagnóstico sirvió de punto de partida para preguntarse qué estaba ocurriendo realmente con el proceso de enseñanza y aprendizaje del grupo y qué cambios resultaban viables en el corto plazo.

De ese interrogante surgieron cuatro propósitos concatenados: indagar la situación actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y las niñas del 1er grado, sección C; conocer las estrategias innovadoras implementadas actualmente para favorecer el aprendizaje de calidad; fortalecer dicho aprendizaje mediante un plan de acción lúdico recreativo; y evaluar el impacto de esas estrategias en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La hipótesis de trabajo era sencilla de enunciar y exigente de demostrar: si la recreación se planifica con intencionalidad pedagógica, la calidad del aprendizaje mejora de manera observable.

Referencias teóricas

La literatura reciente coincide en que el juego bien dirigido no es una pérdida de tiempo escolar. Cevallos y Erazo (2023) destacan que el uso de metodologías activas y juegos de pensamiento estimula competencias clave como el razonamiento lógico, la imaginación y la resolución de problemas, al tiempo que despierta la motivación intrínseca en los primeros años escolares. Concordando con ello, Torres Santana et al. (2021) verificaron que el juego como estrategia metodológica en la enseñanza de la matemática contribuye a la comprensión de conceptos abstractos al apoyarse en objetos, pistas y desafíos comunes.

Por otro lado, Sánchez Álava et al.(2025) afirman que las estrategias lúdicas diseñadas con cuidado estimulan los procesos cognitivos y provocan estados emocionales positivos que facilitan la adquisición de conocimientos, quebrantando la rigidez de los patrones tradicionales de la transmisión pasiva. Por su parte, Arriagada y Fuentes (2023) subrayan que la recreación orientada pedagógicamente fortalece la estabilidad emocional, reduce las barreras escolares y fomenta habilidades interpersonales como la empatía y la cooperación, aspectos decisivos en aulas numerosas y heterogéneas.

En el plano socioafectivo, Mendoza y Herrera (2022) documentan cómo la lúdica contribuye a regular emociones, negociar normas y consolidar la autoestima durante la primera etapa de la educación básica. Espinoza y Arteaga (2023) van más allá al afirmar que el docente contemporáneo debe integrar el juego y la recreación como ejes estructurantes de su labor, garantizando un entorno seguro, afectivo y estimulante que favorezca la adaptación social y un aprendizaje de calidad desde el primer grado.

Estos aportes se enmarcan en una concepción sociocrítica de la educación. El paradigma sociocrítico, como explican Nieto y Rodríguez (2010), introduce el factor ideológico como elemento esencial de la configuración de los procesos de conocimiento y procura transformaciones sociales desde la propia praxis; en palabras de Bernal (2006), constituye la unidad dialéctica de lo teórico y lo práctico, criterio que lo distingue de las demás tradiciones investigativas. Villanueva et al. (2024) actualizan esa mirada al reivindicar la recreación como derecho y como palanca de calidad educativa, capaz de emancipar a las comunidades escolares cuando la investigación nace del aula misma.

Metodología

El estudio adoptó la investigación acción participativa como método y como actitud. Lewin (2005) concibió este tipo de indagación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que realizan una actividad colectiva en beneficio de todos, consistente en una práctica reflexiva y social donde interactúan teoría y práctica con miras a introducir cambios apropiados en la situación estudiada, sin distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación. Siguiendo esa impronta, los grupos involucrados pasaron de ser objetos de estudio a sujetos protagonistas, y el trabajo avanzó en espiral mediante ciclos de reflexión, acción y nueva reflexión.

La primera fase consistió en el diagnóstico del aula y de la institución; la segunda, en el diseño del plan de acción lúdico recreativo; la tercera, en su aplicación junto a los estudiantes; y la cuarta, en la evaluación del impacto alcanzado. Cada ciclo aportó ajustes: actividades que resultaron larguísimas se acortaron, otras ganaron dificultad y algunas se descartaron sin culpa. Esa flexibilidad, lejos de ser un defecto, constituye el corazón del método.

Para la recolección de datos se empleó el diario de campo y la observación de aula. Bonilla y Rodríguez (2016) señalan que el diario de campo debe permitir al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación, pues allí se anotan los aspectos que luego organizan, analizan e interpretan la información recogida. McKernan (1999), por su parte, asigna a la observación de aula la función de emitir un juicio empírico sobre lo que sucede en el salón, con un rol de observador no participante que examina el clima, la enseñanza y el aprendizaje. Se sumaron registros descriptivos y fotografías tomadas con teléfono celular para documentar aciertos y tropiezos del proyecto.

La población, entendida según Tamayo y Tamayo (2013) como la totalidad del fenómeno a estudiar cuyos elementos comparten una característica común, quedó conformada por 380 estudiantes de la Escuela Chaimas, 189 varones y 191 hembras. La muestra, que en términos de Acuña (2012) es un subconjunto de casos o individuos de una población estadística y permite inferir propiedades del conjunto, correspondió a los 22 estudiantes del 1er grado, sección C: 14 niños y 8 niñas, seleccionados por muestreo intencional dada la naturaleza cualitativa del estudio.

La investigación se inscribe en la línea de práctica docente emergente desde una perspectiva del aprendizaje por competencias y del potencial creativo e innovador. Statón (2001) resume el espíritu de esa apuesta al definir enseñar como "provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender en los estudiantes". Bajo esa premisa, el plan buscó activar la curiosidad, la socialización y el aprendizaje significativo en áreas como literatura y lengua, matemática para la vida, ciencias sociales y ciencias naturales.

Resultados y discusión

El diagnóstico inicial confirmó lo que las conversaciones informales insinuaban. Los estudiantes mostraban interés errático, respondían en coro sin comprender y abandonaban las tareas al primer obstáculo. El diario de campo registró, por ejemplo, que en una jornada de lengua apenas cuatro niños completaron la lectura indicada. No existía, además, tradición de dinámicas grupales; los juegos eran escasos y se percibían como premio, nunca como camino para aprender.

La aplicación del plan se inició con dinámicas de presentación y actividades como Temores y esperanzas y Nos vamos de fiesta, pensadas para derretir el hielo del primer contacto. Antes de elegir cada dinámica se consideró que cada grupo es un mundo: no tiene sentido proponer una presentación de miembros cuando el curso está por terminar, ni poner a prueba la confianza del grupo si existen conflictos recientes y tensión acumulada. Ese criterio de oportunidad, más que el catálogo de actividades, definió el éxito de la etapa.

La búsqueda del tesoro se convirtió en la estrategia estrella. El docente esconde un botín, los equipos siguen pistas escritas y deben razonar dónde se encuentra lo que buscan; planteada como yincana, desató curiosidad, lectura espontánea y colaboración genuina. En Cosas en común, grupos de cinco o seis integrantes elaboraron listas de diez rasgos compartidos, con la prohibición expresa de mencionar partes del cuerpo, ropa o trabajo; al dictarlas en la pizarra afloraron intereses colectivos que luego alimentaron otras actividades. Ambas dinámicas tejieron puentes naturales con la matemática y la lengua, sin forzar los contenidos.

Los espacios de socialización entre participantes permitieron que las actividades se disfrutaran a plenitud. La recreación es, en esencia, una experiencia personal y voluntaria de la que se deriva disfrute y satisfacción; el individuo incurre en ella porque recibe placer o porque percibe valores sociales y personales. Ese matiz afectivo no fue un accesorio: Mendoza y Herrera (2022) asocian justamente la lúdica con la regulación emocional y la cohesión del grupo, y lo observado en el aula coincide con esa lectura.

Los ciclos sucesivos dejaron evidencias concretas. El diario de campo anotó mayor participación voluntaria, mejoras en la fluidez lectora durante los juegos de pistas y un manejo más sereno de los conflictos en el receso. Los indicadores de cálculo, conteo y

reconocimiento de letras ascendieron de manera sostenida a lo largo del segundo ciclo. Los hallazgos dialogan con Sánchez Álava et al. (2025), para quienes la activación cognitiva y emocional facilita la asimilación de saberes, y con Ramírez y Rojas (2024), quienes vinculan la innovación didáctica sustentada en investigación acción con incrementos de la motivación intrínseca en la educación primaria.

La espiral reflexión, acción, reflexión permitió corregir en caliente: se ajustaron horarios, se rediseñaron pistas y se invitó a las familias a la fiesta de cierre, lo que reforzó el vínculo comunidad escuela que el FODA había señalado como ventaja. Villanueva et al. (2024) describen ese movimiento como emancipación cotidiana, la escuela que se repiensa desde dentro.

Conclusiones

El desarrollo de esta investigación acción participativa permitió evidenciar que la integración de la innovación en las actividades recreativas transforma de raíz el proceso de enseñanza y aprendizaje del primer grado, sección C, de la Escuela Chaimas. El diagnóstico inicial mostró la urgencia de superar los esquemas tradicionales y de dotar a la práctica docente de metodologías dinámicas, acordes con los intereses y las expectativas de los niños y las niñas.

El plan lúdico recreativo, con estrategias como la búsqueda del tesoro, las dinámicas de grupo, la identificación de cosas en común y los espacios de socialización, produjo un impacto altamente positivo: activó procesos cognitivos, fomentó la motivación intrínseca y sostuvo un ambiente inclusivo, afectivo y estimulante, propicio para construir saberes significativos en lengua, matemática, ciencias naturales y ciencias sociales. La recreación pedagógica se confirmó, además, como derecho y no como premio.

Desde el enfoque sociocrítico, la praxis desarrollada ratifica que la escuela debe perfilarse como espacio de emancipación y transformación social. Al asumir el juego como eje estructurante de la labor educativa se fortalece la convivencia, la empatía y la participación activa, y docentes y estudiantes pasan a ser protagonistas de la solución de los problemas del aula. Consolidar una educación de calidad en la primaria exige, en definitiva, apostar por la innovación didáctica y por la investigación nacida del propio campo laboral, tal como lo demuestran estas páginas y como lo reclama el contexto educativo venezolano.

Referencias

- Acuña, M. (2012). *Métodos y técnicas de investigación*. Cengage Learning.
- Arriagada, C. y Fuentes, P. (2023). La recreación pedagógica y su influencia en la convivencia escolar del primer ciclo básico. *Revista Científica UISRAEL*, 10 (1), 87-101. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.618>
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación.

- Bonilla, E. y Rodríguez, P. (2016). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Ediciones de U.
- Cevallos, M. y Erazo, J. (2023). Metodologías activas y juegos de pensamiento para el fortalecimiento del aprendizaje en la educación primaria. *Polo del Conocimiento*, 8(5), 1042-1058. <https://dx.doi.org/10.23857/pc.v8i5.5810>
- Espinoza, L. y Arteaga, R. (2023). El juego como eje estructurante de la práctica docente en los primeros grados de la educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7 (3), 4821-4836. <https://doi.org/10.37845/cl.v7i3.856>
- Lewin, K. (2005). La investigación acción y los problemas de las poblaciones marginadas. En M. Martínez (Comp.), *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. Trillas.
- McKernan, J. (1999). *Investigación acción y currículum: perspectivas teóricas y prácticas*. Morata.
- Mendoza, S. y Herrera, L. (2022). La lúdica como estrategia para el desarrollo socioafectivo en la primera etapa de la educación básica. *Conrado*, 18 (87), 210-218. <https://doi.org/10.36311/conrado.v18i87.1845>
- Nieto, M. y Rodríguez, C. (2010). *El paradigma sociocrítico en la investigación educativa*. UNELLEZ.
- Pérez, S. (2003). *Estudio teórico sobre la recreación y el tiempo libre*. Universidad Metropolitana.
- Ramírez, A. y Rojas, M. (2024). Innovación didáctica y motivación intrínseca en la educación primaria: un estudio desde la investigación acción. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14 (28), e053. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1752>
- Sánchez Álava, F., Villacís, D. y Ramos, P. (2025). Estrategias recreativas y activación cognitiva: una ruptura con los esquemas tradicionales en la educación primaria. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9 (37), 132-146. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.874>
- Statón, A. (2001). *La psicología de la instrucción y el constructivismo*. Universidad Nacional de San Luis.
- Tamayo y Tamayo, M. (2013). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Torres Santana, J. E., Cevallos Torres, A. y Mariñez Moreira, K. (2021). El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática. *Dominio de las Ciencias*, 7 (2), 642-657. <https://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i2.1840>
- Villanueva, G., Sánchez, E. y Duarte, A. (2024). La recreación como derecho y su aporte al aprendizaje de calidad desde el paradigma sociocrítico. *Universidad y Sociedad*, 16 (3), 512-521. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/4389>

Síntesis curricular

Neudis Margarita Moreno. Docente de educación primaria de la Escuela Chaimas. Especialista en educación primaria y cursante de la maestría en educación primaria (PNFA) en la Universidad Nacional Experimental del Magisterio "Samuel Robinson" (UNEM).