

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**ESTRATEGIAS RECREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LÍNEA**

Autor: Libardo Flórez
Tutor: Dra. Leymar De Pablos

Rubio, abril de 2022

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**ESTRATEGIAS RECREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LÍNEA**

Trabajo de Grado para Optar al Título de Magister en Recreación

Autor: Libardo Flórez
Tutor: Dra. Leymar De Pablos

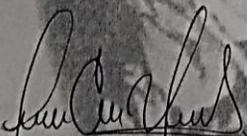
Rubio, abril de 2022

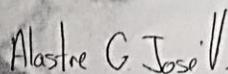


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día viernes, veintinueve del mes de abril de dos mil veintidós, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **LEYMAR DEPABLOS (TUTORA)**, **VICENTE ALASTRE Y ROBINSON VALENCIA**, Cédulas de Identidad Nros. V.-16.420.722, V.-17.876.550 y V.-22.635.508, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo N° 556, con fecha del 15 de octubre de 2021, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: "ESTRATEGIAS RECREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LÍNEA", PRESENTADO POR EL PARTICIPANTE: **LIBARDO ENMANUEL FLÓREZ ANGULO**, Cédula de Identidad N° V.-27.815.121, como requisito parcial para optar al título de **Magíster en Recreación**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, En fe de lo cual firmamos.


DRA. LEYMAR DEPABLOS
C.I. N° V.- 16.420.722
TUTORA


MSC. VICENTE ALASTRE
C.I. N° V.-17.876.550


MSC. ROBINSON VALENCIA
C.I. N° V.- 22.635.508



CONTENIDO

	Pp
LISTA DE CUADROS.....	vi
LISTA DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCCIÓN.....	1
CAPÍTULOS.....	
I EL PROBLEMA.....	4
Planteamiento del Problema.....	4
Objetivos de la Investigación.....	10
Justificación e Importancia de la Investigación.....	10
II MARCO TEÓRICO.....	13
Antecedentes del Estudio.....	13
Bases Teóricas.....	19
Bases Legales.....	30
III MARCO METODOLÓGICO.....	35
Naturaleza del Estudio.....	35
Escenario e Informantes Clave.....	37
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	40
Validez y Fiabilidad.....	40
Análisis de la Información.....	41
IV. LOS RESULTADOS.....	42
Presentación y Análisis de la Información.....	42
Triangulación de la Información.....	71
V. LA PROPUESTA.....	74

Presentación.....	74
Propósitos.....	76
Justificación de la Propuesta.....	76
Actividades.....	77
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	86
Conclusiones.....	86
Recomendaciones.....	88
REFERENCIAS.....	89
ANEXOS.....	93

LISTA DE CUADROS

CUADRO	Pp
1. Estrategias Recreativas.....	28
2. Informantes Clave.....	39
3. Codificación de la Categoría Selectiva Educación Física en Línea.....	44
4. Codificación de la Categoría Selectiva Incidencia de las Clases en Línea.....	52
5. Codificación de la categoría Selectiva Estrategias Recreacionales.....	60
6. Triangulación de la Información.....	71
7. Estrategias Recreativas Sugeridas.....	78
8. Charla Pedagógica.....	83
9. Encuentros on-line.....	84

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	Pp
1. Clases motivantes.....	45
2. Desarrollo integral.....	47
3. Desarrollo de clases.....	50
4. Virtualidad.....	53
5. Naturaleza interactiva.....	56
6. Aprendizaje significativo.....	58
7. Satisfacción personal.....	62
8. Reflexión.....	64
9. Naturaleza virtual.....	67
10. Formación.....	69

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**ESTRATEGIAS RECREATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LÍNEA**

Autor: Libardo Flórez

Tutora: Dra. Leymar De Pablos

Fecha: abril de 2022

RESUMEN

Los adelantos tecnológicos, permiten comprender que los mismos deben ser adoptados en los diferentes escenarios, tal es el caso de la educación física, por esta razón, la presente investigación se planteó como objetivo general: Promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira. Para ello, se seleccionó el paradigma postpositivista, lo cual permitió el establecimiento del enfoque cualitativo, por medio de un método fenomenológico. Los informantes clave estuvieron constituidos por dos docentes del área de educación física que se desempeñan en la educación secundaria en la referida institución y además de ello, tres estudiantes de este nivel, los mismos fueron seleccionados de manera intencional, a estos se les aplicó una entrevista semi estructurada, los resultados que de allí emergieron fueron analizados por medio de la codificación, a través de un examen microscópico, para lo que se desarrolló un procesamiento con el programa ofimático Atlas Ti versión 8.4, donde se estableció una codificación selectiva, definida por una codificación axial y esta a su vez constituyó una serie de códigos, donde se logró establecer que el proceso seguido en las clases en línea en el área de educación física en educación secundaria, se desarrolla desde una perspectiva motivacional, a pesar de que el único de los medios que emplean en el desarrollo de las clases son los videos, así como as guías pedagógicas, lo cual entorpece el desarrollo de la clase. En relación con la incidencia de las clases en línea en el aprendizaje de los estudiantes de educación secundaria en la educación física, se evidencia la necesidad de la actualización de los docentes para que se emplee las tecnologías en las clases de educación física, por lo que se generaron un cuerpo de estrategias recreacionales que favorecen la adopción de las clases de educación física de manera virtual.

Descriptores: Estrategias recreativas, clases de educación física, Clases en Línea

INTRODUCCIÓN

Los acontecimientos que se presentan en la cotidianidad, en muchas ocasiones son de naturaleza fortuita, tal es el caso de lo sucedido en el primer trimestre del año 2020, cuando llegó a Latinoamérica el virus del Covid-19, el cual obligó a las personas a confinarse en sus hogares con la finalidad de minimizar su expansión, por esta razón la mayoría de las acciones que el ser humano desarrollaba hasta ese momento de manera presencial, tuvo que transformarlas y asumir la virtualidad, como uno de los medios para continuar con las actividades diarias.

En este sentido, es importante asumir que el contexto educativo no quedo ajeno a ello, por lo que se asumieron las clases virtuales para continuar con el desarrollo formativo de los estudiantes, esta metodología se implementó por medio de la red social whatsapp y por medio de las plataformas digitales, como es el caso de *zoom* y *meet*, allí se desarrollaban las clases de las diferentes áreas de formación, situación que también se presentó en el área de educación física, donde los docentes se valen de la tecnología para el desarrollo de las mismas, una metodología creada en este caso, fue el uso de videos, los docentes desarrollaban en video las demostración y eran enviados a los estudiantes, con la finalidad de que estos cumplieran la formación.

De manera que se pasó a una clase de educación física en línea, lo cual ha sido complejo dado que la naturaleza del área es muy práctica, por ello, se han generado algunas situaciones como el manejo de la tecnología por parte de los docentes del área, la aceptación de esta metodología para el logro efectivo de las clases por parte de los estudiantes. Esta situación evidencia la gran importancia que tiene el manejo de la virtualidad desde el punto de vista didáctico, con miras a generar un aprendizaje significativo en los estudiantes, al respecto Benenaula y Bayas (2021) sostienen que:

La modalidad virtual ha influido de manera significativa en el estilo de vida de los estudiantes. Aunque no lo ha hecho de la manera que se esperaba, en aspectos como la alimentación, la mayoría ha

afirmado que han aumentado de peso en los meses que han estado recibiendo clases en casa (p. 76).

Con atención en lo señalado, es pertinente reconocer como el desarrollo de las clases virtuales en la educación física, han sido de amplio impacto, dado que se evidencia como la misma ha influenciado la mejora de la calidad de vida de los sujetos, sin embargo, se han presentado efectos adversos, como es el caso del aumento de peso, dado que las actividades en casa, generaron menos movilidad, y la educación física se redujo a minutos, puesto que con grabar un video de corto tiempo, se cumplía con lo asignado, lo cual ha incidido de manera desfavorable en el desarrollo de la población.

Por esta razón, la presente investigación se traza como objetivo general: Promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen, como una forma de reconocer que desde la virtualidad, la recreación es una de la base y que mediante la lúdica la adopción de estos aspectos, hará que el estudiante se motive desde la concreción de elementos que atrapan su atención como es el caso de la tecnología, la recreación y la clase de educación física.

De acuerdo con lo anterior, es pertinente referir la estructura de la presente investigación, partió desde la construcción del capítulo uno, el cual lleva por nombre el problema, y donde se abordaron aspectos tales como; el planteamiento del problema, los objetivos del estudio, así como también la justificación e importancia de la investigación. Seguidamente, se presenta el capítulo dos, cuya denominación es marco teórico, en este se consideraron los antecedentes del estudio, así como también las bases teóricas y las bases legales.

Aunado a lo anterior, se presenta el capítulo tres, denominado marco metodológico, en el cual se desarrolló la naturaleza del estudio, así como también el escenario y los informantes clave, de la misma manera se enunció el procedimiento para el análisis de la información, además de ello, se

contempla la validez y fiabilidad de la investigación y este capítulo se cierra, con la declaración del procedimiento para el análisis de la información.

Posterior a ello, se concreto la presentación capítulo cuatro, el cual lleva por nombre los resultados y en el que se realiza el análisis y la interpretación de la información, el cual se desarrolló por medio de un análisis microscópico que permitió referir como base una codificación selectiva, posterior a ello, este capítulo se cierra con la triangulación de la información.

En el mismo orden de ideas, se presenta el capítulo cinco, en el que se desarrolló la propuesta denomina: Estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria, en este se desarrolla la presentación, así como también los propósitos y justificación del propósito y las actividades sugeridas para tal fin.

Ya al cierre de la investigación, se presenta el capítulo seis, en el que se contemplan las conclusiones y recomendaciones de la investigación, capítulo que además permitió dar respuesta a los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La presencia de la pandemia en el año 2020 generó transformaciones en los entornos escolares, es así, como las clases de las diferentes áreas han tenido que ser administradas mediante la metodología en línea, a ello, no escapa la clase de educación física, para lo cual ha sido complejo el panorama del covid-19, porque se evidencia en la realidad, como los docentes en su mayoría no estaban preparados para asumir las clases desde la naturaleza virtual, esto es favorable, dado que asumir la virtualidad como base de la pedagogía promueve el desarrollo del pensamiento lógico y da un soporte a las acciones que se realizan con fines formativos.

Por lo anterior, Blanchard y Muzás (2007) plantean que: “Los fenómenos educativos, como fenómenos sociales, se caracterizan por su: impredecibilidad, singularidad, variedad o multidimensionalidad, o complejidad, y contextualización” (p. 43), de acuerdo con lo señalado, se parte de la valoración de los fenómenos sociales desde su impredecibilidad, al respecto en el caso de la educación física, se asume la virtualidad desde un carácter multimetódica formativo, por esta razón, Tumino y Bournissen (2017), exponen que:

En virtud de las bondades de las tic, incluyendo las plataformas virtuales, que ofrecen herramientas de trabajo colaborativo y de interacción con los participantes del grupo curricular, los investigadores intentan indagar si estos medios facilitan el proceso de integración de valores a la enseñanza. Si bien los principios que sustentan este proceso no están ampliamente difundidos, los docentes que manifiestan interés en su consideración podrían valerse de estas funcionalidades para su implementación (p. 190).

De acuerdo con lo anterior, es pertinente considerar que la presencia propia de las plataformas virtuales, se manifiesta como uno de los elementos relacionados con la formación, en este se asume el trabajo colaborativo, dado que tanto el estudiante, como el docente asume una naturaleza colaborativa, en la que se conjugan esfuerzos para desarrollar un proceso de enseñanza, desde una perspectiva interactiva, con base en ello, los docentes deben estar preparados para enfrentarse a su implementación, en este caso los profesionales de la enseñanza en educación física deben asumir la misma, como uno de los soportes que oriente el logro de acciones inherentes a la formación significativa de los estudiantes.

Las clases de educación física en línea responden a las necesidades actuales de formación, en las cuales se manifiesta el interés por un accionar donde se emplee la virtualidad como base de los procesos formativos, en razón de ello, Manrique (2010) sostiene:

El empleo didáctico de la virtualidad, es un elemento fundamental, en el abordaje educativo de las mismas, de ellas depende la motivación del estudiante, así como también del docente, porque desde el empleo de los diferentes recursos tecnológicos se puede dinamizar el proceso de enseñanza. (p. 98).

De acuerdo con lo expresado, la virtualidad se asume desde la educación, como uno de los aspectos en los cuales se promueve la motivación de los estudiantes, dado que este elemento es uno de los más influyentes en los niños y jóvenes, porque la mayoría de estos se enfocan para desarrollar sus actividades, por tal motivo, la educación física no es ajena a tal aspecto, aunque pudiera parecer poco adecuado tanto la virtualidad, como la educación física se complementan, esta última es definida por Rauseo (2010) de la siguiente manera:

La educación física, es una de las áreas formadoras contemplada en el currículo, en todos los niveles y modalidades de la educación venezolana, la misma promueve el desarrollo del organismo mediante actividades físicas, recreativas y deportivas. Esta área

forma parte del eje curricular salud integral, donde se atiende el equilibrio entre la mente y los cuerpos. (p. 72).

En virtud de lo señalado, es preciso considerar que es la educación física, uno de los elementos en los cuales se puede insertar la virtualidad, dado que por medio de esta se pueden desarrollar estrategias recreativas, las cuales son esenciales para despertar la motivación de los estudiantes, para de esta manera generar un desarrollo integral de los estudiantes, sobre este particular, Ordoñez (2013) señala que:

La recreación es una estrategia y es una de la más pertinentes y real para promover el desarrollo del aprendizaje. Los niños por medio de la actividad de recreacionales impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. La recreación que para el niño no es más que un juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción (p. 14).

De acuerdo con lo anterior, es la recreación considerada una estrategia con la cual se logra un aprendizaje en los estudiantes, por ello, las mismas son aplicables en la realidad educativa, dado que por medio de las mismas se fomenta el logro de evidencias en las cuales se constituye la actitud vital, es fundamental en la educación tanto primaria como secundaria, porque es en este caso, donde se manifiesta el interés por enseñar a los estudiantes en un marco de libertad, en el que se pone de manifiesto la fantasía, el pensamiento y la acción, elementos que además de ser parte de la recreación, son también parte de la virtualidad, de manera que las estrategias recreativas, son fundamentales para el desarrollo de las clases de educación física.

Es así como las estrategias recreativas se muestran como un fundamento en el desarrollo integral de los estudiantes, a lo anterior, se le suma el interés de los docentes de esta área por mantenerse a la vanguardia, lo cual ha hecho que se genere un aprendizaje significativo en los estudiantes, por este motivo, es necesario que se logren evidencias en las que se fortalezca

el desarrollo integral de los estudiantes, es así como la educación física, es un escenario propicio para el empleo de la virtualidad.

No obstante, se ha evidenciado en la realidad, un claro rechazo de los estudiantes a la metodología de las clases de educación física, desarrolladas por medio de la virtualidad, esto debido a que los estudiantes estaban acostumbrados a desarrollar clases presenciales en las que se tomaban en cuenta las potencialidades de estos, sin embargo, en la virtualidad, lo que se les solicita es la creación de un video de un contenido determinado y que este sea subido a un *classroom* o a los grupos de whatsapp, razón por la cual, algunos de los estudiantes no cumplen con las asignaciones, de esta manera, sobre este particular Bermúdez (2019) señala que:

La virtualidad, es manejada por los niños y jóvenes desde una perspectiva de entretenimiento, pero cuando esta es tomada por los docentes para el desarrollo de alguna actividad académica, no se logra que la utilicen, por el contrario alegan que no tenían acceso a la red, que no lograron conectarse (p. 11).

Con atención en lo anterior, es preciso referir que el desarrollo de las clases de educación física mediadas por la tecnología ha sido poco favorable para los estudiantes, porque estos no logran apreciar los beneficios de la misma, es de esta manera como ponen algunas objeciones para no usar la misma con fines formativos y continuar usándola como medio de entretenimiento, de esta manera, se evidencia que los docentes se esfuerzan en asumir actividades académicas que motiven a los estudiantes, sin embargo, estos no lo toman en cuenta.

A lo anterior se le suma que los docentes del área de educación física, poco manejan la tecnología, porque no ha sido un aspecto en el que hayan tenido que capacitarse, esto se expone sustentados en Bermúdez (ob. cit):

Los docentes especialistas de educación física, no han sido formados en el empleo de estrategias que contribuyan con el desarrollo adecuado de los contenidos, dentro del contexto definido para el aprendizaje de la misma, como es el caso, del empleo de la cancha, de manera que es cada vez más penoso porque la actitud

del docente de educación física es cada vez más pasivo frente a la enseñanza y más aún al aprendizaje de la educación física. (p. 19).

Tal como se logra apreciar, es necesario asumir las consideraciones relacionadas con que los docentes de educación física en algunos casos, no emplean la virtualidad de manera efectiva, dado que se evidencia como el uso del recurso más reiterativo, es la cancha sin dar paso a otro aspecto, sino que todas las clases de educación física, se desarrollan con énfasis en este escenario, donde los estudiantes no cuentan con otro medio para desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de las causas que están generando el problema, se evidencia en primer lugar el poco manejo que tienen los docentes sobre la tecnología educativa y su uso didáctico, además de ello. los estudiantes no encuentran la razón de ser a las clases de educación física en línea, puesto que esta era una de las clases que promovía la interacción personal, y en casa deben realizar las actividades solos por lo que se muestran predispuestos, puesto que se prefiere la presencialidad en relación con el disfrute de la clase.

Dentro de las consecuencias que esto puede traer, es la pérdida del valor de la enseñanza presencial, además de ello, se puede generar un sentido de individualidad, dado que no se interactúa con los demás, poniendo en riesgo el aprendizaje significativo en el área de educación física, además de perder de vista el desarrollo de situaciones didácticas que privilegian el empleo de aspectos relacionados con el deporte y la recreación. Se puede presentar una pérdida de atención a la clase de educación física, así como se generará poco sentido de la diversión, además de que la interacción con el docente se pierde de vista, por tanto, se pueden generar situaciones que comprometan el desarrollo integral del estudiante.

A lo anterior, no escapan los estudiantes de educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicada en la ciudad de Rubio, del municipio Junín del estado Táchira, donde se evidencia el desarrollo de las clases de educación física en línea, sin embargo, en algunos de los casos se

presenta el hecho de que los estudiantes no cumplen con las actividades asignadas, de la misma manera, se tornan repetitivas las actividades que aplican los docentes, por lo que se cae en la monotonía y en la desmotivación de los estudiantes.

Además de ello, se evidencia como no se aplican estrategias recreativas, por medio de la virtualidad, se demuestra cierto desinterés tanto de los docentes, como de los estudiantes, lo cual desfavorece las clases de educación física, de esta manera se muestra que a pesar de los esfuerzos aun hacen falta situaciones que dinamicen las clases en línea, para que sí se fomente el logro de un aprendizaje significativo en la clase de educación física.

Por lo anterior, es pertinente referir que la presente investigación promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira, de acuerdo con lo anterior, es preciso reconocer que desde una perspectiva recreativa, se reconoce el valor de la virtualidad en el desarrollo de la clases de educación física, para fomentar el desarrollo integral del estudiante.

Por lo anterior, se plantean las siguientes interrogantes de la investigación:

¿Cómo promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira?

¿Cómo es el proceso seguido en las clases en línea en el área de educación física en educación secundaria?

¿Cuál es la incidencia de las clases en línea en el aprendizaje de los estudiantes de educación secundaria en la educación física?

¿De qué manera plantear estrategias motivacionales fundamentadas en la recreación para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el proceso seguido en las clases en línea en el área de educación física en educación secundaria.

Interpretar la incidencia de las clases en línea en el aprendizaje de los estudiantes de educación secundaria en la educación física.

Plantear estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria.

Justificación e Importancia de la Investigación

Las transformaciones reconocidas en la realidad, se manifiesta como uno de los aspectos sobre los cuales se refiere el auge de diferentes aspectos, como es el caso de la virtualidad, lo cual, cada día se apodera de manera contundente de los espacios educativos, por ello, dentro de las clases de educación física, es la virtualidad, uno de los aspectos que privilegia el desarrollo integral de los estudiantes, desde allí las consideraciones de referir estrategias recreativas, las cuales pueden generar un impacto favorable en la realidad.

La virtualidad, se destaca desde las consideraciones en las que se favorece la interacción entre el docente y los estudiantes, dado que por medio de estas clases, se pueden generar demostraciones en las que se promuevan intereses que sean el punto de partida, para la concreción de calidad, si bien la educación remota, puede generar un impacto poco favorable, es también muy cierto, que la misma despierta el interés de los estudiantes y con base en esta se promueve la formación integral de los estudiantes, sobre todo en la educación secundaria, donde el sujeto se encuentra en plena adolescencia y requiere de mecanismos que le incentiven a mostrar lo interesante de su formación.

De allí que la importancia de promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christensen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira, se reconoce en función de una adopción de un elemento que es de entretenimiento para los estudiantes, por ello, se definen situaciones en los que la virtualidad sea el sustento en relación con la construcción de aprendizajes significativos.

El estudio se muestra relevante desde el punto de vista teórico, porque empleará diversas fuentes bibliográficas que le dan fundamento a la presente investigación, además de ello, el estudio puede convertirse en un antecedente para las investigaciones que se desarrollen sobre este tema, de la misma manera, se espera que lo aquí contenido sea un material de consulta valioso para quienes deseen incursionar en el tema de la recreación en la educación física.

En cuanto al aspecto metodológico, el estudio se muestra relevante, puesto que la investigación cualitativa permitirá adentrarse en la constitución de instrumentos de recolección de la información. En este mismo aspecto, es importante considerar que el estudio se inscribe en la línea de investigación pedagogía motriz y ciencias aplicadas a la educación física, adscrita núcleo de

investigación educación en movimiento del Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio” de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador

El estudio se muestra relevante desde la perspectiva práctica porque busca promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira, con lo cual, los docentes de educación física, cuentan con un sustento en el que se fomenten estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico, constituye uno de los aspectos favorables en la investigación, porque desde allí se construyen saberes que permiten asumir las estrategias como base para el desarrollo del estudio desde una perspectiva adecuada, por esta razón, Arias (2006) considera que el marco teórico es: “el producto de la revisión documental – bibliográfica y consiste en una recopilación de ideas, posturas de autores, conceptos y definiciones que sirven de base a la investigación por realizar” (p. 106), de acuerdo con lo anterior, es pertinente considerar que el marco teórico es el sustento documental y bibliográfico de los diferentes tópicos que se desarrollan en la investigación, como es el caso de los antecedentes del estudio, las bases teóricas y las bases legales.

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes del estudio, son estudios que han sido desarrollados sobre los diferentes elementos que se desarrollan en la investigación, estos son tomados en cuenta desde diferentes escenarios, como es el caso de lo internacional, lo nacional y lo regional.

Con relación en lo señalado, es preciso adentrarse en la constitución de los antecedentes a nivel **internacional**, Armijos (2019) llevó a cabo una investigación enmarcada en: “Técnicas lúdico-recreativas como estrategia para la clase de educación física en unidad educativa Dr. Jorge Murillo Ugarte”, el presente trabajo complejo de titulación tiene como propósito analizar la importancia de las Técnicas lúdico-recreativas como estrategia para la clase

de educación física en Unidad Educativa Dr. Jorge Murillo Ugarte como estrategia pedagógica para la clase de Educación Física en el nivel preparatorio. La modalidad de investigación es de tipo exploratoria, a su vez se ha empleado y tomando en consideración las diferentes bases teóricas, para aquello es necesario la búsqueda de información a través de fuentes confiables como bases de datos desde 2015 hasta la actualidad. Los resultados generales del trabajo de investigación bibliográfica es para que los docentes puedan tener dominio absoluto del contenido de clases, y se deba emplear estrategias de acuerdo a las condiciones del niños permitiendo que se desarrolle con total plenitud, para mantener una vida saludable.

Esta investigación, refiere un proceso de desarrollo de estrategias recreativas, las cuales están siendo tomadas como ejemplo en la presente investigación, de allí que el aporte que emerge desde la realidad, se manifiesta en función de una dimensión teórica en la que se refleja la dimensión de estrategias recreativas.

Por su parte, Valdiviezo (2018) ejecutó una investigación cuyo título se enmarco en: “Aplicación de estrategias lúdicas recreativas innovadoras para potenciar el área cognitiva de niños y niñas de la básica elemental”, el estado ecuatoriano a través del ministerio de educación garantiza el derecho a una educación holística a todos los niños y niñas, como lo describen algunos articulados de la constitución del país, de otra parte, el ministerio del deporte desarrolla proyectos que ayudan a potenciar las diferentes destrezas a través del juego la recreación y el deporte, las mismas que ayudan a suplir las necesidades que no se cumplen en los centros educativos. Identificar las competencias profesionales de los docentes de educación física en el manejo de la calidad de la educación física que constituyen los nuevos desafíos de la enseñanza aprendizaje en la comunidad educativa, donde con la investigación aplicada con la elaboración de una guía se pueda detectar la validación de las competencias profesionales para esta investigación.

En este proyecto se tuvo la participación de docentes que estuvieron distribuidos desde segundo, tercero y cuarto de básica elemental, de diversas instituciones de los circuitos del cantón Machala, en las que se añadieron técnicas de observación, análisis e interpretaciones en el cual se vislumbra la carencia de conocimientos de actividades lúdicas y recreativas al momento de impartir las clases de educación física. Esta investigación, presenta un aporte teórico al presente estudio, para definir las estrategias recreativas.

En el mismo orden de ideas, Barajas, Bautista y Pérez (2021) llevaron a cabo un estudio denominado: Grado de Motivación por la Clase de Educación Física Virtual en Época de Pandemia por “Covid 19”, este trabajo investigativo presenta el proceso de análisis y propuesta de estrategias motivacionales que permiten despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje de la clase de Educación Física virtual en los grados de secundaria del Instituto Bicentenario de la Independencia de la República de Colombia ubicado en la ciudad de Bucaramanga.

Esta investigación fue realizada con el propósito de diseñar y aplicar estrategias motivacionales pertinentes al contexto específico de la Institución, modalidad virtual, frente a los bajos índices de motivación que tienen los estudiantes con respecto a la clase de Educación Física y la necesidad de llevar a la práctica el aprendizaje cooperativo y los enfoques comunicativos, favoreciendo así una actitud más positiva y activa del estudiante hacia el deporte. Esta problemática fue abordada desde el enfoque exploratorio, cuyo diseño de investigación es transversal en cuanto la información fue recopilada de acuerdo con las conductas o experiencias de los estudiantes participantes de secundaria en la modalidad virtual.

La información fue recolectada por medio del instrumento llamado Cuestionario de Actitudes hacia la Educación Física (CAEF), que consta de 56 preguntas de las cuales fueron tomadas y modificadas 18 preguntas según el grado de pertinencia con la presente investigación. Todo el proceso investigativo desemboca en el análisis de la motivación y desmotivación que

presentan los estudiantes del plantel educativo en época de Pandemia por COVID-19, que se destinará a la Institución con la intención de que sirva como una base más sólida que permita promover la acción concreta por parte del docente del área de Educación Física, Recreación y Deportes.

La investigación referida, se presenta como un sustento al presente estudio, dado que el aporte que se presenta en este caso, es la teoría, lo cual sustenta el desarrollo de la presente porque es una experiencia donde se trabaja con la virtualidad.

En el mismo orden de ideas; Castillo, Silva, Muñoz, López, Plaza, Arredondo y Faúndez (2021) referido a: “Prácticum virtual en Educación Física: entre pandemia e incertidumbre”, la situación sanitaria actual ha obstaculizado muchos procesos formativos de modalidad presencial impactando en las Prácticas de Síntesis Profesional (PSP), provocando que estudiantes finalicen su Proceso Formativo (PF) en la virtualidad. La investigación tuvo como objetivo conocer la percepción de estudiantes de Educación Física (EF) frente a la Práctica Virtual de Síntesis Profesional. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo y la recolección de los datos fue a través de una encuesta de tipo descriptiva, aplicada a 47 egresados de EF de una universidad chilena durante el 2020. Se concluye que los egresados se encontraban preparados para los cambios que se presentaron durante la crisis sanitaria, aceptando la situación dada este año y adaptándose a ella, la cual debe considerarse como una oportunidad de innovación de la asignatura.

Esta investigación, refiere una realidad que contribuye a la comprensión del objeto de estudio aquí planteado, además de la evaluación de la virtualidad dentro de las clases de educación física, lo cual genera un aporte experiencial para el presente estudio.

Ahora bien, dentro de los estudios a nivel **nacional**, se ubica la investigación de Arráez (2018) denominada: “El Deporte Recreativo Desde La Visión De Los Actores Sociales En El Contexto Universitario”, la presente investigación tiene como propósito generar reflexiones sobre visión que

tienen los docentes sobre el deporte recreativo en el contexto universitario, la misma se encuentra enmarcada en el paradigma interpretativo bajo un enfoque cualitativo, con la implementación del método fenomenológico hermenéutico. Para obtener la información se aplicó la técnica de la entrevista semiestructurada a los actores sociales quienes son especialistas en Educación Física y Deporte egresados de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador -Instituto Pedagógico de Barquisimeto.

Para su organización e interpretación se utilizó categorías de análisis y los respectivos hallazgos contenidos en ellas, así como también, se realizó la triangulación por categorías de análisis y la contextualización de toda la información. Derivándose que se deben propiciar la diversificación del deporte recreativo en la universidad para el mantenimiento de la salud física de los estudiantes, así como el fortalecimiento de los lazos de amistad a través de una educación deportiva orientada hacia toda la población, afianzando además ente otros aspectos las organizaciones deportivas no federadas, vinculando a la universidad con las comunidades; considerando que estas actividades se encuentran en vías de auto organización con apoyo interinstitucional.

Esta investigación brinda un aporte teórico, y metodológico, dado que emplea la metodología cualitativa como en el caso preciso de la presente investigación, lo cual sustenta el desarrollo de esta.

En el mismo orden de ideas, Fuentes y Bestard (2021) llevaron a cabo una investigación denominada: “La recreación física como contenido educativo en el contexto comunitario”, el objetivo de este estudio radicó en determinar las limitaciones existentes en el programa de la recreación física a partir del contenido de las actividades físico-recreativas como forma educativa hacia la comunidad, según los cambios actuales suscitados en las indicaciones y de acuerdo al carácter intencionado, sistemático y orientado en ese sentido. La metodología consistió en un análisis del modo de actuación del profesor para planear en la práctica las actividades de acuerdo al proyecto integrador de los

combinados deportivos. El análisis demostró insuficiencias en la selección del contenido como herramienta dinamizadora dentro del contexto comunitario para conformar una cultura recreativa y educativa en el tiempo libre. Eso repercutió en el mejoramiento de la variable investigada en el 95% de la muestra y se evaluó de muy adecuado. Basado en ese pre-experimento se concluyó: la falta de preparación del profesor incide en la determinación del contenido de la recreación física para generar alternativas de forma educativa hacia una correcta utilización constructiva del tiempo libre de la comunidad.

Se toma en cuenta esta investigación debido al aporte que se manifiesta en función de la recreación física, como uno de los elementos que toman en cuenta la clase de educación física, de allí el hecho de emplear dicho estudio, además de un aporte teórico.

En el mismo orden de ideas, Luna y Ávila (2021) refiere un estudio denominado: “Motivación y Educación Física en la Virtualidad”, durante la pandemia de COVID-19, existen muchos desafíos, a nivel nacional y mundial, incluidos el empleo, la movilidad, los deportes y la educación, siendo necesario prevenir la propagación del virus. Por lo tanto, muchos niños difícilmente pueden seguir estudiando y practicando debido a la falta de Internet o dispositivos electrónicos que aseguren el desarrollo de contenidos en cada nivel escolar. También con esta situación perdieron el interés. Por tal razón también afectó en el ámbito de la educación física, por ello en el estudio realizado y los resultados obtenidos los padres de familia consideran de gran importancia motivarlos a aprender todo lo que la escolarización aporta a su formación. Es decir que la motivación es probablemente el eje principal del plan de aprendizaje, por lo que siempre debe estar presente en cada momento de la clase.

La referida investigación plantea un aporte experiencial dado que se presentan situaciones relacionadas con el desarrollo de las clases de las clases de educación física y como la virtualidad ha dinamizado las mismas.

En el mismo orden de ideas, se presenta el estudio de Schmidt (2017) llevó a cabo un estudio denominado: “Pesquisa, práctica curricular de virtualidad: experiencias en Venezuela”, con respecto a la triada investigación, práctica curricular y virtualidad, la educación virtual ha evidenciado un emprendimiento más efectivo, al superar escollos de tiempo y espacio mediante innovadores métodos, técnicas y recursos que hacen más efectivo y flexible el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta nueva modalidad educativa da validez así a los principios de educación para todos, aprender a aprender, la enseñanza-aprendizaje personalizada, la educación para toda la vida, es decir, la educación permanente o continua. Además, permite una relación particular con el desarrollo de un pensamiento crítico latinoamericano, cuya preocupación por el conocimiento de los límites de la sociedad actual y las posibilidades de configurar un orden más humano y justo enriquece lo social y la convivencia armónica.

Por lo anterior, este estudio se toma como aporte en la presente investigación, dado que se evidencia la evidencia en relación con el empleo de la virtualidad en la educación física. Específicamente en el contexto **regional**, no se ha evidenciado estudios en este particular. Sin embargo, es importante referir como los diferentes estudios considerados, ofrecieron un aporte tanto a nivel conceptual, como a nivel metodológico, lo que ofreció un sustento a la presente investigación, dado que se contó con estas referencias a la hora de desarrollar tanto las bases teóricas, como el análisis de los resultados.

Bases Teóricas

Las bases teóricas, son el fundamento tanto documental, como bibliográfico que definen los elementos presentes en los objetivos de la investigación, dado que desde allí se evidencia el conocimiento del

investigador en relación con el objeto de estudio, por ello, se toman en cuenta los siguientes constructos:

Clases de Educación Física en Línea

Las clases de educación física, se muestran como uno de los elementos que incide en la formación del estudiante, en estas se cumple un proceso pedagógico en el que se formula una sistematicidad didáctica, donde se persigue la formación integral del estudiante, por ello, Fernández (2009) propone:

A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos. En el marco de esta conceptualización, el plan de estudios trasciende el listado de asignaturas, materias o áreas académicas con sus respectivas intensidades horarias. (p. 56).

Con atención en lo anterior, es necesario referir que es la educación física una de las áreas donde se promueve la espontaneidad, para ello, el docente desarrolla clases motivantes donde logre poner de manifiesto la creatividad, todo ello, con énfasis en el desarrollo integral del estudiante, por este motivo, es la clase de educación física, uno de los escenarios donde se desarrollan valores en los que se fomenta la responsabilidad, el respeto, por medio de la vivencia, además de ello, es necesario que se tomen estrategias en las que se logre despertar el interés hacia dicha área, por este motivo es necesario reconocer que a pesar de esta supeditado a un plan de estudio, es necesario que se reconozca su valor en reafirmar el desarrollo integral del estudiante.

Por ello, la clase de educación física se muestra como un reto complejo, dado que Vílchez (2011) señala las siguientes fases en relación a la administración de la educación física: “1.- La formulación de objetivos específicos. 2.- La selección y organización de contenidos y actividades

pedagógicas específicas. 3.- La definición de estrategias metodológicas y de evaluación general y específica. 4.- La determinación de recursos básicos y de apoyo” (p. 29), de acuerdo con lo anterior, es pertinente referir como los docentes de educación física deben tener en cuenta la formulación de objetivos, en el mismo orden de ideas la organización de los objetivos y de las actividad, además de contemplar las actividades de evaluación.

Desde este marco de referencia, es pertinente el desarrollo de las clases de educación física en línea, tal como lo expresa Hernando, Catasús, & Arévalo (2018) “la educación virtual ha sido un modelo que emergió desde los años 90 con la aparición de la internet, y que paulatinamente ha venido siendo un protagonista de diferentes entornos educativos” (p. 21), este es uno de los elementos que definen las diferentes acciones en el área de educación física, por ello, es necesario que se tome como un modelo que deje claro que no se trata de un modelo que reste importancia a la actividad física, sino que se logre la dinamización de las clases con el uso de las clases virtuales.

En este sentido es importante comprender que dentro de las clases virtuales, se deben tomar en cuenta lo señalado por Sancho (2016) quien expresa las siguientes características

- Que alteran la estructura de intereses (las cosas en las cuales pensamos), lo que tiene consecuencias importantes en la estimación de lo que se considera prioridad o no.
- Cambian el carácter de los símbolos (las cosas con las cuales pensamos). Esto indica la comprensión de como el ser humano comenzó hacer relaciones fuera de su estructura psicológica utilizando otros medios y estímulos artificiales para llevar adelante operaciones simples y luego complejos como símbolos y signos. Esto, en las nuevas tecnologías, amplían su repertorio de signos, permitiendo comprender esos medios con los cuales podemos pensar.
- Que modifican la naturaleza de la comunidad (el área en la cual se desarrolla el pensamiento). Esto comprende ese espacio tiempo que las personas utilizan para relacionarse con otros, y que puede traducirse como el ciber espacio, la globalidad del mundo y lo virtual. (p. 18)

De acuerdo con los señalamientos previamente considerados, es necesario que se tomen en cuenta dentro de las clases de educación física en línea, los intereses, no solo de los docentes, sino de los estudiantes, porque esto permite que se estimen las potencialidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de ello, se requiere que el docente de educación física ponga en práctica la concreción de situaciones en las que se favorezca la comprensión de símbolos y signos como parte de la virtualidad, por este motivo son el medio para la construcción del conocimiento, de la misma manera, la virtualidad promueve la modificación de la naturaleza de la convencionalidad, por ello, las clases de educación física en línea demandan de la transformación de ese contexto físico, a un contexto digital, al respecto, Márquez (2016) manifiesta:

La incorporación de la virtualidad en los espacios y procesos educativos, contribuye al desarrollo de potencialidades para su uso; razón por la cual el SEB, en su intención de formar al ser social, solidario y productivo, usuario y usuaria de la ciencia y tecnología en función del bienestar de su comunidad, asume la virtualidad como un eje integrador que impregna todos los componentes del currículo, en todos los momentos del proceso (p. 58).

De acuerdo con lo anterior, se manifiestan situaciones en las que se valora la virtualidad con énfasis en las potencialidades de los estudiantes, por ello, la virtualidad se asume desde elementos normativos lo cual favorece la aplicación de esta en la clase de educación física, esto se enfoca en función de situaciones en las que se favorece el desarrollo integral del sujeto por ello es que la virtualidad se adapta a radicación física, debido al nivel interactivo de ambos elementos en los que se adaptan a la pedagogía, como uno de los medios que incide de forma favorable el desarrollo de las acciones inherentes a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, es preciso referir lo señalado por Méndez (2017) quien sugiere:

Se deduce que el empleo de virtualidad en la educación permite la sustitución de métodos obsoletos, además, hace posible el

desarrollo de programas que facilitan el manejo de conceptos y teorías, cambiando el papel estático del estudiante por un nuevo paradigma donde se observa dinamismo por parte del aprendiz (p. 12).

Con atención en lo anterior, es preciso considerar que se favorece desde la virtualidad, la innovación en las clases de educación física, por ello, es necesario que se generen procedimientos virtuales que favorezcan el desarrollo de clases de educación física, por medio de la virtualidad, por esto, se debe hablar de un cambio de paradigma, donde se tomen en cuenta situaciones que están relacionadas con el logro de una dinámica donde se oriente el valor pedagógica de la misma, en este mismo orden de ideas, Méndez (ob, cit) señala que:

Además, la virtualidad posibilita el triángulo interactivo entre (docente-contenido objetivo de aprendizaje-estudiante), lo cual representa un factor esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación permiten que cada estudiante tenga la oportunidad de planificar su aprendizaje apoyándose en estos medios alternativos sustituyendo la lectura de libros por un método más dinámico he interactivo que permite el aprendizaje ameno de diversos contenidos (p. 23).

De acuerdo con lo anterior, es necesario manifestar que la clase de educación física en línea, se manifiesta desde una naturaleza interactiva, donde se define un proceso de enseñanza y aprendizaje, desde las consideraciones virtuales, por ello, es necesario, referir que la virtualidad, promueve un escenario dinámico para promover así un aprendizaje significativo, de allí la necesidad de que el docente de educación física se prepare en el área de la virtualidad, para asumir la misma como complemento en el desarrollo de contenidos, no solo por medio de plataformas virtuales o con el uso de videos, sino ser innovadores, crear softwares, podcast, elementos que motiven al estudiante hacia el desarrollo integral en la clase de educación física.

De manera que el gran espectro que ofrece la virtualidad a las clases de educación física, debe reconocer que su desarrollo refleja el interés por superar los medios tradicionales de enseñanza en el área, tal como lo plantea Márquez (2016):

A diferencia de los medios didácticos tradicionales, la virtualidad plantea una forma de aproximación a la información y al conocimiento basada en la exploración activa y la interacción entre el estudiante y el medio. Sin embargo, se hace necesario no sólo analizar la virtualidad desde el punto de vista de sus posibilidades y sus ventajas sino también sus debilidades (p. 58).

De acuerdo con lo anterior, es pertinente considerar que es la virtualidad uno de los elementos en los cuales se favorece el desarrollo integral de los estudiantes, por ello, es necesario partir de la interacción, como uno de los elementos, donde la virtualidad se manifiesta como una de las posibilidades en las que se alcanza un desarrollo óptimo de la clase de educación física. Por este motivo, se propone la trascendencia de lo tradicional hacia el empleo de recursos tecnológicos que logren despertar el interés de los estudiantes hacia este particular, de manera que el impacto de las TIC dentro de la educación, implica su empleo incluso en aquellas áreas prácticas, como es el caso de la educación física, donde se debe asumir para de esa manera desarrollarlo de manera adecuada.

En consecuencia, la virtualidad, es uno de los sustentos de la clase de educación física, por sirve de base para que el estudiante alcance la mejora en su calidad de vida, todo ello, mediante la integración de diversas disciplinas, donde se hace mención al aprendizaje de conductas, con énfasis en la superación de posibles necesidades, con las cuales el docente se tropieza en el desarrollo de sus estrategias, es una de las áreas que promueve el desarrollo integral de los seres humano

Estrategias Recreativas

Previo a la definición de estrategias recreativas, es necesario tomar en cuenta la definición de recreación, dado que la misma es fundamental para comprender la concreción de estas, al respecto, es necesario referir que es la recreación, una de las acciones de carácter científico que se define como un aspecto en el que se focalizan acciones que conducen al disfrute de la persona al respecto, Sánchez (2010) señala:

Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento (p. 26).

De acuerdo con estas consideraciones, es necesario asumir la recreación, desde la concreción de actividades que se generan desde una naturaleza divertida, con atención en esta se refiere un proceso sistemático, en el que además se destaca desde una perspectiva de relajación, es decir, se manifiestan los intereses enfocados hacia el desarrollo de acciones donde se reconocen las potencialidades de la personalidad, por este particular, es necesario que se enfoque la recreación en un fundamento donde se desarrollan evidencias en las que se manifiesta el proceso de enseñar por medio de la misma.

En este marco de referencia, es la recreación uno de los sustentos en el ámbito pedagógico, porque la misma se puede adaptar a los diferentes contextos, como es el caso de la educación física. Tradicionalmente, ésta se ha adaptado a la misma, dado que les permite a los estudiantes divertirse, desde demandas propias de la clase de educación física, al respecto, Sancho (2005), refiere que: “la recreación a la actividad física y miden sus efectos en las personas en condición de discapacidad; concluyendo que los programas de actividad física producen cambios significativos positivos en quienes participan” (p. 11), por tanto, se evidencia como la recreación, tiene una

incidencia fundamental en la actividad, física, por medio de la cual, se pueden lograr resultados positivos, acerca del desarrollo de las clases en esta área.

De allí que uno de los mecanismos, para aplicar la recreación en el medio escolar, son las estrategias recreativas, las cuales son acciones que el docente planifica para que su clase asuma una connotación relacionada con el divertimento, lo cual, demanda de condiciones no solo físicas, sino de una actitud de agrado, frente a la adopción de estas estrategias, dado que se fomenta el desarrollo de las mismas, como base para la construcción de conocimientos significativos.

Desde esta perspectiva, las estrategias recreativas, constituyen un punto en el cual, la esencia es la recreación, al respecto, Paris (2003) refiere que las estrategias recreativas: “además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico del niño y niña. Constituye un excelente medio educativo que influye en la forma más diversa y compleja del niño y la niña” (p. 224), por lo anterior, es necesario que se destaque el interés por lograr un equilibrio entre lo físico y lo psíquico, es allí donde se favorece el desarrollo integral de los estudiantes, por ello, Pérez (2017), citado por señala que:

Las estrategias recreativas constituyen acciones de socialización que tienden a crear vínculos entre los participantes, produciéndose un proceso de identificación entre sí y a la vez con el entorno, contribuyendo también al mejor disfrute y conocimiento de la oferta recreativa y en consecuencia, aumentando el nivel de satisfacción de las expectativas y la integración social (p. 21).

Indiscutiblemente, la práctica de las estrategias recreativas, cumplen una función primordial para lograr la plena satisfacción personal, la participación y el desarrollo social. Bolívar (2007), refiere que: “es importante señalar que muchas actividades no son incorporadas en las planificaciones diarias de los docentes, tal vez por falta de interés o por el desconocimiento de la misma, trayendo como consecuencia la falta de integración de los estudiantes a estos eventos” (p. 11), de esta manera, es importante que se promueva la incorporación de la planificación en la integración de las estrategias

recreativas.

Con atención en lo anterior, es pertinente sostener lo señalado por Heredia (2015) que:

La recreación es la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permiten trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida (p. 29).

Por lo anterior, es importante considerar como las estrategias recreativas contienen su esencia en esa actitud positiva que se demuestra como uno de los aspectos en el cual la persona ponga de manifiesto el logro de acciones en las cuales se fomente la buena salud, por este motivo, se manifiesta como uno de los aspectos disciplinares en los que se reconoce el desarrollo de acciones que desde lo práctico, promueve la reflexión, para ello, se plantea las siguientes estrategias recreativas, planteadas por Ramos (2016):

1. **Estrategias recreativas activa:** el sujeto participa de la actividad realizada, disfrutando de la misma.
2. **Estrategias recreativas pasivas:** la persona no es parte de la recreación, sólo actúa como un expectante, no participa directamente.
3. **Estrategias recreativas Motrices:** está relacionada con la actividad física, algunos ejemplos podrían ser la realización de cualquier deporte, caminatas, juegos, bailes y danzas.
4. **Estrategias Recreativas Culturales:** se vincula con la actividad cultural. Algunos ejemplos podrían ser la realización de actividades como teatro, pintura, lectura, asistir a espectáculos, museos, entre otros.
5. **Estrategias Recreativas Sociales:** se relaciona al contacto con otras personas, pueden ser realizadas muchas cosas como asistir a debates, charlas, debates, salidas, encuentros, entre otras.
6. **Estrategias Recreativas al aire libre:** son aquellas actividades en las que se entra en relación con el medio ambiente. Este tipo de recreación

estimulan la integración el medio. Algunos ejemplos podrían ser visita a parques y reservas naturales, campamentos, excursiones, entre otras.

Cada una de las estrategias recreativas referidas, se presentan desde la perspectiva enfocada en las manifestaciones específicas de la realidad, por ello, estas estrategias se destacan desde las concreciones propias del área de educación física, a la misma hay que adicionar las estrategias de recreación interactiva, las cuales tienen una naturaleza virtual, donde se manifieste el interés en función de un equilibrio específico, para ello, Heredia (2015) señala que:

Las estrategias recreativas constituye la manera de mantener relaciones interpersonales en las distintas acciones entre las personas de todas las edades y especialidades, para que fluya de una u otra forma la adrenalina represada en el ser humano para sentirse satisfecho (p. 22).

De acuerdo con lo anterior, es necesario que se fomente el desarrollo de estrategias recreativas con énfasis en el desarrollo humano, por tanto, es necesario reconocer el valor de las estrategias recreativas, con énfasis en el logro de la satisfacción de los sujetos, por ello en la educación se definen acciones centradas en estrategias recreativas, las cuales dinamicen las clases de educación física, como base en el abordaje de una educación en línea que cada día se apropia más de los escenarios formativos.

En este marco de referencia, es necesario referir algunas estrategias recreativas que son propuestas para las clases de educación física en línea por Benenaula y Bayas (2021):

Cuadro 1.

Estrategias Recreativas

Estrategia	Definición
GoogleForms	Es una plataforma que permite elaborar encuestas que permitirán al docente conocer las diferentes

	necesidades de aprendizaje de los alumnos y alumnas, al igual que conocer su percepción sobre las clases virtuales. También se puede utilizar para evaluar a los estudiantes, estructurando pruebas de opción múltiple o respuestas abiertas
Liveworksheets	Permite a los docentes convertir las hojas de trabajo en contenido interactivo. Esto permite trabajar contenidos teóricos y enviar tareas a los estudiantes antes de llevar todo a la práctica (ejercicio físico)
Wordwall	Puede ser utilizada de diferentes maneras, para crear fichas interactivas con los puntos más importantes de la clase y también como pizarra durante el desarrollo de la misma. Así, se puede trabajar a partir de elementos visuales que llamen la atención de los y las estudiantes, elaborar dibujos de los ejercicios que se trabajarán esta semana, la parte del cuerpo que se está trabajando y por qué esto es importante.
Educandly	Es considerado un videojuego que contiene diferentes actividades atractivas de diferentes temas. En esta aplicación, el docente puede crear sopas de letras, crucigramas, juego de ahorcado, juego de memoria. Se puede emplear para consolidar en los estudiantes los contenidos que se abordan en la clase o para hacer una evaluación totalmente diferente e innovadora
Kahoot	Es una plataforma virtual que permite al docente

hacer un concurso interactivo para llevar a cabo durante las clases. Así, se pueden trabajar contenidos teóricos y prácticos con los estudiantes, fomentando una sana competencia y motivándolos a estudiar y practicar los ejercicios para tener un excelente desempeño en el concurso.

Fuente: Benenaula y Bayas (2021:73)

Cada una de las estrategias señaladas permiten reconocer como la recreación, puede asumirse desde la virtualidad, dado que son dos elementos dinámicos que se pueden evidenciar en relación con la dinamización de la clase de educación física, por este particular, se reconoce la necesidad de las mismas, para fortalecer el proceso formativo que se genera en la educación secundaria, en el que se potencializan las capacidades de los estudiantes.

Bases Legales

Los principios y propósitos de la Educación Venezolana se revelan en los fundamentos de la Constitución de la República de Venezuela, promulgada en el año 1999 en los artículos 102, 103, 104, 107, 110,111 y en la Ley Orgánica de Educación en el artículo 3. Entre esos aspectos se incluyen: democratización, participación, autorrealización, creatividad, identidad nacional, regionalización y desarrollo autónomo.

Por estos preceptos legales se generan nuevos cambios de paradigmas en la educación permitiendo cristalizar el derecho fundamental, para los ciudadanos venezolanos como reza en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Publicada en Gaceta Oficial del jueves 30 de diciembre de 1999, N° 36.860. En el Artículo 102:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como

función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social, consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en esta Constitución y en la ley.

Este artículo da un preámbulo de lo que se aspira con la educación, en el país pretendiendo articular todos los entes involucrados, afines de garantizar la educación, la integración de la escuela comunidad y familia, para una construcción social participativa e incluyente. Para reafirmar este planteamiento la misma Ley contempla en el: Artículo 103:

Toda persona tiene derecho a una educación integral de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

Lo anteriormente establecido da referencia a que la educación debe estar presente en todos los momentos de la vida de los seres humanos, sin discriminación alguna solo trato especial para los ciudadanos con compromisos cognitivos o alguna discapacidad, se pretende incluirlos en todos

los programas educativo, dándole la característica de ser un compromiso obligatorio en todos los niveles, a fin de garantizar los procesos educativos en los individuos. Este artículo citado con anterioridad esta en concordancia con la Ley Orgánica de Educación en el artículo 3. Las contribuciones de la Carta Magna venezolana a su vez establecen en el:

Artículo 104. La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica. El Estado estimulará su actualización permanente y les garantizará la estabilidad en el ejercicio de la carrera docente, bien sea pública o privada, atendiendo a esta Constitución y a la ley, en un régimen de trabajo y nivel de vida acorde con su elevada misión. El ingreso, promoción y permanencia en el sistema educativo, serán establecidos por ley y responderá a criterios de evaluación de méritos, sin injerencia partidista o de otra naturaleza no académica.

Uno de los aspectos más resaltante es precisamente la moral y capacidad profesional de los docentes, para ese nuevo rol que le corresponde asumir apegados a la norma y conocimientos aprendidos en el trayecto de la carrera profesional, esto también está en relación con la Ley Orgánica de Educación en el artículo.

La realidad venezolana a tomado un auge importante, para el desarrollo de la sociedad venezolana, desde el año 1989 donde se aprobó en la Convención de los Derechos del Niño, adaptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, la cual en el Artículo 31, manifiesta que “Los Estados partes reconocerán el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y las actividades recreativas de su edad” (p. 17). Venezuela adquiere un compromiso legal y actualiza la Legislación, asumiendo la recreación como un derecho fundamental del hombre, por tanto en la Carta Magna, en el Artículo 111, indica:

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su

enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley. El Estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y del privado, de conformidad con la ley.

En este sentido, las actividades recreativas son consideradas como una necesidad para todos los seres humanos, todas las edades y razas del campo y de la ciudad al reconocerse los beneficios como factor de salud, condiciones físicas, base del deporte y forma de vida activa para el bienestar del hombre. Continuo el país, los ajuste en el marco legal dando origen a la Ley Orgánica para la Protección de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes, gaceta Oficial Extraordinaria del 10 de diciembre de 2007, concuerda y ratifica en el Artículo 63, “El Derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego. “Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego” (p. 16).

Al parecer se pretende con los cambios legales preparar un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, diseñado para fomentar el aprendizaje y crecimiento. En él se desarrollan los aspectos sociales, recreativos, emocionales e intelectuales y responden a las necesidades de orden y seguridad. Las características de este ambiente preparado, le permiten al niño desarrollarse como ser integral y sujeto pleno de derecho. La Educación Venezolana fue gestando un cambio educativo el Diseño Curricular para la Educación Inicial de 2007, donde se involucra la Educación Física, para este subsistema que señala

La Educación Física, tiene la responsabilidad de incidir pedagógicamente, en los saberes corporales, motrices y lúdicos y relacionales que posibiliten un mejor conocimiento de si y una integración activa y crítica en él y con el entorno. La modalidad, que se lleva a cabo en la práctica de educación física es esencialmente lúdica.

Este nivel educativo permite con el ingreso de educación física es la

asistencia y protección del desarrollo del niño de manera integral, además atenderá las necesidades e intereses en las áreas de la actividad física, afectiva, de inteligencia, de voluntad, de moral, desarrollo de creatividad, destrezas y habilidades básicas y le ofrecerá la asistencia de un especialista de educación física, para beneficio de todas las potencialidades de los escolares, según su edad y características. Con respecto a la lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de Ser: sentir, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza del Estudio

El desarrollo de la investigación, respondió a las acciones que emergieron desde la realidad, por ello, fue necesario que se tomara en cuenta el proceso sistemático que orientó la consecución del presente objetivo general: Promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira, para ello, se tomaron en cuenta elementos como los señalados a continuación.

En la aplicación de la metodología de la investigación, fue necesario referir el paradigma, el cual, es postpositivista, al respecto, Bogdan y Biklen (1992) sostienen que la investigación cualitativa ofrece “una rica descripción de las personas, de los lugares y de las conversaciones” (p. 2), se asumió el desarrollo del paradigma de investigación en ciencias sociales, como uno de los medios sobre los cuales se destaca la necesidad del mismo, con énfasis en las demandas del objeto de estudio y de esa constitución subjetiva que demarcó el mismo para la consecución de los objetivos de la investigación.

En el mismo orden de ideas, fue pertinente referir el enfoque de investigación cualitativa, el cual es definido por Merriam (1998) como: “La asunción filosófica clave sobre la que están basadas todos los tipos de investigación cualitativa es la visión de que la realidad es construida por los individuos que actúan en sus mundos sociales” (p. 6), en relación con lo anterior, lo cualitativo refirió un escenario en el que se fomentó la comprensión

de una realidad, desde las orientaciones específicas de los fenómenos que intervienen en la misma.

En relación con lo anterior, se asumió el método de investigación, fenomenológico-hermenéutico, sobre este particular, Seiffert (2007), refiere que se:

Orientó al abordaje de la realidad, partiendo del marco de referencia interno del individuo. Este marco, es el mundo subjetivo del hombre conformado por todo el campo de experiencias, percepciones y recuerdos al que un individuo puede tener acceso en un momento dado (p. 22).

Con relación en lo anterior, el asumir desde ambas perspectivas el estudio, permitió generar contribuciones desde una perspectiva interpretativa, donde se destacan las experiencias y percepciones que subyacen desde la realidad, por este particular, en el caso de las estrategias recreativas, para el desarrollo de las clases de educación física en línea, se definen como un escenario dinámico, en el que se alcanzaron evidencias necesarias desde la experiencias de los docentes y desde las percepciones de los estudiantes, adicionalmente, Piñero, Rivero y Esteban (2019) reconocen que:

El investigador que emprende una investigación interpretativista desde el método Fenomenológico hermenéutico esta interesado fundamentalmente en el estudio del significado esencial de los fenómenos cotidianos rescatados esencialmente desde el punto de vista de las personas, así como por el sentido y la importancia que estos tienen (p. 110).

Con atención en los señalamientos anteriores, es necesario que se tomen en cuenta aspectos en los que se fomente el significado del objeto de estudio, por ello, se partió del fenómeno cotidiano de la educación física, en la que se toma como base las experiencias de su ejecución por medio de la virtualidad y la importancia que esta posee, al respecto, es necesario referir como estas se sustentan en función de la importancia que tienen los hallazgos en la transformación del conocimiento.

De igual manera, se estableció un diseño de campo que de acuerdo con Sabino (2002) la define como: “El proceso de Investigación se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos” (p. 23). En este sentido, se desarrolló un estudio amparado en la fenomenología-hermenéutica, como una manera de comprender los diversos elementos que intervienen en la realidad, para ello, fue necesario entender que el objeto de estudio es un todo integrado, donde se tomaron en cuenta las clases virtuales en línea y las estrategias recreativas, por ello, es pertinente que se destaque el valor de las acciones que reconocen el valor de un análisis e interpretación de diferentes elementos que se presentan en la dinámica misma del objeto de estudio.

Escenario e Informantes Clave

El escenario es el lugar físico en el cual se llevó a cabo la investigación por ello Taylor y Bogdan (2004) sostienen que:

...entre los elementos comunes o que comparte una comunidad, el contexto geográfico, las condiciones socioeconómicas, ocupación o problemáticas particulares, lengua, historia etc., esto permite utilizar el término comunidad para hacer referencia a grupos como "comunidad" del barrio X, la "comunidad" de alumnos de un colegio, la "comunidad" de artistas o la "comunidad" de madres, tan disímiles en sus características como en su composición y aun en su tamaño, (p.26).

De acuerdo con lo anterior, es necesario que se tomara en cuenta la selección de un escenario educativo, en el caso específico de la presente investigación, se asume la Unidad educativa “Colegio Juan Christiansen”, dicha institución se crea a solicitud de la asociación civil “Una Sentidas para Todos-Venezuela”, la cual en el año 2010, solicita ante la Zona Educativa la apertura y funcionamiento de la **Escuela Educación Inicial Y Primaria Colegio Juan Christiansen**, petición que fue otorgada bajo los Códigos de

Plantel Nros. PD02842014 y PN02952014, con la observación de ir creciendo conforme a las necesidades de la población.

Por ello, se apertura como proyecto piloto en el año 2011, consolidándose el inicio formal en el Periodo Escolar 2011-2012, sin sede propia, alquilando una casa residencial ubicada en la Victoria parte baja de la ciudad de Rubio, Municipio Junín del Estado Táchira. Y conforme fue creciendo la matrícula escolar, se intensificó la necesidad de estar ubicados en un lugar más amplio. Por esta razón, en el año 2013 fue necesario mudar la sede de la Escuela Educación Inicial Colegio Juan Christiansen a una casa residencial alquilada más amplia, ubicada en Av. 1, calle 6, de la Urbanización Manuel Pulido Méndez, Rubio, Municipio Junín del Estado Táchira, donde actualmente funciona el Colegio, pero siempre con la firme idea de comenzar a tramitar la adquisición de un Terreno para la construcción de su Sede propia.

Es de considerar como antecedente, que la llegada a Rubio de los Misioneros Christiansen y Bach, se inició una pasión real por el ámbito educativo, deportivo, social y cultural, formándose entonces la Academia Americana Christiansen y por la misma época otras organizaciones dieron paso a diferentes y prestigiosas Instituciones Educativas que están vigentes hasta el día de hoy; sin embargo esa proyección educativa, deportiva, social y cultural ha menguado con el paso del tiempo, y muchas son las razones, que entre otros se puede observar que las Instituciones Educativas existentes en el Municipio Junín, no poseen una infraestructura adecuada con espacios apropiados para impartir las diversas disciplinas deportivas, clases de danza, idiomas y servicios generales a las comunidades.

Dentro de este escenario se seleccionaron a los informantes clave, los cuales son definidos por Rodríguez, Gil y García (2002) como: “las personas que dieron información al investigador fueron necesarias para que este comprenda con significado el problema a estudiar que intervendrán en la investigación” (p. 27), de acuerdo con lo señalado, es importante reconocer como los informantes clave, fueron los sujetos que otorgaron la información

necesaria para el desarrollo de la presente investigación, estos quedaron constituidos de la siguiente manera:

Cuadro 2.

Informantes Clave

Informante	Características	Identificación
2 Docentes	- Profesores egresados en la especialidad de educación física - 5 años de servicio - Experiencia en el área de la recreación	DEAF1 DEAF2
3 Estudiantes	- Estudiantes de educación secundaria - Desempeño adecuado en la clase de educación física - Extrovertidos	EES1 EES2 EES3

Fuente: Flórez (2022)

Con atención en lo anterior, es preciso destacar que estos informantes han sido seleccionados de acuerdo con los siguientes criterios:

1. **Intencionalidad:** El investigador selecciona a cada uno de los informantes de acuerdo con los intereses de la investigación, los cuales apuntan hacia las estrategias recreativas y la educación física en línea.
2. **Conocimiento:** Es necesario que los informantes demuestren pleno conocimiento en relación con las estrategias recreativas y con la clase de educación en línea.
3. **Disposición:** De parte de los informantes clave, para otorgar la información cuando sea requerida.

Al respecto, Martínez (2009) establece que se los informantes se seleccionan con un “criterio dinámico y con intencionalidad, podría comentarse

que se escoge con un criterio establecido por el investigador y lo dinámico lo da porque la selección muchas veces no se interrumpe sino se continúa a lo largo de la investigación” (p. 92), de acuerdo con estas consideraciones, es importante reconocer como la selección de los informantes, respondió directamente a las demandas de la investigación y a la intención del investigador.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Para la recolección de la información, se previó el empleo de una entrevista semi estructurada, la cual es definida por Landeau (2012) como: “un procedimiento específico, introspectivo y confiable destinado al empleo de un instrumento, de una herramienta, al manejo de una determinada situación y de la operatividad de un método”. (p.15), en este sentido, es importante considerar como la entrevistas semi estructurada, fue orientada por un guión de preguntas claves, las cuales sirvieron de base para el desarrollo de la entrevista, por medio de un dialogo constante.

Es importante en este caso, tomar en cuenta que los hallazgos de la entrevista, fueron registrados en grabaciones en formato de voz, por medio de grabaciones digitales, estas fueron autorizadas por los informantes, a lo anterior, se le sumó el empleo de un cuaderno de notas de campo, para el registro de algunos hallazgos imprevistos que se presentaron en el desarrollo de la investigación, esto con la finalidad de contar con un dominio adecuado de los diferentes elementos que se presentaron en la realidad del objeto de estudio.

Validez y Fiabilidad

De acuerdo con los criterios señalados en los objetivos del estudio, es necesario adentrarse en la validez de la investigación, como una forma de demostrar la pertinencia de la misma, al respecto Tejada (2005) expresa la

validez como: "... el grado de precisión con que la entrevista utilizada recolecta la información realmente a lo que está destinado a investigar" (p. 26), tal como se logró apreciar, la validez, se evidenció en la información que se recolectó en la entrevista y en el fundamento teórico que realmente correspondió a lo planteado en los objetivos del estudio, de allí que tanto los testimonios, intervinieron en la concreción de acciones inherentes al objeto de estudio.

Aunado a lo anterior, fue necesario referir la fiabilidad del estudio, la cual permitió demostrar la calidad de la información, al respecto Martínez (2006) señala: "la fiabilidad de la información puede variar mucho, recomienda contrastarla, usar técnicas de triangulación; para el presente trabajo, la validez la dará la triangulación evidenciada por los testimonios de los actores de la investigación" (p. 129), en este sentido, la triangulación del estudio se desarrolló en relación al análisis de la información propuesta por los docentes, y los estudiantes, con la finalidad de lograr las evidencias necesarias para la construcción de las estrategias recreativas.

Análisis de la Información

En cuanto al proceso de análisis fue pertinente describir las etapas y los procesos que permitieron la emergencia de las estrategias recreativas. Se realizó a través de la codificación, lo cual dio paso a la estructuración propiamente dicha y la teorización (Martínez, 2006), a partir de las categorías que subyacen de los objetivos de estudio; también se realizó análisis microscópico; el microanálisis consiste en un examen minucioso de los datos y en una primera interpretación de los mismos; Strauss y Corbin (2002), lo caracterizan como análisis de línea o análisis microscópico, incluye la codificación abierta, la codificación axial y la codificación selectiva.

CAPÍTULO IV

LOS RESULTADOS

Presentación y Análisis de la Información

El proceso de presentación y análisis de la información se asume desde la complejidad que implica el tratamiento de la información cualitativa, en este sentido, es de fundamental importancia que dicho proceso de análisis se realizó en correspondencia con los objetivos de la investigación y a través de la información recolectada en la realidad, al respecto, Rodríguez, Gil, y García (2003), consideran que en el proceso de análisis se trata de: “Descubrir teorías, conceptos, hipótesis, y proposiciones partiendo directamente de la información y no de supuestos a priori de otras investigaciones” (p.48), de acuerdo con lo anterior, es necesario que se tomen en cuenta aspectos en los cuales se genere a partir del análisis en función de que emerja desde la información recolectada un aporte que dinamice el conocimiento científico.

En este orden de ideas, es pertinente referir que el proceso de análisis, partió por desgravar los hallazgos que estaban registrados en notas de voz, y registrarlos en documentos Word, por cada uno de los planteamientos realizados en la entrevistas, estos fueron subidos al programa ofimático atlas ti, versión 8.4, en el que se logró el establecimiento de la codificación, la cual, se asumió desde tres perspectivas: selectiva, axial y abierta (propiedades), de acuerdo con el análisis microscópico, sobre este particular, Bonilla y López (2016) sostiene que:

La codificación selectiva, es el último nivel de análisis y refiere la relación conceptual y teórica que guardan entre sí los códigos o familias y que se concretan por medio de las propiedades (codificación abierta) y que se agrupan en la codificación axial,

como nivel medio de la información (p. 46).

Con atención en lo declarado, es importante reconocer como las diferentes codificaciones, dan respuesta a la concreción de una realidad, en la que se favorece el desarrollo de acciones, donde se integran aspectos como el caso de la codificación abierta, como el primer momento de análisis, este da paso a la codificación axial, para que seguidamente se presente la codificación selectiva, en la que se evidencia un nivel general de la información, por este particular, se presenta de manera específica cada uno de los hallazgos.

Sistema de Codificación Selectiva

La codificación selectiva, se manifiesta desde la constitución de elementos que emergieron de la realidad, es decir de la aplicación de la entrevista llevada a cabo, desde esta perspectiva, es necesario reconocer como dentro de dicho sistema, se asume la presencia de tres categorías de naturaleza selectiva:

- Educación física en Línea
- Incidencia de las clases en Línea
- Estrategias recreacionales

Ahora bien, es pertinente adentrarse en el desarrollo de cada una de estas categorías, desde una visión integral, en la que se toman en cuenta las categorías axiales, y la codificación abierta o propiedades. Por tanto, es preciso asumir, la categoría selectiva: **Educación Física en Línea**, la cual, se muestra como uno de los aspectos en los que se sustenta el desarrollo de las clases de educación física, por medio de la construcción de un escenario en el que se favorece el uso de la virtualidad, por este motivo, se presenta la siguiente sistematización:

Cuadro 3.

Codificación de la Categoría Selectiva Educación Física en Línea

Codificación Abierta	Categoría Axial	Categoría Selectiva
Interacción con el estudiante	Clases motivantes	Educación física en línea
Participación		
Trabajo con videos		
Desarrollo de ejercicios		
Conexión		
Formación integral	Desarrollo integral	
Estrategias motivacionales		
Recursos		
Ejecución de ejercicios	Desarrollo de clases	
Recursos tecnológicos		
Dinámica de la clase		

Fuente: Guión de entrevista aplicado a Informantes Clave

La educación física en línea, se muestra desde tres perspectivas fundamentales, como es el caso de las categorías axiales: clases motivantes, desarrollo integral y desarrollo de clases, en este sentido, es preciso referir que en cada uno de estos casos, se asumirá la perspectiva definitoria obtenida en la aplicación del instrumento de recolección de la información, al respecto, es preciso referirla categoría axial **clases motivantes**, en la educación física, la motivación, es fundamental para que el estudiante se sienta comprometido con la misma.

Por lo señalado, Benenaula y Bayas (2021) sostienen que: “si se logra motivar a las niñas con las clases, enseñando los contenidos a partir de sus motivaciones e intereses, existirá una mayor probabilidad de que ellas adquieran hábitos de vida saludable, sobre todo con respecto al ejercicio” (p. 77), es de esta manera, como el desarrollo de las clases de educación física, debe referirse, a un escenario motivante, en el que se alcance el desarrollo

integral del sujeto en formación, por este particular, se propone la siguiente red semántica:

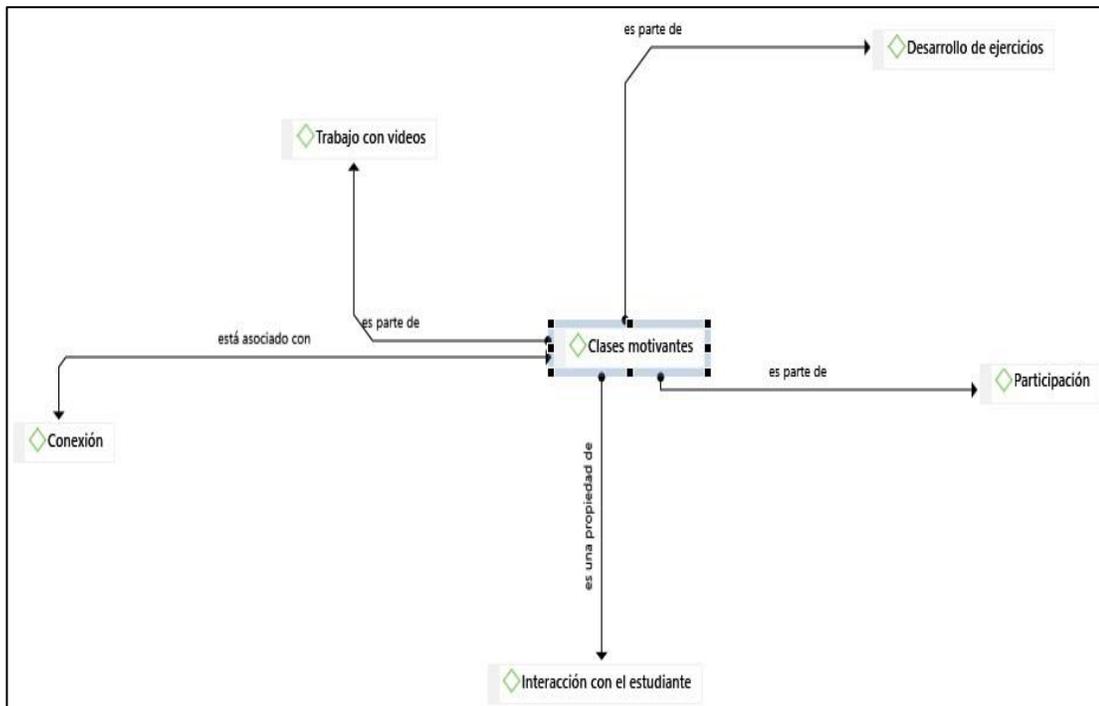


Figura 1. Clases Motivantes

Las clases motivantes, se reflejan desde la incorporación de propiedades tales como: interacción con el estudiante, participación, trabajo con videos, desarrollo de ejercicios, conexión, cada uno de estos aspectos, emergieron de los testimonios ofrecidos por los informantes clave, tal como se refleja a continuación:

DEF1: *Primero ingreso a la clase con todo el ánimo y le trasmito ese ánimo los muchachos, hacemos por lo general, una pequeña conversación donde ellos comparten temas interesantes para ellos y se rían y ahí si comenzamos con el trabajo, realiza al frente de la cámara cada uno de los ejercicios con el fin que ellos también lo hagan y participen.*

DEF2: *realizo por lo general videos antes de mis clases, luego a la hora de trabajar me conecto y comenzamos a trabajar con el video enviado previo, seguidamente les envié como tarea que deben participar con un video del tema que estamos trabajando, y ellos se motivan a participar y a seguir desarrollando los ejercicios.*

EES1: *por mensajes de wthassapp siempre estamos en contacto con el profe y él nos invita a participar, y sus clases son muy dinámicas entonces me gusta conectarme*

EES2: *por el grupo que tenemos en el celular, allí él se comunica con nosotros y hace diferentes juegos para que nosotros tomemos interés*

EES3: *las clases son interesantes, me gusta conectarme para saber cómo realiza mis actividades de educación física.*

Tal como se logra apreciar, es necesario reconocer como desde la visión de los docentes, se presenta la adopción de clases de educación física en línea, para tal fin, es necesario que el docente demuestre el animo requerido y así se genere un proceso de atraer la atención hacia las actividades que se desarrollan en clase, además de ello, se genera una interacción por medio de un trabajo compartido, en el que se promueve la participación. De la misma manera, es necesario considerar el uso de los videos, como una de las estrategias para el desarrollo de las clases, lo que hace que los estudiantes trabajen sus clases por medio de lo que se presenta en el video.

Aunado a lo anterior, se presenta la visión de los estudiantes, la cual se enmarca en asumir que el desarrollo de las clases de educación física en línea, por lo general fueron por whatsapp, a los estudiantes les llama la atención esta modalidad virtual, por lo que se conecta cuando es requerido. De igual forma, es necesario que se refiera, la constitución de grupos en whatsapp, medio por el que pasa diferentes juegos para promover el interés del estudiante, de igual forma, se reflejan las instrucciones en la clase de educación física, como uno de los fundamentos de la misma.

Lo anterior, se sustenta en Fernández (2021) quien señala que: “La motivación implica compromiso y cooperación, supone involucrarse: por qué aprender. La acción y la expresión responden a cómo aprender. En este caso, otorgando todo el protagonismo al estudiantado, mediante el empleo de metodologías activas” (p. 70), de acuerdo con estos señalamientos, es

importante reconocer como la motivación, es uno de los aspectos ineludibles en el desarrollo de las clases, dado que desde estas se promueve la motivación del estudiante.

Con atención en lo anterior, es necesario referir la categoría axial **desarrollo integral**, el cual es definido por Armijos (2019) como: “es el equilibrio que la persona alcanza en relación con el desarrollo intelectual, físico y orgánico, además de promover el desarrollo de todas las capacidades que los individuos poseen” (p. 26), de acuerdo con lo señalado, es necesario que se refiera la importancia que tienen las clases en línea, para el desarrollo integral del estudiante, por este particular, es pertinente proponer la siguiente red semántica:

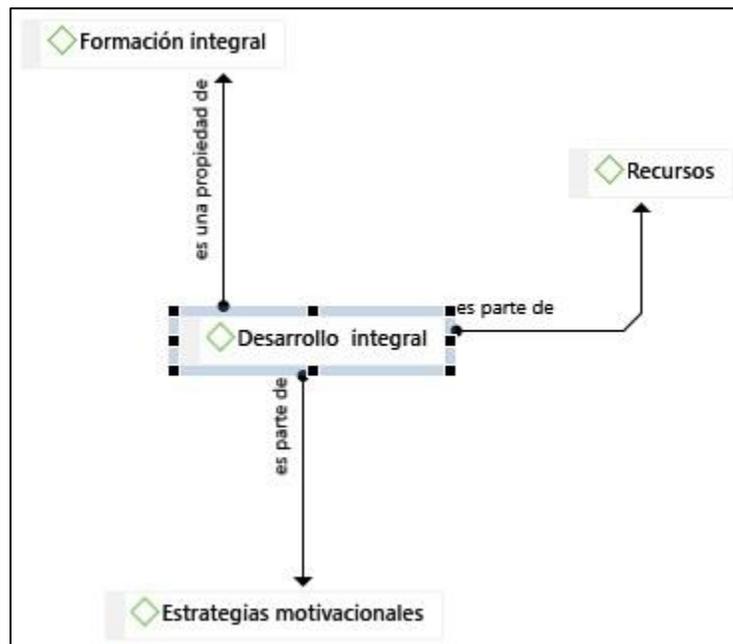


Figura 2. Desarrollo Integral

En el desarrollo integral, intervienen aspectos que son considerados como codificación abierta, en este sentido, se incorpora; la formación integral, así como también las estrategias motivacionales y los recursos, cada uno de estos aspectos, se refleja en relación con los testimonios entregados por los docentes y los estudiantes:

DEF1: *La educación física, no solo se trata de que los jóvenes hagan ejercicio y entreguen las asignaciones, es preciso que el mucho tenga claro quién es el, conozca su cuerpo, emociones, sentimientos, pues el profesor de educación física debe trabajar de manera cuidadosa cada uno de los aspectos del estudiante, con el fin de que se desarrolle integralmente.*

DEF2: *Normalmente mis planeaciones siempre llevan estrategias motivacionales, que ayuden al joven no solo a realizar la actividad física, sino que comprendan la importancia del cuidado de su cuerpo, de su parte física, y de todo lo que se relaciona a su cuerpo, y vida.*

EES1: *realizamos ejercicios directamente y él nos guía, o realizamos videos de esta manera vamos aprendiendo*

EES2: *el profe no solo se enfoca en el deporte como tal, sino que nos guía en otros aspectos, nos dan consejos y nos ayuda a ver las soluciones de algún problema de manera diferentes, entonces de esta manera vamos aprendiendo y desarrollando*

EES3: *siempre hace dinámicas, nos enseña a trabajar los ejercicios y al final nos evalúa, pero siempre está pendiente que nosotros trabajemos de manera integral.*

Con relación en lo anterior, es preciso reconocer la importancia que posee la visión de desarrollo integral para los docentes, en este caso se evidencia la demanda del conocimiento sobre toda su integralidad, es decir que conozca sus potencialidades, incluso sus sentimientos, para tener una actuación adecuada en el contexto de la educación física, porque es una de las formas de prestar atención al desarrollo integral de los estudiantes. Por su parte, se demanda del desarrollo de planeaciones, en las que se asuma la inserción de estrategias motivacionales, donde se reconozca el impacto que tiene la actividad física en el desarrollo integral del estudiante.

Por su parte, los informantes estudiantes, refieren como los mismos consideran el desarrollo integral, desde llevar a cabo ejercicios, en los que el docente se convierte en una guía, para ello, los estudiantes realizan videos de lo que se está exigiendo y envían. De igual manera, es necesario que se tome

en cuenta como los docentes promueven un acompañamiento en el estudiante, como darles consejos cuando esto es requerido y promover en estos la resolución de problemas. En el mismo orden de ideas, se presenta el compromiso del docente por realizar dinámicas, las cuales contribuyen con el desarrollo integral del estudiante.

Lo anterior, se sustenta en lo señalado por Romero, López, Ramírez, Pérez y Tejada (2008), quienes refieren que:

Somos partidarios de que el profesor debe procurar crear los mejores ambientes de clase para poder enseñar su materia, contribuyendo a la formación integral de los alumnos, propiciando el desarrollo de una empatía con ellos y las posibilidades de realizar una buena práctica de la actividad física de manera motivante y satisfactoria. Sobra decir que, para crear “una buena práctica” de la EF, en todo aquello que debe hacer el profesor mediante la intervención didáctica, la organización de la clase es determinante (p. 168).

De acuerdo con los señalamientos, es necesario apreciar, como los docentes de educación física, buscan promover el desarrollo integral, en el que se genere un proceso donde se ejecuta una práctica adecuada de la actividad física, desde esta perspectiva, el docente tiene mucho que ver, en sus planeaciones didácticas, ya que a partir de las mismas se logra generar un clima propicio para que se desarrollen las clases de una forma sistemática que favorezca al estudiante desde la visión de integralidad.

En el mismo orden de ideas, se presenta la codificación axial denominada **desarrollo de clases**, en este caso, es importante reconocer como la misma, se destaca en relación con lo señalado por Fernández (2009): “las clases de educación física, deben responder a la planeación que lleva a cabo el docente, con esta se alcanza una mejora en los procesos formativos y se persigue el desarrollo pleno de las capacidades de los estudiantes” (p. 22), las clases de educación física, responden de manera directa a los procesos formativos, es por este particular que las mismas se asumen en relación con la planificación, para que se sustente una formación integral del estudiante, en relación con

ello, se propone la siguiente red semántica:

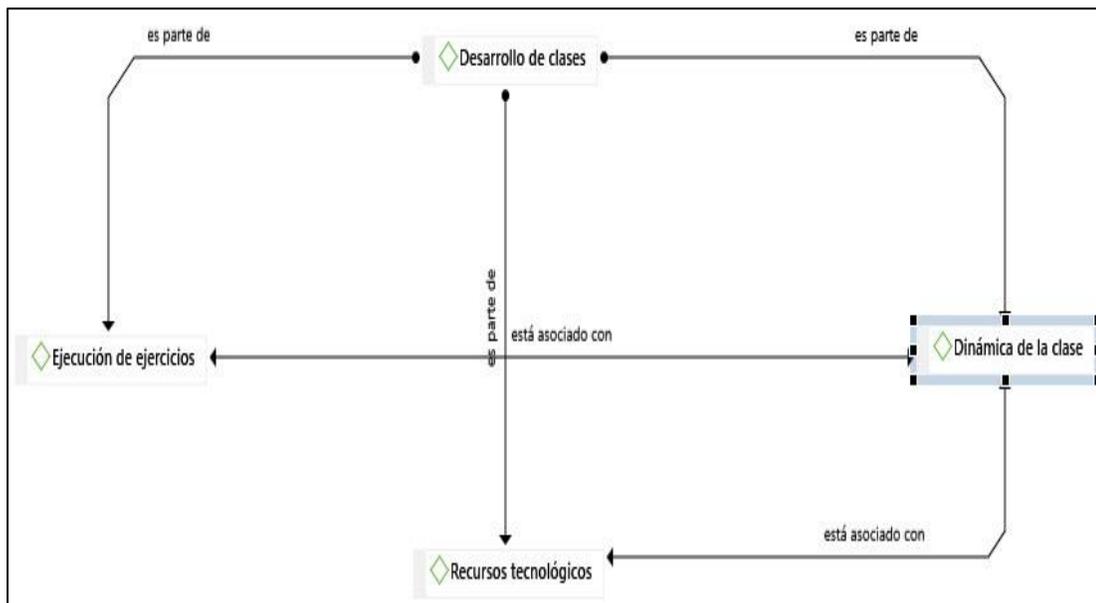


Figura 3. Desarrollo de Clases

El desarrollo de las clases, en la educación física, se muestra como uno de los aspectos en los cuales se favorece la actuación, tanto de los docentes, como de lo estudiantes, al respecto, se involucran propiedades tales como ejecución de ejercicios, recursos tecnológicos y dinámica de la clase, estos elementos han surgido de los siguientes testimonios:

DEF1: *siempre me conecto y comienzo a desarrollar el tema de manera práctica, ejecutando los ejercicios y observando que el estudiante de su casa lo esté haciendo bien.*

DEF2: *utilizo recursos tecnológicos, como videos para orientales y los motivo a utilizar herramientas tecnológicas que le ayuden a hacer sus ejercicios de manera correcta.*

EES1: *nos conectamos, hacemos un juego, luego nos explica el tema, y hacemos practicas o nos ayuda con la actividad que ya había enviado.*

EES2: *nos habla del tema que vamos a desarrollar y nos comparte un video, por ejemplo, y luego nos explica y así va dando la clase.*

EE3: *por lo general, envía videos, e conecta y realizamos la*

actividad que tiene planificada.

Tal como lo logra apreciarse, es pertinente reconocer como el desarrollo de las clases virtuales, desde las apreciaciones de los docentes, se manifiesta como un proceso en el que se lleva a cabo la conexión, para el desarrollo de los contenidos, para ello, se incentiva al estudiante para que desarrolle los ejercicios solicitados, en casa, los cuales son monitoreados por el docente vía remota. Además de ello, se requiere del empleo de los recursos tecnológicos en los que se promueva la aplicación de estas herramientas en relación con la ejecución adecuada de los ejercicios.

Por su parte, en cuanto a los estudiantes, se evidencia la necesidad de conectarse, con la finalidad de llevar a cabo un juego determinado, luego de esto, se genera una explicación de las actividades que habían sido asignadas para la casa, con la finalidad de generar un proceso de retroalimentación. De igual forma, se evidencia como los docentes hablan de los temas que se están desarrollo y envía videos, acerca de lo que se toma en cuenta en la realidad.

En consecuencia, se evidencia como el desarrollo de las clases de educación física en línea, centran su atención en lo señalado por Luna y Ávila (2021): “Las clases virtuales, promueven una dinámica en la que se consolida el desarrollo de los ejercicios, a pesar de ello, los docentes han uniformado las clases, por el uso constante de los videos” (p. 39), de acuerdo con esto, se evidencia como se demanda de la innovación de herramientas tecnológicas, para el desarrollo de las clases de una manera activa.

En este mismo orden de ideas, se presenta la categoría selectiva **Incidencia de las Clases en Línea**, al respecto, es importante reconocer como se requiere apreciar, la manera en que influyen las clases en línea en el desarrollo de la personalidad, al respecto, es importante considerar como a partir de los hallazgos, se logra el establecimiento de las siguientes evidencias que se subyacen desde la aplicación de la entrevista a los informantes clave:

Cuadro 4.

Codificación de la Categoría Selectiva Incidencia de las Clases en Línea.

Codificación Abierta	Categoría Axial	Categoría Selectiva
La tecnología como medio de enseñanza	Virtualidad	Incidencia de las clases en línea
Virtualidad pedagógica		
La tecnología como medio pedagógico		
Capacitación docente	Naturaleza	
Creatividad	interactiva	
Plataformas digitales		
Manejo de información	Aprendizaje	
Demostraciones deportivas	significativo	
Uso de videos		
Enseñanza y aprendizaje		
Comprensión del docente		

Fuente: Guión de entrevista aplicado a Informantes Clave

La incidencia de las clases en línea, se manifiestan desde la concreción de acciones en las que se determina la codificación axial, donde se presentan categorías tales como: virtualidad, naturaleza interactiva y aprendizajes significativos, estos a su vez se sistematizan por medio de las propiedades que allí se reflejan, al respecto, es pertinente hacer referencia a la categoría axial **virtualidad**, la cual, es definida por Posso, Otañez, Paz, Ortiz y Núñez (2021):

La Educación Física virtual debe tener como objetivo no solo potenciar las capacidades físicas sino fortalecer el pensamiento, la forma de proceder y operaren tiempo post COVID-19 que visto desde sus características tiene que depender de la habilidad en que seamos más capaces de resolver nuestros problemas con la inteligencia (p. 708).

De acuerdo con lo señalado, es importante referir como la educación física virtual, se asume desde el desarrollo del pensamiento, es decir, más allá del pensamiento, se destaca la necesidad de promover la manera de proceder para genera cambios en la formación que se desprende desde la educación física, para ello, es necesario que se atienda la inteligencia del estudiante, como parte de esta área, dado que la misma se dinamiza desde la constitución de acciones en las que se fortalece la integralidad de la persona, por este particular, se refiere la siguiente red semántica:

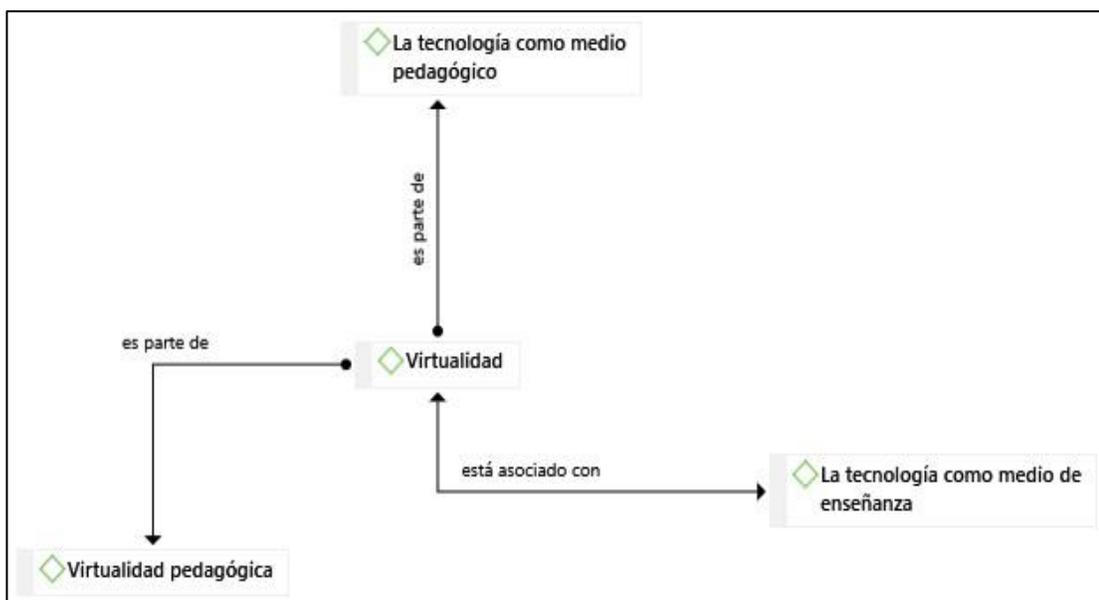


Figura 4. Virtualidad

La virtualidad, es uno de los elementos que integra dentro de las clases de educación física, una codificación abierta, definida por elementos como: la tecnología como medio de enseñanza, virtualidad pedagógica, la tecnología como medio pedagógico, cada uno de estos aspectos se representa desde la realidad, en relación con los testimonios otorgados por los informantes clave, mencionados a continuación:

DEF1: *Este tiempo de pandemia ha sido difícil, porque esta área tiene su parte teórica, pero la mayoría es práctica, por la cual se utilizan recursos tecnológicos, con el fin de ser un medio de enseñanza facilitando el proceso.*

DEF2: desde que nos centramos con la virtualidad, se trabajan con guías pedagógica, pero se envían videos, y los estudiantes tienen actividades como hacer un video mientras desarrolla el tema y lo envía, o cuando se dan clases virtuales se trabajan con estrategias pedagógicas, como interrogatorios y demostraciones

EES1: por lo general son juegos, videos, audios, utilizamos algunos recursos tecnológicos y la observación cuando realizamos lo ejercicios.

EES2: en la guía coloca los diferentes materiales que vamos a utilizar cuando vamos a hacer un circuito, o algo por estaciones y las realizamos cuando nos conectamos.

EES3: primero manejamos la guía pedagógica, donde el profesor explica, como hacer cada ejercicio, para que sirve y como debemos desarrollar, y cuando nos conectamos aclaramos dudas y él nos explica.

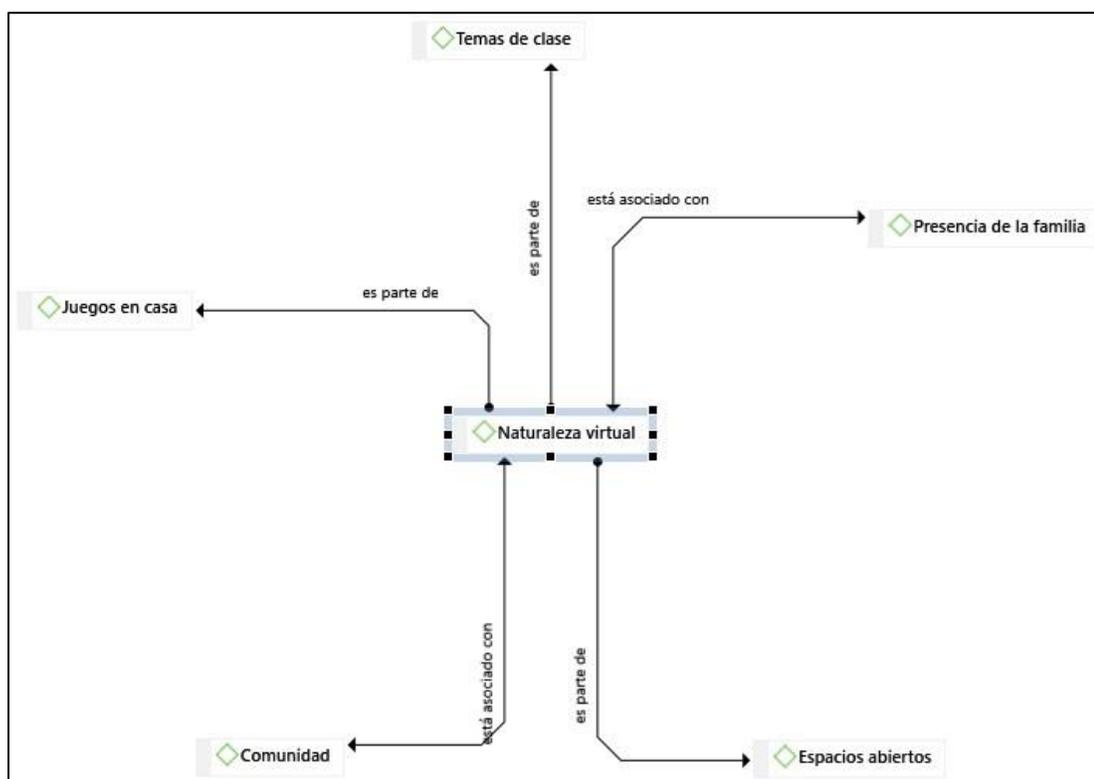
Con atención en lo señalado, es necesario que se evidencie como el desarrollo de las clases en tiempo de pandemia, fue complejo, dado que las mismas se evidencia en función de tener que involucrar los recursos tecnológicos, para que así se generara una facilitación del proceso de enseñanza. En este mismo orden de ideas, se fortalece la adopción de la virtualidad, para lo cual, se desarrollaron clases de educación física por medio de guías, de videos, también se usaron aspectos tales como interrogatorios y demostración por parte del docente, de manera que como se puede apreciar, se evidenciaron en relación con estrategias poco atractivas.

En el caso de los estudiantes, se manifiesta el empleo de juegos, videos, audios, con la ayuda de recursos tecnológicos, en los que se pone de manifiesto la observación. Además de ello, se reflejan consideraciones en el desarrollo de la guía, lo que genera un aspecto poco favorable en la realidad, por lo que solo se conectaban los estudiantes para entregar evidencias. El uso de las guías es reiterativo, dado que fue uno de los pocos instrumentos pedagógicos, con los que se encontró el desarrollo de los contenidos

relacionados con la clase de educación física.

De acuerdo con lo anterior, Infante (2020) sostiene que: “el uso de estrategias tradicionales durante la pandemia, ha puesto en riesgo el desarrollo de una verdadera virtualidad, por el contrario, los docentes incluso de educación física, prefieren el uso constante de las guías” (p. 22), de acuerdo con estos señalamientos, es importante que se refiera como los docentes frente al uso de la virtualidad no se encontraban preparados, a pesar de realizar las actividades, prevalecía el uso de elementos tradicionales, como fue el caso de las guías pedagógicas.

Aunado a lo anterior, se presenta la categoría axial ***naturaleza interactiva***, la virtualidad, impone como una de las medidas dentro del desarrollo de las clases, el principio de interactivas, al respecto, Posso, Otañez, Paz, Ortiz y Núñez (2021), señalan que: “De forma general, esta opción ha facilitado a la interactividad en el grupo de estudiantes. Hipotéticamente sería un potencial tener en cuenta en los tiempos presentes de pandemia y distanciamiento social” (p. 711), de manera que es la interactividad, uno de los medios con los cuales se cuenta para el desarrollo de clases en contextos adversos, al respecto, se plantea la siguiente red semántica:



De acuerdo con lo señalado previamente, es necesario que se tome en cuenta la naturaleza interactiva, como uno de los elementos en los que se incorporan propiedades tales como: capacitación docente creatividad, plataformas digitales, estos aspectos han emergido de las entrevistas ofrecidas por los informantes clave:

DEF1: *al principio, fue un poco complicado, poder adaptar cada una de las actividades utilizando la virtualidad, pero luego después de diferentes capacitaciones, pudimos abordar los temas, interactuando con los estudiantes de manera creativa, realizando dinámicas de casa y utilizando herramientas como google meet.*

DEF2: *pues como la naturaleza del docente, debe estar preparado para enfrentar cualquier situación, pero no estaba preparado para afrontar la virtualidad desde mi área, pero se logró interactuar con ellos y a través de videos, guías pedagógicos, audios y la plataforma classroom, se logró interactuar con los estudiantes*

EES1: *utilizamos la plataforma google meet y por ahí nos conectamos para hacer nuestras evaluaciones y para que el profe nos de la clase*

***EES2:** lo hacemos por el grupo de wthassapp, y por el classroom, también nos conectamos directamente por google meet*

***EES3:** siempre vemos las clases el google meet y él nos envía información por el classroom y por el teléfono.*

De acuerdo con estas apreciaciones, es necesario declarar como la naturaleza interactiva, se ve reflejada en situaciones relacionadas con lo complejo que fue para los docentes de educación física, el desarrollo de estas clases, dado que las mismas, se manifiestan en función de la demanda de capacitaciones en las que se logre reconocer como la creatividad del docente cobró un sustento, dado que con la misma se generó un proceso formativo, enfocado hacia el desarrollo de las clases, razón por la cual, se emplearon herramientas, como fue el caso de las plataformas digitales, como el caso de google meet. Por ello, el docente debe promover espacios para el desarrollo de clases, por medio del classroom, donde se promovió la interacción con el estudiante.

De igual manera, se evidencia como los estudiantes, consideran la presencia de las plataformas digitales, para el desarrollo de evaluaciones, así como el uso constante de whatsapp, el classroom y el empleo constante dl teléfono, como una de las formas de interactuar con los docentes. Esta realidad se refleja en función de aspectos en los que se favoreció el desarrollo de las clases de educación física en línea, por ello, Benenaula y Bayas (2021) sostiene que: “la necesidad de innovar, utilizando algunos métodos que permitan interactuar y jugar, aunque ahora sean de forma virtual, ya que los escases de esto les puede estar provocando desmotivación por la materia” (p. 65), por este particular, se evidencia la necesidad de asumir el carácter interactivo de las tecnologías, para dinamizar las clases a nivel virtual.

En el mismo orden de ideas, se presenta la codificación axial **aprendizaje significativo**, el cual, es requerido en la realidad, es decir, se demanda de los estudiantes que construyan un conocimiento sobre la base de conocimientos

previos, en los que estos se fortalezcan para la vida, al respecto, es importante referir lo señalado por Bermúdez (2019): “Para que un aprendizaje se convierta en significativo, se promueve desde la necesidad de este conocimiento para el estudiante, por medio del cual, se consolidan las estructuras cognitivas” (p. 36), de acuerdo con lo señalado, es necesario que se tome en cuenta, como el aprendizaje significativo, debe asumirse desde la realidad, para que se consolide un proceso de formación integral, tras esta perspectiva, se plantea la siguiente red semántica:

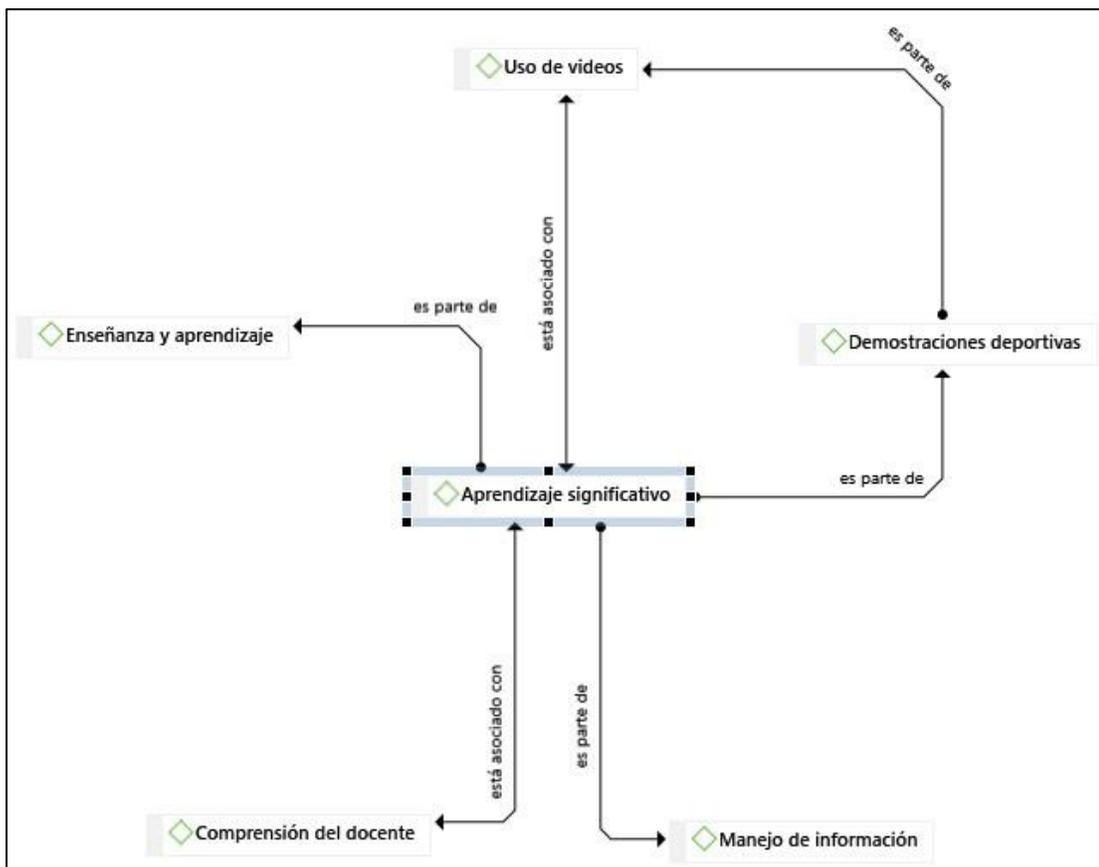


Figura 6. Aprendizaje significativo

Tal como se logra apreciar, el desarrollo del aprendizaje significativo, se demarca por medio de la presencia de propiedades, tales como: manejo de información, demostraciones deportivas, también en este caso se incorpora el uso de los videos, así como la enseñanza-aprendizaje y la comprensión del

docente, cada una de estas apreciaciones, han sido producto de los siguientes hallazgos:

DEF1: *la tecnología ha ayudado a los niños a entender que el uso de la misma no es solo para jugar o interactuar a través de las redes sociales, sino que pueden informarse y revisar información en ella, me gusta trabajar con videos realizados por mí, para que ellos observen y partiendo de ellos ejecuten sus evaluaciones a través del os videos, los deben subir a la plataforma...*

DEF2: *utilizo mucho mi entorno, desde diferentes espacios deportivos, realizó, conexiones y demostraciones de las diferentes técnicas, por ejemplo, en el acondicionamiento físico, realizo un circuito cerrado y partiendo de eso, motivo a que ellos observen la manera correcta de hacer los ejercicios y seguidamente ellos hacen demostraciones de la misma manera.*

EES1: *pues a veces nos muestran videos y de allí debemos decir lo que entendemos, o él nos envía un video y nosotros hacemos las preguntas del o que no entendemos y así aprendemos.*

EES2: *creo que cuando él manda a hacer las actividades, y grabamos los videos, nosotros aprendemos a hacer los ejercicios y los temas que nos enseñan.*

EES3: *por medio de los recursos tecnológicos, el profesor nos explica y si no entendemos le preguntamos y el no ayuda a comprender.*

De acuerdo con lo señalado, es importante considerar como desde la visión de los docentes, se manifiesta la ayuda que la tecnología brinda a los estudiantes en pandemia, de la misma manera, se asume el uso de aspectos como el caso de las redes sociales, las cuales orientaron el desarrollo de clases, así como el uso reiterativo de los videos. Otra de las evidencias que en este caso se ponen de manifiesto es el empleo del medio físico, como uno de los recursos, además de las constantes demostraciones, como el caso de acondicionamientos físicos, en los que se privilegie la formación del estudiante.

En este mismo sentido, es necesario referir como de acuerdo con los

hallazgos de los estudiantes, se refleja el uso reiterativo de los videos, en los que se manifiesta una dinámica para la promoción del aprendizaje, el uso de esta estrategia, se hace con la finalidad de contar con registros que generen un impacto favorable en la realidad, orientado hacia la enseñanza de la educación física, lo cual, en algunos casos para los estudiantes resultó ser monótono.

En relación con lo anterior, García, Jiménez y Parejo (2020) sostienen que: “con el uso de la virtualidad, se ve comprometida la construcción de aprendizajes significativos, dado que se convierte en tan constante el uso de un recurso o de una estrategia que lejos de producir aprendizaje, lo que genera es cansancio” (p. 42), de acuerdo con estas apreciaciones, es necesario que se manifiesten los intereses en relación con la concreción de acciones que reflejan la demanda de un aprendizaje significativo, en los que se favorezca el desarrollo de la personalidad, por lo que se requiere de la innovación constante en la realidad.

Por lo anterior, se demanda de la presencia de la categoría selectiva **Estrategias recreacionales**, las cuales son concebidas, como uno de los medios empleados en la clase de educación física, para orientar procesos en los que se fortalezca el aprendizaje, para ello, es necesario que, en la educación física, se involucre la misma, dado que mediante esta se promueve una formación integral del estudiante, por este particular, se genera la siguiente sistematización:

Cuadro 5.

Codificación de la categoría Selectiva Estrategias Recreacionales

Codificación Abierta	Categoría Axial	Categoría Selectiva
Sentirse bien	Satisfacción	Estrategias
Diversión	personal	Recreacionales
Disfrute		

Necesidad de la recreación	
Perfil recreacional	Reflexión
Aprendizaje significativo	
Actividades docentes	
Compartir	
Espacios abiertos	Naturaleza
Presencia de la familia	virtual
Temas de clase	
Juegos en casa	
Comunidad	
Formación estudiantil	Formación
Enseñanza de la recreación	
Comunicación	

Fuente: Guión de entrevista aplicado a informantes Clave

De acuerdo con la anterior sistematización, se logra apreciar, la presencia de diferentes categorías axiales, dentro de las cuales se evidencia; la satisfacción personal, así como también la reflexión, la naturaleza virtual y la formación, cada una de estas categorías convergen con el desarrollo de las apreciaciones por parte de los informantes clave. En este caso, es necesario que se tome en cuenta **la satisfacción personal**, en este caso, es pertinente referir lo señalado por Heredia (2015): “El empleo de estrategias recreativas en los contextos escolares, buscan mejorar la calidad de vida de los estudiantes y elevar la motivación de estos frente al logro de aprendizajes significativos” (p. 27), el logro de mejoras en los procesos formativos, se reflejan en relación con la adopción de la recreación, como medio que conduce a la satisfacción personal, desde esta perspectiva, se refleja la siguiente red semántica::

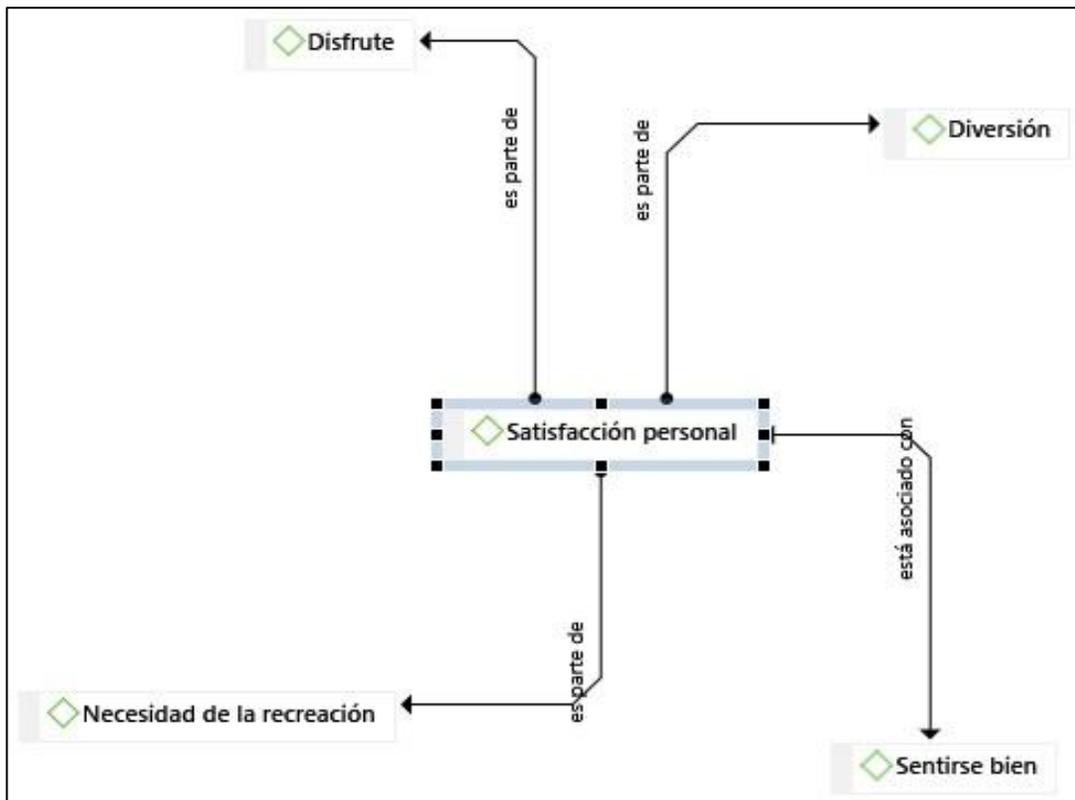


Figura 7. Satisfacción Personal

En la satisfacción personal, se integran elementos tales como: sentirse bien, diversión, disfrute y necesidad de la recreación, estos elementos, se consolidan en función de cada uno de los hallazgos ofrecidos por los informantes clave, para ello, es pertinente tomar en cuenta los siguientes hallazgos que respaldan la previa red semántica:

DEF1: cuando los estudiantes realizan actividades recreacionales, le permite sentirse bien, se ríen, hacen esfuerzo físico, pero siempre bajo la satisfacción propia es por ello que lo mismo logra que personalmente se sienta satisfecho.

DEF2: por lo general cuando trabajo en línea realizo actividades como el rey esto para lograr interactuar más, y ellos corren por toda la casa, u familia le ayuda, se divierten, comparte y hacen que se sientan satisfechos en tiempos de recreación.

EES1: a mí me gusta siempre jugar y cuando el profesor manda actividades recreativas me gustan porque puedo correr, y disfrutar.

EES2: *pues casi siempre estoy ocupado cumpliendo mis actividades de clase y ayudo a mi mamá, pero a veces necesito de actividades recreativas para poder sentirme tranquila y poder disfrutar.*

EES3: *pues es necesario para nosotros tener actividades recreativas, por la edad y eso nos hace sentirnos bien.*

De acuerdo con las apreciaciones previamente referidas, es necesario que se tome en cuenta que, desde la visión de los docentes, la satisfacción personal, se refleja en función de la importancia que tiene la realización de actividades recreacionales, dado que, en las mismas, a pesar del esfuerzo físico, se evidencia la satisfacción de los estudiantes. Además de ello, es necesario reconocer, como por medio de las clases en línea, se ha tratado de llevar a cabo estrategias recreativas, con las limitaciones que esto implica, como el caso de la dinámica del rey, donde se notó la incorporación de la familia para tal fin.

Además de lo anterior, se evidencia como los estudiantes demandan del uso de estrategias recreativas, ya que las mismas fomentan el desarrollo de acciones que pueden promover el logro de la realización de ejercicio físico, por medio del cumplimiento de estas actividades. De igual forma, se asumen evidencias en las que se demanda de parte de los estudiantes estrategias recreativas, porque en algunos casos estos ayudan en los quehaceres del hogar lo que hace que el tiempo libre quede reflejado en más trabajo, además que demandan de las exigencias de la edad la recreación como la base de una formación integral.

Lo anterior, se sustenta en los aportes de Heredia (2015) quien señala que: “el desarrollo de estrategias recreativas, es necesario, porque con estas se motiva al estudiante, para que logre participar en el acto formativo” (p. 36), de acuerdo con estas apreciaciones, es necesario que se configuren situaciones en las que se valora la importancia de las estrategias recreacionales como una de las bases para la satisfacción personal.

Aunado a lo anterior, se presenta la categoría axial **reflexión**, concebida por Mijares (2012) como: “la recreación, es uno de los procesos que conduce a la reflexión, porque por medio de esta el sujeto, es capaz de darse cuenta de sus limitaciones y capacidades para recibir una formación integral” (p. 36), de acuerdo con estas consideraciones, es necesario reconocer el valor que posee la recreación y por ende las estrategias recreacionales, en las que se asume como base la reflexión, por parte del estudiante, para tal fin, se presenta la siguiente red semántica.

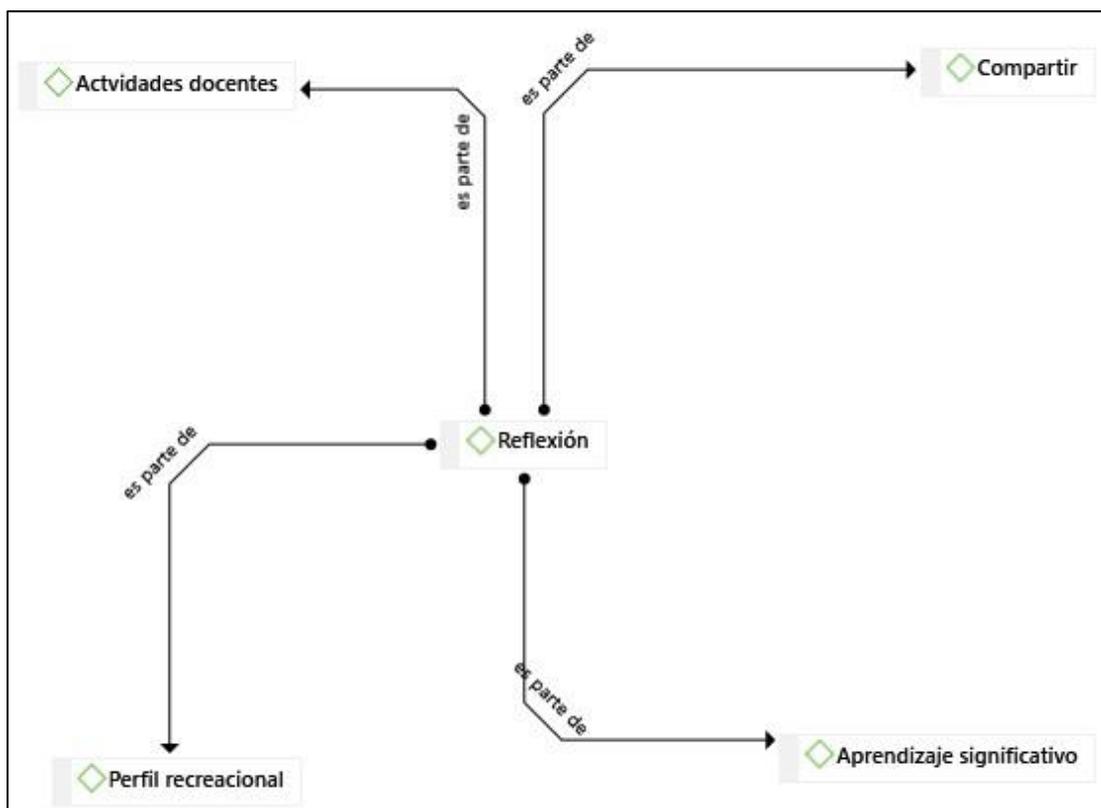


Figura 8. Reflexión

La reflexión, como uno de los procesos asociados a la recreación, se asume desde las apreciaciones de un perfil recreacional, también se hacen presentes el aprendizaje significativo, así como actividades docentes y compartir, por este particular, es necesario referir que esta codificación abierta surgió directamente de los siguientes testimonios:

DEF1: *cada estrategia que utilizo para la enseñanza y que tenga perfil recreacional, debe llevar un mensaje en el que el estudiante reflexione desde su propio punto de vista con relación al tema que se está desarrollando.*

DEF2: *para lograr que el niño tenga un aprendizaje significativo, desde partir desde su propia reflexión, de esta manera internaliza y se logra que el estudiante cumpla con el proceso de aprendizaje.*

EES1: *el profesor siempre nos lee, o nos cuentan cosas para que nosotros podamos reflexionar*

EES2: *cuando compartimos con nuestros compañeros debemos poner en práctica lo que aprendemos en la casa y en el colegio, y así podemos hacer reflexión.*

EES3: *pues jugando, compartiendo con nuestros compañeros, o cuando vamos al fútbol allí también reflexionamos.*

Con atención en lo señalado, es necesario que se tome en cuenta, como por medio de las estrategias recreacionales, se alcanza el desarrollo de la reflexión, respecto a lo señalado por los docentes, es necesario asumir que estos refieren el desarrollo de un perfil recreacional, en el que se integra la reflexión del estudiante, respecto al desarrollo de conocimientos relacionados con este particular. Asimismo, es preciso referir en los que se destaca desde la reflexión la adopción del aprendizaje significativo, en los que se manifiestan procesos de internalización por parte del estudiante y así generar la construcción de aprendizajes significativos.

Por su parte, los estudiantes consideran que una de las estrategias empleadas por los docentes para el desarrollo de la reflexión es el uso constante de historias y de lecturas, además de ello, se evidencia la necesidad de compartir constantemente en el colegio, los aprendizajes que han adquirido en casa, para que así se fomente a reflexión. De allí que cobra importancia el juego, con la finalidad de que se generen reflexiones, por ejemplo, el caso de ir a ver un juego de fútbol genera reflexiones sobre la formación del estudiante.

Por este particular, Mijares (2012) refiere que: “la reflexión, es uno de los

principios de las estrategias recreacionales, porque con estas se fomenta el desarrollo progresivo de un aprendizaje significativo” (p. 17), por este particular, es necesario que se determine el empleo de la recreación, como una de las bases en relación con el desarrollo integral del estudiante.

En este mismo orden de ideas, corresponde asumir la categoría axial ***naturaleza virtual***, en esta se evidencia la necesidad de la misma, dado que se destaca el interés en función de promover acciones que se enmarquen en el desarrollo de las estrategias recreativas por medio de la virtualidad, al respecto, Posso, Otañez, Paz, Ortiz y Núñez (2021) señalan que.

La virtualidad es un avance tecnológico que puesto en manos de la población implica un sinnúmero de ahorro de recursos y prolifera una valiosa interacción entre su el alumnado. Sin embargo, son muchas las acciones que se deben acometer no solo para poner a disposición de los educandos de estos recursos sino de prepararlos para que puedan hacer un buen uso de éstos (p. 713).

Con base en lo anterior, es preciso reconocer como la virtualidad, vista desde los avances tecnológicos, prevalece en función de la adopción en la que se requiere de la interacción con demás, a pesar de ello, esa naturaleza virtual en la recreación hace que se generen situaciones poco favorables, dado que en algunos casos no se muestra disposición, lo cual, es clave para el desarrollo de las estrategias recreativas mediadas por la virtualidad, por este particular, se presenta la siguiente red semántica:

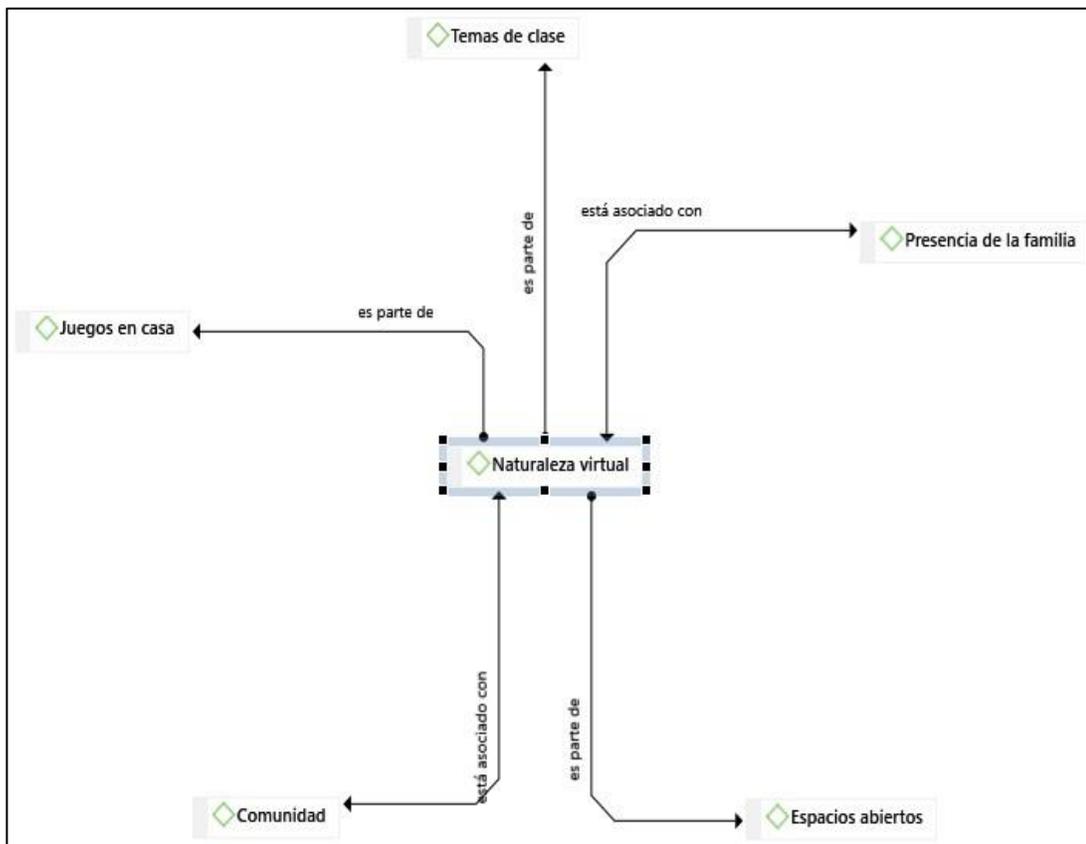


Figura 9. Naturaleza Virtual

Tal como se logra apreciar, en la categoría axial naturaleza viva, se integran como propiedades de la codificación abierta, aspectos tales como: espacios abiertos, también, se evidencia la presencia de la familia, temas de clase, juegos en casa y comunidad, estos han sido producto del análisis de los siguientes testimonios:

DEF1: desde espacios abiertos, se hace la conexión y se dirigen estrategias recreacionales, por otro lado en sus tareas está el realizar videos compartiendo actividades recreacionales con su familia.

DEF2: se envían las actividades recreativas o dependiendo de los temas ello pueden hacerla libre, y graban videos los suben a la plataforma

EES1: siempre el profe dirige juegos desde donde esta y nosotros

lo realizamos en la casa.

EES2: a través de las practicas que desarrollamos y promueve actividades recreacionales desde nuestra comunidad

EES3: nos envían actividades al aire libre y grabar videos de algunas actividades.

De acuerdo con las apreciaciones señaladas, es necesario que se tome en cuenta la necesidad de la adopción de espacios abiertos, en los que se realiza la conexión, para posteriormente, generar una realidad en que las estrategias recreativas, donde se evidencia la realización de los videos, como medios en los que incluso se involucra a la familia. De la misma manera, los docentes consideran que el uso de las estrategias recreativas, depende en gran medida de los temas, porque consideran los docentes que no en todos los docentes se pueden desarrollar clases por medio de las estrategias recreativas.

Por su parte los estudiantes, asumen consideraciones en las que se evidencia la demanda de lo juegos, así sea en casa estos requieren de clases en los que se tome en cuenta el juego, de la isma manera, es necesario que se refleje como algunos de los estudiantes se relacionan con prácticas recreativas dentro de la comunidad, lo cual, es favorable porque le ayuda a su diversión, asimismo, se refleja cómo se envían actividades para que sean desarrollados por medio del uso de videos.

De acuerdo con lo anterior, la naturaleza virtual de las clases, puede sustentarse en el desarrollo de actividades recreativas, dado que desde allí, se enfoca la calidad del estudiante para generar nuevos aprendizajes, sin embargo, el uso reiterativo de los videos entorpece el desarrollo adecuado de las clases. Por este particular, Posso, Otañez, Paz, Ortiz y Núñez (2021) sostiene que: “la virtualidad, se debe usar con compromiso y no por asignar una actividad y cumplir, se ha visto en la pandemia la recurrencia constante a los videos, lo cual puede causar cansancio en los estudiantes” (p. 709), por tal

razón, es necesario que se asuma la variedad de estrategias recreativas desde un punto de vista virtual.

Se presenta la categoría axial **formación**, en este caso, es importante que el docente cuente con la misma para el desarrollo de las clases virtuales por medio de estrategias recreativas, así lo afirma Tascón (2020): “se demanda en la actualidad de una capacitación constante, en la que el docente, logre demostrar un proceso donde se genere el uso adecuado de la virtualidad, sobre todo en el área de educación física” (p. 32), de acuerdo con lo expresado, es necesario que se valore la formación de los docentes, para que se alcance el desarrollo adecuado de las estrategias recreativas, desde una perspectiva virtual, por este particular, se propone la siguiente red semántica:

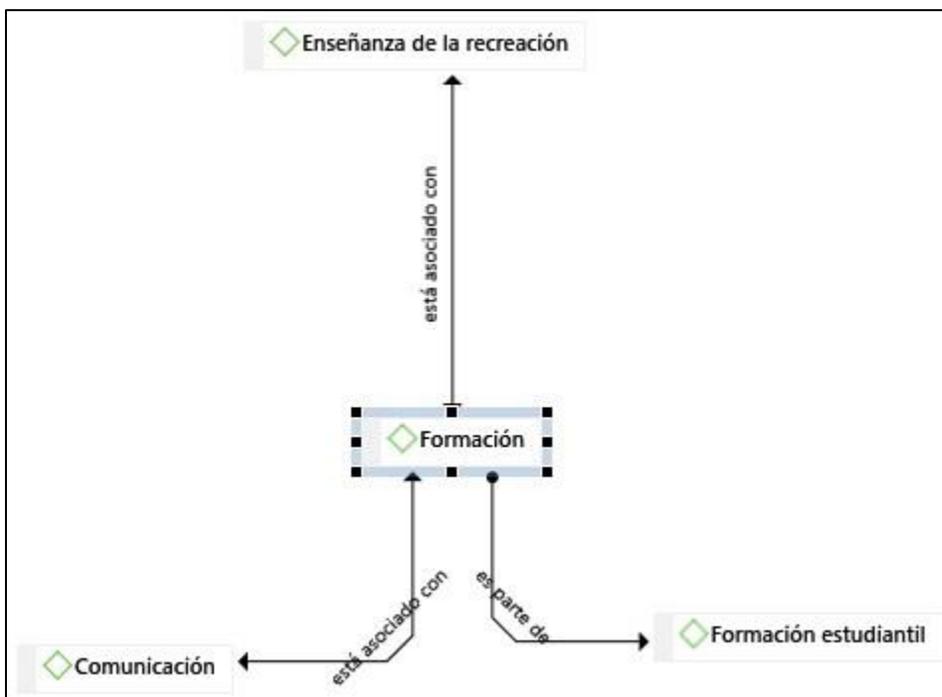


Figura 10. Formación

La formación, es uno de los procesos en los cuales, se reconoce el desarrollo de las clases de educación física, desde la conformación de los docentes, por este particular, se incorporan propiedades tales como: formación

estudiantil, enseñanza de la recreación y comunicación, cada uno de estos elementos surgen desde los siguientes hallazgos:

DEF1: *Cada una de las estrategias recreacionales, deben ser hechas con la finalidad de poder formar a los estudiantes con relación a un tema.*

DEF2: *Desde la educación virtual se promueven estrategias recreacionales con el fin de que se puedan formar de manera integral.*

EES1: *cada actividad que el profe realiza nos ayuda a desarrollarnos y formarnos de manera correcta*

EES2: *cuando el profesor envía a hacer actividades recreativas, eso hace que uno aprenda a respirar, a que coloque en práctica todo lo que nos enseña, entonces de esta manera yo voy aprendiendo.*

EES3: *cuando podemos hacer actividades recreativas, de allí aprendemos a comunicarnos con compañeros y así vamos poco a poco formándonos.*

De acuerdo con los hallazgos señalados, es necesario reconocer como las estrategias recreacionales, se definen desde la necesidad de promover una adecuada formación en los estudiantes, de la misma manera, se evidencia, la necesidad de una educación virtual, en la que se destaque el uso de estrategias recreacionales, en las que se fortalezca la formación integral de los estudiantes. Además de ello, es necesario que se configuren situaciones en las que los docentes, logran el desarrollo de las actividades recreativas y su relación con contenidos propios de la clase de educación física, por lo que se evidencia una demanda de la formación docente.

De manera tal que la formación en este caso, se refleja desde dos perspectivas, una en relación con el dominio que los docentes puedan demostrar acerca de las estrategias recreacionales, y otra en relación con la formación que pueden brindar a los estudiantes, desde el punto de vista de la constitución de los estudiantes, en relación con ello, Tascón (2020): “Formar

con estrategias recreacionales, implica tener un dominio de las ismas, sobre todo en escenarios virtuales, porque las mismas reflejan la necesidad de la construcción de aprendizajes significativos” (p. 23), por lo señalado, es necesario que se reconozca un sustento en relación con el desarrollo de clases, en las que se defina un proceso enmarcado en el desarrollo integral del sujeto.

Triangulación de la Información

La triangulación, es una de las técnicas en investigación cualitativa que permite demostrar la cientificidad de los hallazgos, por este particular, Martínez (2008) reconoce que: “la triangulación, es una de las fases que se demandan en relación con la confrontación de la información, desde diferentes perspectivas, tal es el caso de la triangulación de fuentes” (p. 11), desde esta perspectiva, es necesario que se evidencie un proceso en el que se favorezca la consecución de acciones en las que se logre confrontar la información, desde lo que dijeron los docentes, los estudiantes y el referente teórico, al respecto, se refleja la siguiente matriz:

Cuadro 6.

Triangulación de la Información

Categoría Selectiva	Principales Hallazgos	Docentes	Estudiantes	Teoría
Educación física en línea	Clases motivantes	√	√	√
	Desarrollo integral	√	√	√
	Desarrollo de clases	√	√	√
Incidencia de las clases en	Virtualidad	√	√	√
	Naturaleza	√	√	√

línea	interactiva			
	Aprendizaje significativo	√	√	√
Estrategias Recreacionales	Satisfacción personal	√	√	√
	Reflexión	√	√	√
	Naturaleza virtual	√	√	√
	Formación	√	√	√

De acuerdo con lo referido en la matriz previa, es necesario reconocer como dentro de los principales hallazgos de la categoría selectiva, como es el caso de clases motivantes, desarrollo integral, y desarrollo de clases, se evidencia una clara correspondencia entre las diferentes fuentes de información, es decir, se refleja la información tanto en lo referido por los docentes en la entrevista, por los estudiantes y también en el sustento teórico, lo cual, permite evidenciar una robustez en la información referenciada en las tres fuentes.

De la misma manera, se refleja la codificación selectiva; incidencia de las clases en línea, se presentan como principales hallazgos en este caso; la virtualidad, así como también, la naturaleza interactiva y el aprendizaje significativo, en cada uno de estos casos, es necesario considerar como la información presentada en la entrevista a los docentes y de los estudiantes, así como el referente teórico, destaca desde las consideraciones de una correspondencia entre estos, situación similar a lo señalado, como es el caso de darle sentido científico a la investigación.

En este mismo orden de ideas, se presenta como base de la categoría selectiva: estrategias recreacionales, hallazgos tales como: satisfacción personal, reflexión, naturaleza virtual y formación, estos se presentan en las diferentes constituciones reales de las diferentes fuentes de información, como es el caso de la entrevista a los docentes, la entrevista a los estudiantes y el

fundamento teórico, lo cual, corresponde de manera directa con los hallazgos y se sustenta en función de las demandas mismas del estudio.

En consecuencia, se refleja una clara correspondencia en relación con los diferentes hallazgos presentes en la investigación, esto genera una alta calidad al estudio, demostrado por la robustez de los mismos, dado que lo reflejado en lo referido por los docentes, es respaldado por los estudiantes y a su vez fundamentado en los referentes teóricos, lo que demuestra la amplitud de los hallazgos y comprueba además que la selección de los informantes clave fue la adecuada.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Presentación

Estrategias Recreativas Para El Desarrollo De Las Clases De Educación Física En Línea En Educación Secundaria

Partir de las estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria, se sustenta en función de aspectos en los que se destaca la demanda de una formación que, debido a eventos imprevisto, se debió asumir para el continuar con la educación. Por este particular, es necesario que se refiera como las estrategias, son un elemento que se dinamiza desde las exigencias del proceso formativo. Es importante comprender como con la llegada del confinamiento social en el año 2020, la educación se transformó totalmente, asumió una operatividad virtual, a este escenario, no escapó la educación física, la cual, era una de las áreas de mayor movilidad en las instituciones educativas y se lleva a cabo en los espacios abiertos, como el caso de las canchas.

Al asumir la tecnología, como base de los procesos formativos, la situación se complejizo porque los docentes de educación física no contaban con los medios necesarios para continuar con el desarrollo de las clases, por ello, tal como se refleja en los resultados, recurrieron al uso de los videos, casi que como única estrategia didáctica y también con las guías pedagógicas, las cuales ofrecen un sustento para el desarrollo de los proceso formativos, sin embargo, en el caso de la recreación, esta quedo un tanto relegada, dado que no se generaba desde las clases, un aspecto que promoviera la misma.

Por este particular, como uno de los aportes en esta investigación, se

plantean estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria, dado que las mismas, son un sustento para el desarrollo de las clases, si bien es cierto que en la actualidad, la mayoría de instituciones educativas, han vuelto a la presencialidad, no obstante, es una necesidad latente que la educación física trascienda a una formación on line, en la que se destaque el uso de los diversos recursos y estrategias tecnológicas, en las que se favorezca el desarrollo integral de los estudiantes.

Desde luego, ya la educación física virtual existe, sobre todo en la educación universitaria, en el caso de la educación secundaria, es más complejo, dado que a los adolescentes les incentiva el desarrollo de clases de educación física en la cancha, sin embargo, es necesario que se evidencie la necesidad de adoptar la misma desde esa naturaleza virtual, por este particular, una de las medidas que puede contribuir con el desarrollo de las clases virtuales, son las estrategias recreativas, dado que las mismas generan motivación en el estudiante, además de ello, una incentivación constante acerca de la clase de educación física por medio de la virtualidad mediada por estrategias recreativas.

Por este motivo, la presente propuesta que surge directamente de la realidad analizada en el capítulo cuatro, se refleja en función de tomar la virtualidad, como uno de los medios en los que se reconozca el desarrollo de los sujetos, con énfasis en el desarrollo integral del estudiante de educación secundaria, por ello, estas estrategias deben contar con un sustento metodológico, pero además que con las mismas se debe promover la diversión de los estudiantes, por ello, la planificación de las mismas debe convertirse en un referente pedagógico, porque es a partir de allí, donde se destaca el interés de una propuesta que este al alcance de la mano, pero en la que se desarrollen las clases en línea, por medio de estrategias recreativas, en las que se estimule el desarrollo de las diferentes capacidades de los estudiantes, para que estos experimenten la construcción de aprendizajes significativos.

Propósitos

General

Plantear estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria.

Específicos

Sugerir estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea

Planear una charla pedagógica para el conocimiento por parte de los docentes de las estrategias recreativas sugeridas.

Proponer encuentros *on-line*, en los que se pongan en práctica las estrategias recreativas sugeridas.

Justificación de la Propuesta

Plantear estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria, implica comprender que las mismas deben darle respuesta a los hallazgos, por ello, dichas estrategias buscan nutrir lo metodológico en la clase de educación física, la cual se caracteriza por asumir la creatividad del docente, desde la versatilidad de la recreación. Por este particular, se apuesta en este caso, a la integración de elementos que parecieran ser distantes, como es el caso de la recreación y la tecnología, para que se favorezca el desarrollo de la personalidad del estudiante.

En este sentido, es necesario que se reconozca el valor de las estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria, en las que se configura una realidad, donde se fomenta en primer lugar el desarrollo integral de los estudiantes y posterior a ello, la dinamización del trabajo docente, en el que se evidencie la experiencia del

docente, desde una formación y actualización para que se genere un proceso en el que se destaque el desarrollo integral.

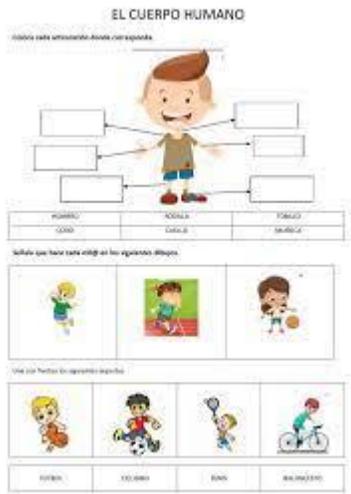
Actividades

Para el desarrollo de la propuesta, es importante la proposición de las actividades que se desprenden de los propósitos de esta propuesta, en relación con ello, se plantea lo siguiente.

Cuadro 7.

Estrategias Recreativas Sugeridas

Propósito: Sugerir estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea

Estrategia	Instrucciones de Ejecución	Representación Gráfica
<p><i>Liveworksheets</i></p>	<p>El docente planifica el contenido y lo registra en fichas que sube a la plataforma, las cuales poseen autorrección.</p> <p>Desde luego, el docente debe registrarse o abrir una cuenta en esta plataforma.</p> <p>El docente compartirá con los estudiantes el usuario, clave y link para ingresar.</p> <p>Los estudiantes deben ejecutar las tareas que los docentes hayan registrado como actividades.</p> <p>Es de naturaleza recreativa, porque a pesar de ser propicia para el desarrollo de clases teóricas, genera la interacción del estudiante con el contenido</p> <p>Se sugiere ver los siguientes tutoriales:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ZvoTc5vrAvc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=rUVDT2AtzK0</p>	

<p><i>Wordwall</i></p>	<p>Es una plataforma interactiva, donde el estudiante puede ingresar y por medio de su participación accede a las fichas que el docente ha registrado en la misma, en este caso, el estudiante si puede participar en tiempo real, puede escribir en la pizarra, lo importante en este caso, es la riqueza visual de la misma y que el estudiante esta al pendiente del registro de información, para tal fin, se sugiere visitar los siguientes tutoriales</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zmVDIcgO7Nw</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8ntEyT6JEb0</p>	
<p><i>Educandly</i></p>	<p>Dado que es una aplicación digital, asume la naturaleza de un videojuego, donde el docente de educación física registra diferentes actividades recreativas que motiven al estudiante para que las desarrolle, como el caso de la memoria, entre otros juegos que el docente tome en cuenta en el desarrollo de los mismos, por ello, se fundamenta un proceso formativo interactivo.</p>	

<p><i>Kahoot</i></p>	<p>Es una de las plataformas de mayor interactividad, porque por medio de esta se pueden llevar a cabo competencias de ejercicios físicos, e este caso, se promueve el desarrollo de actividades, por medio de la naturaleza interactiva, para ello, se promueve la planeación de retos, en los cuales el estudiante puede presentarse de una manera divertida</p>	
<p>Muévete pero en casa</p>	<p>En el clasrrom se aloja el tablero, el cual, se va desarrollando en la medida en que se lanza un dado y este a su vez genera un reto, cuando el estudiante lo cumple, logra evidenciar su movimiento y así avanzar en el diagrama</p>	

<p><i>Monopoly EF Family</i></p>	<p>Su operatividad es como la de un juego de monopolio tradicional, no obstante, las actividades a cumplir, serán retos que se cumplen en la casa y que tienen que ver directamente con la actividad física, es un tablero digital en el que se va avanzando en la medida en que se cumplen los retos</p>	
<p><i>La Oca del Confinamiento</i></p>	<p>Se aloja en una plataforma digital, en este se cuenta con un dado que se acciona directamente en la plataforma, en el juego se incorporan actividades de desarrollo físico, en el que se fomenta el desarrollo de las capacidades de los estudiantes</p>	

<i>Bloggs</i>	El docente creará un blog lo alojará en la web, en este expresará diferentes actividades, en el caso de que realicen videos, los mismos deben ser alojados en dicho blog, de igual forma, se registrará información de diferente índole, con la finalidad de que se promueva la interactividad para el desarrollo de clases	
---------------	---	---

Cuadro 8.**Charla Pedagógica**

Propósito: Planear una charla pedagógica para el conocimiento por parte de los docentes de las estrategias recreativas sugeridas.

Contenido	Estrategias recreativas planteadas
Actividades	<ul style="list-style-type: none">- Se dará inicio a la charla, con la presentación de las conclusiones de la investigación- Seguidamente se aplicarán rondas, para integrar a los docentes- Se desarrollará la charla, contando con una presentación en power point que contenga las estrategias sugeridas, por este motivo, el investigador referirá la manera como se aplican las estrategias planteadas.- La charla se cerrará por medio de preguntas y respuestas, con la finalidad de aclarar las dudas que se presenten en relación con el tema.
Evaluación	Se desarrollará de manera continua, durante el proceso
Recursos	Computador Reproductor de sonido Proyector multimedia Material de papelería en general.

Cuadro 9.

Encuentros *on-line*

Propósito: Proponer encuentros *on-line*, en los que se pongan en práctica las estrategias recreativas sugeridas.

Encuentro	Desarrollo
1	En este caso, se desarrollará una clase por medio de la plataforma <i>Liveworksheets</i> , donde involucre el docente de educación física, al igual que los estudiantes, para demostrar el empleo de la misma en la realidad.
2	Se desarrollará una clase mediada por <i>Wordwall</i> , en este caso, se aplicará la clase en la que se integre tanto al docente de educación física, como a un grupo de estudiantes para demostrar la efectividad de esta plataforma.
3	Se tomará la aplicación <i>Educandly</i> , en la que se desarrolle una clase por medio del uso de juegos, a través de la interactividad, para ello, se integrará al docente de educación física, como a una sección de estudiantes.
4	Se desarrollará un encuentro virtual por medio de la plataforma <i>Kahoot</i> , en este caso, se evidencia un proceso en el que se logre la interacción del docente y de los estudiantes.
5	En un encuentro virtual por la plataforma <i>meet</i> , se procederá a ejecutar el juego de muévete, pero en casa, se reflejará el cumplimiento de cada uno de los retos, el juego será coordinado de manera remota por el docente de educación física
6	Se desarrollará una case por medio de la aplicación de <i>Monopoly EF Family</i> , de manera remota el docente de educación física llevará a cabo el desarrollo del juego.

7	En un encuentro por medio de la plataforma teams, se desarrollará el juego de la oca en el confinamiento, el cual tendrá un controlador en el que se evidencie un dado, el cual, será impulsado por los estudiantes de manera remota
8	Más que un encuentro, el investigador desarrollará una charla por medio de la plataforma digital zoom, en la que explique la creación de un blog y como nutrir el mismo.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El desarrollo de la investigación, se reconoce desde una perspectiva en la que logra su concreción, en este sentido, es necesario considerar que las conclusiones, ofrecen las respuestas a los objetivos de la investigación, al respecto, es importante recordar que como objetivo general se planteó: Promover estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria de la Unidad Educativa Colegio Juan Christiansen ubicado en la ciudad de Rubio, municipio Junín del estado Táchira.

Respecto, al primer objetivo específico: Diagnosticar el proceso seguido en las clases en línea en el área de educación física en educación secundaria, se logró concluir que los docentes promovieron el desarrollo de clases motivantes, en las que se generará la interacción con el estudiante, además de ello, se promovió la participación de los estudiantes, es importante referir que el medio más utilizado, dentro de los pocos recursos tecnológicos, fue el empleo del video, en el que representaban la ejecución de un ejercicio y luego este era enviado vía whatsapp.

En el mismo orden de ideas, tanto los docentes, como los estudiantes, refieren que los docentes de educación física buscan el desarrollo integral, por medio de estrategias motivacionales, las cuales requieren de recursos tecnológicos para la adopción de la misma, por ello, en el desarrollo en clases en línea, se destaca la ejecución de ejercicios, así como el empleo de los videos, como uno de los recursos tecnológicos, casi únicos, además de ello,

se evidencia una dinámica que dependía de la conexión de internet.

Aunado a lo anterior, se presenta el segundo objetivo específico: Interpretar la incidencia de las clases en línea en el aprendizaje de los estudiantes de educación secundaria en la educación física, se evidencia el uso de la virtualidad, en la que se tome en cuenta la tecnología como medio de enseñanza, por ello, esta virtualidad refiere una naturaleza pedagógica. Además de ello, se demanda de la naturaleza interactiva, en la que se demanda de la capacitación docente, donde este pueda poner de manifiesto la creatividad, enfocado en la adopción de plataformas digitales.

Por este motivo, se promueve la construcción de aprendizajes significativos, en los que se configura el manejo de la información, por medio de videos de demostraciones deportivas, como medio único en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ello, se demanda de estrategias recreativas, en las que se promueva la satisfacción personal, en la que el estudiante se sienta bien y genere un proceso de reflexión, por medio de la adopción de una naturaleza virtual, donde se destaque el uso de juegos en casa por medio de la virtualidad y a través de la formación, como base para promover un proceso comunicacional.

En cuanto al tercer objetivo específico: Plantear estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea en educación secundaria, para lo que se sugirieron estrategias recreativas para el desarrollo de las clases de educación física en línea, además de planear una charla pedagógica para el conocimiento por parte de los docentes de las estrategias recreativas sugeridas y proponer encuentros *on-line*, en los que se pongan en práctica las estrategias recreativas sugeridas, como una manera de enfocar la sistematización de la investigación.

Recomendaciones

Para el cierre de esta investigación, es necesario que se destaquen las siguientes recomendaciones:

A los docentes

1. Para que se abra a las posibilidades tecnológicas, es decir, que emplee variedad de recursos y estrategias y no se encaje solo en el uso de los videos.
2. Para que incorporen estrategias recreativas, dentro de sus planificaciones y aprecie en la recreación un sustento para el desarrollo de las clases de educación física.

A los estudiantes

1. Para que reconozcan las posibilidades formativas que se presentan en las tecnologías y como estas pueden ser empleados en el desarrollo de las clases de educación física.
2. Para que exijan a sus docentes el empleo de estrategias recreativas, como uno de los aspectos que promueve la motivación del estudiante.

A la institución educativa

1. Para que genere un proceso de actualización en los docentes, no solo de educación física, sino de las diferentes áreas de formación, para que se emplee la virtualidad como uno de los fundamentos pedagógicos de las clases
2. Para que reconozca que la educación física, como un área de naturaleza práctica, también puede desarrollarse por medio de la virtualidad, por lo que se requiere de la dotación de equipos para tal fin.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación introducción a la metodología científica. Caracas, Venezuela: Episteme.
- Armijos, M. (2009) Técnicas lúdico-recreativas como estrategia para la clase de educación física en unidad educativa Dr. Jorge Murillo Ugarte. Repositorio Digital de la UTMACH. Ecuador
- Arráez, O. (2018). El Deporte Recreativo Desde La Visión De Los Actores Sociales En El Contexto Universitario. Revista REDINE. Universidad Lisandro Alvarado
- Barajas, J; Bautista, E; y Pérez, A. (2021). Grado de Motivación por la Clase de Educación Física Virtual en Época de Pandemia por “Covid 19”. Universidad Cooperativa de Colombia Facultad De Educación
- Benenaula, J y Bayas, J (2021). La Educación Física en Confinamiento Covid-19. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA Año VI. Vol VI. N°2. Edición Especial: Educación. 2021 Hecho el depósito de Ley: FA2016000010 ISSN: 2542-3088 FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro. Venezuela
- Bermúdez, J. (2019). Enseñanza Virtual en la educación Física. Argnitna. Universidad Rio de la Plata.
- Blanchard, T y Muzás, J. (2007). Educación y Sociedad. España. GRAO
- Bogdan, R., y Biklen, S. K. (1992). Qualitative research for education: An introduction to theory and methods (2da. ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Bonilla, M y López, A. (2016). Ejemplificación del proceso metodológico de la teoría fundamentada. Cinta moebio No .57 Santiago dic. 2016. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X201600030000>
- Castillo, F; Silva, L; Muñoz, M; López, L; Plaza, P; Arredondo, F y Faúndez, C. (2021). Prácticum virtual en Educación Física: entre pandemia e incertidumbre. Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>)
- Fernández, G. (2009). La Educación Física en la Escuela. Editorial Siglo XXI. Argentina.

- Fernández, O. (2021). Guía Didáctica Para La Educación Física Remota. Ministerios de Deporte, Educación y Salud. Gobierno de Chile.
- Fuentes, R y Bestard, A. (2021). La recreación física como contenido educativo en el contexto comunitario. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.51247/st.v4i1.75>
- García, G; Jiménez, C; & Parejo, M. (2019). La realidad virtual en el área de educación física. *Journal of sport and health research*, 11(Extra 1), 177-186. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7023969>
- Heredia, G. (2015). Recreación en la Escuela. Colombia. Norma.
- Hernando, M. M., Catasús, M. G., & Arévalo, C. G. (2018). El trabajo colaborativo virtual: herramienta de formación del profesorado de educación física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación física, Deporte y recreación*, (24), 24-27.
- Infante, F. (2020). Plan de acción para deportistas en tiempos de COVID-19. Rugby Chile. Disponible en <https://www.rugbychile.cl/wp-content/uploads/2020/03/Plande-accio%CC%81n-para-deportistas-en-tiempos-de-COVID-19.pdf>
- Landeau, R. (2012). Metodología y Nuevas Tecnologías. Venezuela: Editorial alfa.
- Luna, A y Ávila, C (2021). Motivación y Educación Física en la Virtualidad. Documento en Línea. Disponible en: <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/476>
- Machado, F. (2011). La Recreación en los Espacios Escolares. Editorial Homo sapiens. Argentina.
- Manrique, J. (2010). Tecnologías y Algo Más. Un Estudio de las Posibilidades Didácticas. Colombia. Ediciones Norma.
- Márquez, B. (2016). Principios De La Innovación Y La Creatividad. Planificar En Educación Física. Editorial @inde.com. Barcelona – España.
- Martínez, M. (2006). Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa. Editorial Trillas. México.
- Martínez, M. (2009). *La investigación teórica: naturaleza, metodología y evaluación. Perfiles* (Caracas: UBS), 15,33-52

- Meléndez, C. (2010). La Didáctica en la Escuela del Siglo XXI. Ecuador. Editorial Santillana.
- Méndez, F. (2017). Manifestaciones Culturales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Colombia. Cooperativa editorial del Magisterio.
- Mijares, R. (2012). Recreación. Editorial Santillana. Perú.
- Ordoñez, J. (2013). Los Beneficios de la Recreación en la Vida Social. Colombia. Ediciones Cooperativa del Magisterio.
- Paris, F. (2003). La Recreación como Fundamento Escolar. España. Siglo XXI
- Pérez, M. (2017). Estrategias Recreativas. España. Siglo XXI
- Piñero, M; Rivera, M; y Esteban, E. (2019). Proceder del Investigador Cualitativo. Precisiones para el Proceso de Investigación. Caracas. FEDUPEL
- Posso-Pacheco, R., Otañez-Enríquez, J., Paz-Viteri, S., Ortiz Bravo, N., & Núñez Sotomayor, L. (2021). Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID [For a virtual Physical Education in times of COVID]. PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 15(3), 705-716.
- Ramos, D. (2016). La Recreación y sus Estrategias. Colombia. Planeta.
- Rauseo, P. (2010). Definiciones Conceptuales de la Educación Física. Editorial Planeta. Colombia.
- Rodríguez G, Gil, F García, J (2002). Metodología de la Investigación Cualitativa. Malaga. España: Ediciones ALGIBE
- Romero, C; López, C; Ramírez, V; Pérez, A; y Tejada, V. (2008). La Educación Física Y La Organización De La Clase: Aprendiendo A Enseñar. Consideraciones Previas. Publicaciones, 38, 2008 pp. 163-182
- Sabino, C. (2002). Métodos de Investigación. Ediciones Cooperativa del Magisterio. Colombia.
- Sánchez, J. (2010). Recreación. Editorial Océano. Caracas.
- Sancho, G. (2005). Determinación de la aptitud física de deportista en condición de discapacidad cognitiva inmersos en el proceso de

Olimpiadas Especiales en Costa Rica. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Ciencias del Deporte con énfasis en Rendimiento Deportivo. Universidad Nacional. San José, Costa Rica

Sancho, G. (2016). Determinaciones Didácticos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Editorial AKAL. España.

Schmidt, H. (2010). Pesquisa, práctica curricular de virtualidad: experiencias en Venezuela. Universidad Militar de la Nueva Granada

Seiffert H. (2007), Introducción a la Teoría de la Ciencia. Barcelona: Herder.

Strauss, A. y Corbin, J. (2002). Bases de la Investigación Cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la Teoría Fundamentada, Antioquia: Universidad de Antioquia, Colombia

Tascón, M. (2020). Covid-19 y el "otro gran invisible" del deporte: el equipamiento deportivo. AgesSoprt. Recuperado de: <https://www.agesport.org/covid-19-y-el-otrogran-invisible-del-deporte-el-equipamiento-deportivo/>

Taylor, G. y Bogdan, F. (2004). El cambio educativo desde la investigación acción. Madrid: Morata.

Tumino, M; y Bournissen, J. (2017). Una mirada a la integración de los valores desde el rol de las tic. Universidad Nacional de Entre Ríos Eva Perón 24; 3260 FIB Concepción del Uruguay, Entre Ríos, Argentina.

Valdiviezo, E. (2018). Aplicación de estrategias lúdicas recreativas innovadoras para potenciar el área cognitiva de niños y niñas de la básica elemental. Repositorio Digital de la UTMACH. Ecuador

Vílchez, F. (2011). Educación Física y Recreación. España. Editorial Paidós.

ANEXOS

Anexo A.

Transcripción de las Entrevistas

Categoría educación física en línea

1.- ¿de qué forma motiva a sus estudiantes en las clases de educación física en línea?

DEF1: Primero ingreso a la clase con todo el ánimo y le transmito ese ánimo los muchachos, hacemos por lo general, una pequeña conversación donde ellos comparten temas interesantes para ellos y se ríen y ahí si comenzamos con el trabajo, realiza al frente de la cámara cada uno de los ejercicios con el fin que ellos también lo hagan y participen.

DEF2: realizo por lo general videos antes de mis clases, luego a la hora de trabajar me conecto y comenzamos a trabajar con el video enviado previo, seguidamente les envié como tarea que deben participar con un video del tema que estamos trabajando, y ellos se motivan a participar y a seguir desarrollando los ejercicios.

EES1: por mensajes de whatsapp siempre estamos en contacto con el profe y él nos invita a participar, y sus clases son muy dinámicas entonces me gusta conectarme

EES2: por el grupo que tenemos en el celular, allí él se comunica con nosotros y hace diferentes juegos para que nosotros tomemos interés

EES3: las clases son interesantes, me gusta conectarme para saber cómo realiza mis actividades de educación física

2.- ¿Qué actividades realiza para fomentar el desarrollo integral en sus estudiantes en las clases de educación física en línea?

DEF1: La educación física, no solo se trata de que los jóvenes hagan ejercicio y entreguen las asignaciones, es preciso que el alumno tenga claro quién es él, conozca su cuerpo, emociones, sentimientos, pues el profesor de educación física debe trabajar de manera cuidadosa cada uno de los aspectos

del estudiante, con el fin de que se desarrolle integralmente.

DEF2: Normalmente mis planeaciones siempre llevan estrategias motivacionales, que ayuden al joven no solo a realizar la actividad física, sino que comprendan la importancia del cuidado de su cuerpo, de su parte física, y de todo lo que se relaciona a su cuerpo, y vida.

EES1: realizamos ejercicios directamente y él nos guía, o realizamos videos de esta manera vamos aprendiendo

EES2: el profe no solo se enfoca en el deporte como tal, sino que nos guía en otros aspectos, nos dan consejos y nos ayuda a ver las soluciones de algún problema de manera diferentes, entonces de esta manera vamos aprendiendo y desarrollando

EES3: siempre hace dinámicas, nos enseña a trabajar los ejercicios y al final nos evalúa, pero siempre está pendiente que nosotros trabajemos de manera integral

3.- ¿Cómo desarrolla sus clases de educación física en la modalidad virtual?

DEF1: siempre me conecto y comienzo a desarrollar el tema de manera práctica, ejecutando los ejercicios y observando que el estudiante de su casa lo esté haciendo bien.

DEF2: utilizo recursos tecnológicos, como videos para orientales y los motivo a utilizar herramientas tecnológicas que le ayuden a hacer sus ejercicios de manera correcta.

EES1: nos conectamos, hacemos un juego, luego nos explica el tema, y hacemos practicas o nos ayuda con la actividad que ya había enviado.

EES2: nos habla del tema que vamos a desarrollar y nos comparte un video por ejemplo, y luego nos explica y así va dando la clase.

EE3: por lo general, envía videos, e conecta y realizamos la actividad que tiene planificada.

4.- ¿Cuáles son las actividades pedagógicas que usted realiza desde la virtualidad?

DEF1: Este tiempo de pandemia ha sido difícil, porque esta área tiene su parte teórica, pero la mayoría es práctica, por la cual se utilizan recursos tecnológicos, con el fin de ser un medio de enseñanza facilitando el proceso.

DEF2: desde que nos centramos con la virtualidad, se trabajan con guías pedagógica, pero se envían videos, y los estudiante tienen actividades como hacer un video mientras desarrolla el tema y lo envía, o cuando e dan clases virtuales se trabajan con estrategias pedagógicas, como interrogatorios y demostraciones

EES1: por lo general son juegos, videos, audios, utilizamos algunos recursos tecnológicos y la observación cuando realizamos lo ejercicios.

EES2: en la guía coloca los diferentes materiales que vamos a utilizar cuando vamos a hacer un circuito, o algo por estaciones y las realizamos cuando nos conectamos.

EES3: primero manejamos la guía pedagógica, donde el profesor explica, como hacer cada ejercicio, para que sirve y como debemos desarrollar, y cuando nos conectamos aclaramos dudas y él nos explica.

5.- ¿Cómo asume la interactividad online en sus clases de educación física?

DEF1: al principio, fue un poco complicado, poder adaptar cada una de las actividades utilizando la virtualidad, pero luego después de diferentes capacitaciones, pudimos abordar los temas, interactuando con los estudiantes de manera creativa, realizando dinámicas de casa y utilizando herramientas como google meet.

DEF2: pues como la naturaleza del docente, debe estar preparado para enfrentar cualquier situación, pero no estaba preparado para afrontar la virtualidad desde mi área, pero se logró interactuar con ellos y a través de videos, guías pedagógicos, audios y la plataforma classroom, se logró

interactuar con los estudiantes

EES1: utilizamos la plataforma google meet y por ahí nos conectamos para hacer nuestras evaluaciones y para que el profe nos de la clase

EES2: lo hacemos por el grupo de wthassapp, y por el classroom, también nos conectamos directamente por google meet

EES3: siempre vemos las clases el google meet y él nos envía información por el classroom y por el teléfono.

6.- ¿Cómo promueve usted el aprendizaje significativo de los estudiantes en educación física en línea?

DEF1: la tecnología ha ayudado a los niños a entender que el uso de la misma no es solo para jugar o interactuar a través de las redes sociales, sino que pueden informarse y revisar información en ella, me gusta trabajar con videos realizados por mí, para que ellos observen y partiendo de ellos ejecuten sus evaluaciones a través de los videos, los deben subir a la plataforma, pienso que cada vez que realizan una actividad practica ellos están fomentando el aprendizaje significativo.

DEF2: utilizo mucho mi entorno, desde diferentes espacios deportivos, realizo, conexiones y demostraciones de las diferentes técnicas, por ejemplo en el acondicionamiento físico, realizo un circuito cerrado y partiendo de eso, motivo a que ellos observen la manera correcta de hacer los ejercicios y seguidamente ellos hacen demostraciones de la misma manera.

EES1: pues a veces nos muestran videos y de allí debemos decir lo que entendemos, o él nos envía un video y nosotros hacemos las preguntas del o que no entendemos y así aprendemos.

EES2: creo que cuando él manda a hacer las actividades, y grabamos los videos, nosotros aprendemos a hacer los ejercicios y los temas que nos enseñan

EES3: por medio de los recursos tecnológicos, el profesor nos explica y si no entendemos le preguntamos y el no ayuda a comprender.

Categoría estrategias recreacionales

7.- ¿Cómo las estrategias recreacionales promueven la satisfacción personal?

DEF1: cuando los estudiantes realizan actividades recreacionales, le permite sentirse bien, se ríen, hacen esfuerzo físico, pero siempre bajo la satisfacción propia es por ello que lo mismo logra que personalmente se sienta satisfecho.

DEF2: por lo general cuando trabajo en línea realizo actividades como el rey esto para lograr interactuar más, y ellos corren por toda la casa, u familia le ayuda, se divierten, comparte y hacen que se sientan satisfechos en tiempos de recreación.

EES1: a mí me gusta siempre jugar y cuando el profesor manda actividades recreativas me gustan porque puedo correr, y disfrutar.

EES2: pues casi siempre estoy ocupado cumpliendo mis actividades de clase y ayudo a mi mamá, pero a veces necesito de actividades recreativas para poder sentirme tranquila y poder disfrutar.

EES3: pues es necesario para nosotros tener actividades recreativas, por la edad y eso nos hace sentirnos bien

8.- ¿Cómo a través de las estrategias recreacionales se logra la reflexión de los estudiantes?

DEF1: cada estrategia que utilizo para la enseñanza y que tenga perfil recreacional, debe llevar un mensaje en el que el estudiante reflexione desde su propio punto de vista con relación al tema que se está desarrollando.

DEF2: para lograr que el niño tenga un aprendizaje significativo, desde partir desde su propio reflexión, de esta manera internaliza y se logra que el estudiante cumpla con el proceso de aprendizaje.

EES1: el profesor siempre nos lee, o nos cuentan cosas para que nosotros podamos reflexionar

EES2: cuando compartimos con nuestros compañeros debemos poner en

práctica lo que aprendemos en la casa y en el colegio, y así podemos hacer reflexión.

EES3: pues jugando, compartiendo con nuestros compañeros, o cuando vamos al fútbol allí también reflexionamos.

9.- ¿Cómo desde la virtualidad promueve el desarrollo de las estrategias recreacionales?

DEF1: desde espacios abiertos, se hace la conexión y se dirigen estrategias recreacionales, por otro lado en sus tareas está el realizar videos compartiendo actividades recreacionales con su familia.

DEF2: se envían las actividades recreativas o dependiendo de los temas ello pueden hacerla libre, y graban videos los suben a la plataforma

EES1: siempre el profe dirige juegos desde donde esta y nosotros lo realizamos en la casa.

EES2: a través de las practicas que desarrollamos y promueve actividades recreacionales desde nuestra comunidad

EES3: nos envían actividades al aire libre y grabar videos de algunas actividades.

10.- ¿Cómo las estrategias recreacionales forman a los estudiantes desde la educación en línea?

DEF1: Cada una de las estrategias recreacionales, deben ser hechas con la finalidad de poder formar a los estudiantes con relación a un tema.

DEF2: Desde la educación virtual se promueven estrategias recreacionales con el fin de que se puedan formar de manera integral.

EES1: cada actividad que el profe realiza nos ayuda a desarrollarnos y formarnos de manera correcta

EES2: cuando el profesor envía a hacer actividades recreativas, eso hace que uno aprenda a respirar, a que coloque en práctica todo lo que nos enseña, entonces de esta manera yo voy aprendiendo.

EES3: cuando podemos hacer actividades recreativas, de allí aprendemos a comunicarnos con compañeros y así vamos poco a poco formándonos.