

**APLICACIONES ONLINE Y EL ABORDAJE DE LA RECREACIÓN EN EL ÁREA DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN BÁSICA SUPERIOR
ONLINE APPLICATIONS AND THE APPROACH TO RECREATION IN UPPER BASIC
PHYSICAL EDUCATION**

Autores: ¹Hitalo Riquelme Mero Almeida, ²Eufemia Figueroa Corrales y ³Tatiana Tapia Bastidas.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-8793-0993>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8306-7854>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

¹E-mail de contacto: merohitalo5@gmail.com

²E-mail de contacto: efigueroac@ube.edu.ec

³E-mail de contacto: ttapia@ube.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*}Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 19 de Agosto del 2025

Artículo revisado: 29 de Agosto del 2025

Artículo aprobado: 5 de Septiembre del 2025

¹Licenciado en Ciencias de la Educación mención Psicología y Orientación Vocacional, Universidad Técnica De Manabí, (Ecuador). Maestrante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, Universidad Bolivariana de Educación, (Ecuador).

²Licenciada en Educación, Español y Literatura. Máster en Planeamiento, Administración y Supervisión de Sistemas Educativos, (Medios de Enseñanza) de la Universidad de Oriente, (Cuba). Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad de Oriente, (Cuba).

³Analista de Sistemas, Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Ecuador). Magíster en Administración de Empresas, Escuela Superior Politécnica del Litoral - Escuela de Posgrado en Administración de Empresas, (Ecuador). Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad de Oriente, (Cuba).

Resumen

La recreación es uno de los componentes que forman parte del área de Educación Física en todos los niveles educativos contemplados en la etapa escolarizada de carácter obligatorio en el Ecuador, siendo clave para mejorar su calidad de vida y propiciar un efectivo desarrollo integral. El objetivo del estudio se centró en diseñar un entorno digital basado en aplicaciones online para el abordaje de la recreación en el área de Educación Física, con los estudiantes de Básica Superior de la UE "Guaranda N°43. Se realizó una investigación descriptiva, bibliográfica documental, no experimental y abordada bajo un enfoque mixto, con la participación de 86 estudiantes de básica superior, a quienes se aplicó el Cuestionario de Motivación Enzio, una encuesta y una lista de cotejo. El 61% de estudiantes reflejaron un bajo nivel de motivación; el 63% perciben como aburridas las actividades planteadas por el docente y el 42% no entienden los contenidos abordados. El entorno diseñado reúne las características necesarias para fomentar la autonomía, la creatividad y el razonamiento crítico reflexivo de los estudiantes de básica superior, al

momento de abordar los contenidos tratados en el componente de recreación.

Palabras claves: Aplicaciones online, Recreación, Educación Física, Entorno virtual de aprendizaje, Motivación.

Abstract

Recreation is one of the components of Physical Education at all levels of compulsory education in Ecuador, and is key to improving children's quality of life and fostering effective overall development. The objective of this study was to design a digital environment based on online applications to address recreation in the area of Physical Education, with upper elementary students at UE "Guaranda N°43." A descriptive, bibliographical, documentary, non-experimental research approach was conducted using a mixed-method approach. 86 upper elementary students participated, who were administered the Enzio Motivation Questionnaire, a survey, and a checklist. 61% of students reported low motivation; 63% perceived the activities proposed by the teacher as boring, and 42% did not understand the content covered. The designed environment meets the necessary characteristics to foster autonomy, creativity, and critical-reflective

reasoning among upper elementary students when addressing the content covered in the recreation component.

Keywords: Online applications, Recreation, Physical Education, Virtual learning environment, Motivation.

Sumário

A recreação é um dos componentes da Educação Física em todos os níveis da educação obrigatória no Equador e é fundamental para melhorar a qualidade de vida das crianças e promover o desenvolvimento integral eficaz. O objetivo deste estudo foi projetar um ambiente digital baseado em aplicativos online para abordar a recreação na área de Educação Física, com alunos do Ensino Fundamental II da UE "Guaranda Nº43". Foi realizada uma pesquisa descritiva, bibliográfica, documental e não experimental, utilizando uma abordagem de método misto. Participaram 86 alunos do Ensino Fundamental II, que responderam ao Questionário de Motivação Enzio, a uma pesquisa e a um checklist. 61% dos alunos relataram baixa motivação; 63% consideraram as atividades propostas pelo professor como entediantes e 42% não compreenderam o conteúdo abordado. O ambiente projetado atende às características necessárias para promover a autonomia, a criatividade e o raciocínio crítico-reflexivo dos alunos do Ensino Fundamental II ao abordar o conteúdo abordado no componente de recreação.

Palavras-chave: Aplicativos online, Recreação, Educação Física, Ambiente virtual de aprendizagem, Motivação.

Introducción

Luego de la pandemia mundial propiciada por el Covid 19, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se consolidaron como una opción fiable para garantizar la continuidad del proceso de enseñanza aprendizaje sin tener que asistir de forma presencial a las instituciones educativas. De igual manera, la inserción de estas herramientas tecnológicas generó un cambio en el proceder del docente,

dejando de lado lo tradicional e impulsando una metodología activa, donde los estudiantes asuman un rol protagónico y se conviertan en los propios gestores de su aprendizaje (Cedeño y Zambrano, 2023). En la actualidad como lo menciona Pincay y Cuero (2024), se dispone de una variedad de recursos tecnológicos innovadores que permiten solventar de manera rápida y precisa, un sin número de necesidades o requerimientos que se presentan en distintos campos de acción del ser humano. Entre las herramientas digitales que han evolucionado acorde con los requerimientos del usuario y que pueden ser utilizadas fácilmente en el ámbito educativo, se encuentran precisamente las aplicaciones online, que abordan una serie de programas informáticos cuya ejecución requiere de una conexión estable a internet, un usuario y una contraseña personal (Soto et al., 2023).

Según Romero et al. (2024), estas aplicaciones le permiten al estudiante acceder a un vasto contenido de información y ser partícipe de actividades prácticas que fomenten la autonomía, el trabajo colaborativo, la creatividad y el análisis crítico reflexivo. Bajo esta premisa, dichos programas son una alternativa metodológica que pueden dinamizar y/o enriquecer la experiencia de aprendizaje de los educandos, en cualquiera de las asignaturas contempladas en el currículo educativo de un país, sin tener la necesidad de descargar y/o instalar el aplicativo, por cuanto, hay facilidad de acceder a ellos por medio de cualquier dispositivo móvil que cuente con una conexión estable a internet, sin importar el momento o el lugar en el que se encuentren los escolares y el docente (Molinero y Chávez, 2020). Según la Organización de las Naciones Unidas [ONU] (2023), se estima que 7 de cada 10 docentes a nivel mundial, utilizan estas herramientas con el

objetivo de despertar el interés los educandos y favorecer la comprensión de los contenidos tratados en un área de conocimiento determinado; sin embargo, en algunas localidades donde la brecha digital es más que evidente, se torna casi imposible utilizar dichos recursos digitales en la formación académica de los estudiantes.

Al respecto, la Organización de los Estados Iberoamericanos [OEI] (2021), refiere que las aplicaciones online son un complemento efectivo para la labor del profesor, por cuanto, puede hacer uso de sus funcionalidades para propiciar un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor, donde los estudiantes participen de manera motivada y se logre concretar una formación académica de calidad. En lo que concierne a América Latina, estudios como el abordado por Quilia et al. (2023), concuerda que aproximadamente el 72% de profesores que forman parte del Sistema de Educación Pública de la región, han decidido utilizar las aplicaciones online como una de las herramientas más efectivas para dinamizar el ambiente de aprendizaje de los estudiantes; no obstante, se menciona que el uso de dichos programas por sí solos, no garantizan la consecución de un buen rendimiento académico de los educandos, por cuanto, se recomienda complementar su uso con actividades prácticas que fomenten la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico. A pesar del notable apogeo de la tecnología en el ámbito educativo, aproximadamente el 35% de establecimientos de formación pública de Latinoamérica, no cuentan con los recursos necesarios para garantizar la implementación de dichas herramientas digitales. Ante esta realidad, es evidente que la mayor parte de docentes decidan inclinarse por una metodología tradicionalista,

donde predomina la memorización y la repetición (Suasnabas et al. 2023).

En lo que se refiere al territorio ecuatoriano, varios estudios concuerdan que las aplicaciones online son una alternativa viable para establecer un ambiente de enseñanza llamativo e interesante, lo cual mejora notablemente la predisposición de los educandos y aumenta las posibilidades de concretar los objetivos planteados en un periodo de tiempo determinado. Además, como lo refiere Cerna et al. (2024) con estas herramientas digitales se puede acceder a una infinidad de recursos didácticos que favorecen la comprensión de contenidos abstractos y propician el desarrollo de aprendizajes realmente significativos. Ahora bien, el Sistema Educativo del Ecuador reconoce que la etapa escolarizada es obligatoria y gratuita en los siguientes niveles: inicial, educación general básica (preparatoria – elemental – media - superior) y bachillerato general unificado. Luego de la pandemia del Covid 19, el marco curricular que regula la formación académica de estos educandos, es el Currículo Priorizado basado en competencias, proyecto que contempla ciertas áreas de conocimiento o asignaturas con la finalidad de afianzar y/o desarrollar una serie de conocimientos, destrezas, habilidades y aptitudes necesarias para concretar el perfil de salida establecido por el Ministerio de Educación y poder contribuir al progreso del país (Bonilla et al., 2023).

Entre estas áreas de conocimiento se encuentra la Educación Física, la cual es abordada en todos los niveles y subniveles de la etapa escolarizada, por cuanto, como lo refiere Ávila et al. (2022), resulta fundamental para la formación integral de los educandos, es decir, coadyuva en el desarrollo de su dimensión

física, cognitiva y psicosocial. Según Feraud et al. (2024), esta asignatura promueve la salud física y mental a través de una serie de prácticas lúdicas, corporales, expresivas, comunicativas, gimnásticas y deportivas, sumado a los bloques transversales que contempla la construcción de la identidad corporal y la relación de las prácticas corporales con la salud. Uno de los pilares fundamentales en el Diseño Curricular de Educación Física, es la recreación, por cuanto, el estudiante aprende a gestionar su tiempo libre de manera constructiva, es decir, aprovechar oportunamente sus espacios de ocio para disfrutar de los elementos que lo rodean sin poner en riesgo su bienestar integral y desarrollar aprendizajes realmente significativos, fortaleciendo la autonomía, la creatividad, las relaciones interpersonales y el pensamiento crítico reflexivo (García, 2020).

Este componente se sustenta en ciertas bases legales asentadas en la Constitución de la Republica del Ecuador y la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, las cuales reconocen el derecho que tienen todos los ciudadanos asentados dentro del territorio ecuatorianos, para practicar actividades deportivas y recreativas sin discriminación alguna, respetando su género, orientación sexual, creencias religiosas, costumbres y demás rasgos que definen la identidad cultural de cada individuo (Santamaría et al., 2024). Ante esta realidad, el docente tiene la responsabilidad de prever las acciones, los materiales y demás recursos que permitan establecer un ambiente de aprendizaje realmente interesante y motivador, que promueva la participación activa del estudiante dentro y/o fuera del salón de clases (Rivadeneira y Cabrera, 2021). En este sentido, las aplicaciones online surgen como una alternativa viable de considerar para sobrellevar

el proceso de enseñanza de Educación Física, por cuanto, son accesibles, favorecen la comprensión de contenidos abstractos, se adaptan a las necesidades individuales y colectivas de los educandos, posibilitan la interacción con el profesor desde cualquier momento y lugar, entre otras características que viabilizan la consecución de los objetivos pretendidos (Ávila et al., 2022).

La presente. investigación se desarrolló en la Unidad Educativa "Guaranda N°43", un establecimiento ubicado en la parroquia de Chirijo, cantón Portoviejo y provincia de Manabí. La institución es mixta, de sostenimiento fiscal, funciona en la jornada matutina y oferta los niveles de educación básica y bachillerato general unificado, contando con una plantilla docente compuesta por 26 docentes y un alrededor de 465 estudiantes que proceden de distintas localidades de la zona urbana y rural. Luego de mantener un breve diálogo informal con algunos profesores de Educación Física y observar el desenvolverse de los estudiantes de básica superior al momento de abordar dicha área de estudio, se pudo diferenciar las siguientes fortalezas: el establecimiento dispone de un laboratorio de computación debidamente equipado y con conexión a internet, toda la infraestructura de la institución puede acceder al servicio de Wifi y el personal docente se muestra realmente interesado por utilizar herramientas tecnológicas en su diario desenvolverse.

Por su parte, también se identificaron ciertas debilidades en cuanto al abordaje de la recreación en el área de Educación Física, las cuales se detallan a continuación: carente interés y predisposición de los estudiantes; una metodología basada principalmente en las

prácticas deportivas; tareas tediosas de realizar en la casa y poca importancia hacia los contenidos teóricos que conlleva la asignatura. De acuerdo con Noda et al. (2024), un deficiente abordaje de la recreación en el área de Educación Física, afecta de manera directa el bienestar cognitivo, emocional y social de los educandos, pudiendo derivar en serias dificultades para concentrarse, pensar de manera crítica y creativa, comprender instrucciones, ordenar ideas, establecer relaciones interpersonales, trabajar de forma grupal y otros procesos mentales necesarios para garantizar una correcta formación académica. Atendiendo todos los antecedentes antes expuestos, se procedió a formular el siguiente problema científico ¿Cómo fortalecer el abordaje de la recreación en el área de Educación Física con los estudiantes de Básica Superior de la UE "Guaranda N°43"? El objeto de la investigación es el componente de recreación en el área de Educación Física. Por su parte, el objetivo es: diseñar un entorno digital basado en aplicaciones online para el abordaje de la recreación en el área de Educación Física, con los estudiantes de Básica Superior de la UE "Guaranda N°43".

Materiales y Métodos

La investigación es descriptiva, porque, se procedió a identificar y describir los aspectos más sobresalientes de la metodología del docente de Educación Física y la percepción que tienen los estudiantes sobre el abordaje del componente de la recreación. De igual manera, es bibliográfica documental, por cuanto, su desarrollo se sustentó en una serie de fundamentos teóricos que fueron obtenidos de distintas fuentes de información científica como libros, artículos científicos y otras publicaciones debidamente validadas. La investigación también es de campo, porque los

instrumentos de recolección de datos fueron aplicados de manera directa en el contexto donde se puso de manifiesto la problemática abordada, es decir, en los niveles de Básica Superior de la UE Guaranda N°43. El presente estudio fue abordado bajo el enfoque cuali-cuantitativo o mixto, porque contempló el análisis de datos cuantitativos y no cuantitativos, con la finalidad de identificar las características que debía reunir la propuesta metodológica. La población del presente estudio fueron los estudiantes de Básica Superior de la UE Guaranda N°43, es decir, un total de 111 individuos divididos de la siguiente manera:

Tabla 1. Población que participó del estudio

Año de BGU	Población
Octavo A	39 estudiantes
Noveno A	37 estudiantes
Décimo A	35 estudiantes
Total	111 estudiantes

Fuente: elaboración propia

La muestra poblacional se definió en base a la fórmula propuesta por Cortés et al. (2020):

$$n = \frac{Z^2 N p q}{e^2 (N - 1) + Z^2 p q}$$

Dónde:

Z = Nivel de Confianza (95% = 1,96)

N = Universo población (111)

p = Población a favor (0,5)

q = Población en contra (0,5)

e = Error de estimación (5% = 0,05)

n = Tamaño de la muestra

$$n = \frac{(1.96)^2 (111)(0.5)(0.5)}{(0.05)^2 (111-1) + (1.96)^2 (0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{(3.84)(111)(0.25)}{(0.0025)(110) + (3.84)(0.25)} \quad n = \frac{(426.24)(0.25)}{0.275 + 0.96}$$

$$n = \frac{106.56}{1.235}$$

n = 86 estudiantes

El muestreo utilizado fue el de tipo probabilístico aleatorio, es decir, todos los estudiantes que formaron parte de la muestra poblacional, tendrán la misma posibilidad de participar en la investigación. Se utilizó este criterio de selección debido a la accesibilidad de los participantes y la relevancia del contexto educativo para el objeto del estudio. El desarrollo de la presente investigación contempló un levantamiento de información minucioso a través de las siguientes técnicas: el análisis documental, el test de motivación, la encuesta y la observación directa. El instrumento del análisis documental, consistió en una matriz de levantamiento de información, instrumento que permitió extraer y sintetizar los fundamentos teóricos de mayor relevancia que pongan de manifiesto la importancia de abordar la problemática planteada en la investigación. El instrumento del Test de motivación, fue el Cuestionario de Enzo, compuesto por 10 preguntas cerradas que permitieron determinar cuán motivado se encuentra un estudiante, siendo una adaptación del Cuestionario desarrollado por Colis et al. (1996) para el ámbito laboral.

Este instrumento presenta un Alfa de Cronbach de 0,86; además, cada interrogante tiene la opción de Verdadero o Falso, recibiendo un punto en cada pregunta, siempre y cuando coincida con los siguientes valores: 1V – 2F – 3F – 4V – 5F – 6F – 7F – 8F – 9V – 10V. Luego de haberle asignado los valores respectivos, se debe realizar una sumatoria general e interpretar el resultado de acuerdo con la siguiente escala de valoración: Nivel bajo = 0 a 3 puntos; Nivel medio = de 4 a 6 puntos; y Nivel alto = 7 a 10 puntos. El instrumento de la encuesta, consistió en cuestionario de 10 preguntas cerradas que se aplicaron a los estudiantes de Básica Superior, con el objetivo de conocer su percepción sobre

la metodología del docente al abordar el componente de la recreación en EEFF. El instrumento de la observación fue una lista de cotejo (Escala Likert) que permitió valorar el nivel de frecuencia con la que se pone de manifiesto ciertos aspectos durante el abordaje de la recreación en el área de EEFF.

Resultados y Discusión

Resultado del análisis documental

La recreación dentro del área de Educación Física, es un ámbito que contempla una serie de actividades con carácter lúdico y deportivo que se ejecutan dentro o fuera del salón de clases, con la finalidad de que el estudiante se divierta mientras adquiere un estilo de vida saludable. Este proceso se desarrolla por medio de juegos y actividades entretenidas que fomenten las relaciones interpersonales, el trabajo colectivo y el mejoramiento de las habilidades motoras, cognitivas y psicoafectivas, contribuyendo significativamente en la formación integral del educando (Guailas et al., 2024). El ámbito de la recreación es un pilar fundamental en el proceso educativo formal de un individuo, por cuanto, aborda distintas acciones que favorecen en la reducción del estrés y la consecución de un buen estado de salud a nivel físico y mental. De igual manera, su inserción en el abordaje de Educación Física, como lo refiere Flores et al. (202), es más que necesaria para afianzar el desarrollo de destrezas motrices, potenciar la interacción del educando con su entorno próximo, mejorar la percepción de su cuerpo, controlar los movimientos corporales y nociones básicas como la coordinación, el equilibrio y la ubicación en tiempo y espacio.

De acuerdo con Castillo et al. (2022), la recreación se pone de manifiesto en actividades lúdicas o de distracción propuestas por el docente con la finalidad de que los estudiantes

participen activamente a través de sus habilidades físicas y mentales. Este proceder es necesario para que logren sobrellevar la rutina diaria y aliviar el estrés acumulado por las obligaciones académicas cotidianas. Atendiendo lo expuesto por Quintero et al. (2023), la recreación puede darse en dos escenarios académicos: El primero, contempla los juegos online o aquellas actividades donde el estudiante lee, escucha, observa y analiza cierta información compartida a través de diferentes soportes físicos y/o digitales, para luego crear sus propias producciones y desarrollar aprendizajes realmente significativos. El segundo, corresponde a las actividades que requieren movimiento corporal, es decir, los estudiantes participan a través de sus habilidades físicas – motoras en ejercicios, juegos, bailes o cualquier otro accionar debidamente planificado por el docente.

En este sentido, las aplicaciones online son herramientas claves al momento de abordar el componente de recreación en Educación Física, por cuanto, el docente tiene la posibilidad de compartir contenidos y recursos interactivos alusivos a una temática específica, lo cual puede complementarse con actividades prácticas que despierten el interés del estudiante y potencien el desarrollo de su dimensión física, cognitiva y psicoafectiva. Algunas de las aplicaciones online de mayor popularidad y que pueden ser implementadas en el abordaje de la recreación, son: Canva, Padlet, CmapTools, Educaplay, Wordwall, Genially, YouTube y las redes sociales. Estas herramientas propician un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, donde el estudiante asume un rol protagónico y se convierte en el propio gestor de su aprendizaje, es decir, aprende mediante la puesta en práctica, sin la necesidad de que el docente se encuentre presente en el mismo

lugar. Estas aplicaciones son básicamente programas que funcionan mientras el usuario se encuentre conectado a una red de internet.

La integración de estas herramientas en el proceso educativo, es más que necesario, por cuanto, le permite al educando acceder a un vasto contenido de información multimedia compartida en la web (audio, video, texto, imágenes), lo que facilita la comprensión de los contenidos y mejora notablemente la predisposición de los educandos para participar de las actividades planteadas por el docente (Cerna et al., 2024). El continuo apogeo de estas aplicaciones, han innovado la forma que el estudiante realiza una tarea académica y logra afianzar los conocimientos o habilidades pretendidas en el ámbito de la recreación, por cuanto, facilita la ejecución de funciones complejas como la búsqueda rápida de información, la edición, la mensajería instantánea, la creación de proyectos audiovisuales, el almacenamiento y la transmisión de dichos contenidos en cuestión de segundos (Ruíz et al., 2021).

La Ley Orgánica de Educación del Ecuador (LOEI) y la recreación

El artículo 6 – literal II, refiere que los docentes tienen la responsabilidad de implementar estrategias activas que despierten el interés de los educandos y mejoren su predisposición para participar dentro o fuera del salón de clases. Estas acciones pueden presentarse a través de contenidos interactivos o complementarlo con actividades cuya ejecución requieran de ciertas herramientas tecnológicas, brindándole la oportunidad al estudiante, de que se convierte en el gestor y propio constructor de su aprendizaje. Si bien no hay una normativa específica en la LOEI que trate sobre la recreación dentro de la formación académica

del estudiante, se reconoce que las actividades recreativas y el aprovechamiento lúdico del tiempo libre, son procesos fundamentales en el desarrollo físico, cognitivo y psicoafectivo. Esto es corroborado por la Constitución del Ecuador, al reconocer el derecho de todo ciudadano a gozar de su tiempo libre y practicar de actividades enfocadas en el esparcimiento y descanso. En el literal kk del mismo artículo, se hace alusión a la necesidad de que los profesores deben capacitarse de forma permanente, por cuanto, esto les permitirá desarrollar y/o fortalecer una serie de habilidades, destrezas y competencias que se requieren para propiciar ambientes de aprendizaje dinámicos y enriquecedores, acorde con las necesidades de los educandos y los objetivos que se pretende concretar en un área de estudio determinada. Finalmente, la LOEI de manera conjunta con la Ley de Deporte, Educación Física y Recreación, sostiene que todos los ciudadanos que forman parte de un proceso educativo formal, tienen el derecho ineludible de participar activamente en actividades deportivas, recreativas y de esparcimiento libre, con una acertada planificación y guía por parte del docente.

La recreación en el Currículo Priorizado

La recreación es un componente de suma importancia dentro del Currículo Priorizado de todos los niveles académicos contemplados en la etapa escolarizada obligatoria, por cuanto, potencia el desarrollo de las habilidades motrices, la dimensión cognitiva, las relaciones interpersonales, contribuye significativamente en la construcción de una corporeidad positiva y la adquisición de hábitos diarios saludables que coadyuven en su bienestar integral. En este sentido, el Currículo Priorizado refiere que el abordaje de la recreación en el área de Educación Física, tienen que basarse en una

metodología activa y constructivista, considerando los dos escenarios académicos recreacionales (actividades cognitivas y corporales) dentro y fuera del salón de clases. Además, el docente debe aprovechar al máximo los encuentros presenciales y promover el uso de herramientas tecnológicas que propicien ambientes de aprendizaje más dinámicos y atractivos, donde los educandos logren aclarar sus dudas, comprendan los contenidos tratados, retroalimenten sus aprendizajes y fomenten su capacidad crítica reflexiva.

Resultado del Cuestionario de Motivación

Tabla 2 Nivel de motivación de los estudiantes de Básica Superior

Nivel de motivación de los estudiantes	Resultados	
	#	%
Alta	13	15%
Media	21	24%
Baja	52	61%
TOTAL	86	100%

Fuente: elaboración propia

El 61% de estudiantes de básica superior reflejaron un bajo nivel de motivación, el 24% presentaron un nivel medio y el 15% alto. Estos datos dejan entrever que hay poca satisfacción de los educandos hacia la metodología utilizada por el docente durante el abordaje de la recreación en Educación Física, una situación que ha influido para que su desenvolverse se caracterice por el carente o nulo interés hacia las actividades asignadas, lo que afecta su rendimiento académico y la consecución de los objetivos pretendidos. El 63% de estudiantes perciben como aburridas las actividades planteadas por el docente para abordar el componente de la recreación en el área de Educación Física. Esta situación está influenciada por la estrictez del docente, las tareas excesivas y la carente motivación

estudiantil, dejando entrever el predominio de una enseñanza tradicionalista.

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de Básica Superior

Tabla 2. Percepción de los estudiantes sobre la metodología del docente de Educación Física

	Alternativas	#	%
¿Cómo percibe el abordaje de las actividades de recreación en Educación Física?	Aburridas	54	63%
	Cansadas	21	24%
	Interesantes	11	13%
	Total	86	100%
¿Qué aspectos sobresalen en el abordaje de las actividades de recreación?	Estrictez del profesor	38	44%
	Excesivas tareas físicas	26	30%
	Carente interés	17	20%
	Uso de herramientas TIC	5	6%
	Total	86	100%
¿Con qué frecuencia el docente utiliza herramientas digitales en el abordaje de la recreación?	Siempre	8	9%
	A veces	24	28%
	Nunca	39	45%
	Cuando se lo pide	15	17%
	Total	86	100%
¿Usted utiliza aplicaciones online para crear proyectos visuales?	Siempre	8	9%
	A veces	12	14%
	Nunca	66	77%
	Total	86	100%
¿Con qué frecuencia comprende los contenidos tratados en el componente de recreación?	Siempre	21	24%
	A veces	29	34%
	Nunca	36	42%
	Total	86	100%
¿Con que actividades es abordada la recreación?	Actividades cognitivas	9	10%
	Actividades corporales	72	84%
	Ambas	5	6%
	Total	86	100%
¿El docente promueve el uso de las aplicaciones online fuera del salón de clases?	Siempre	9	10%
	A veces	18	21%
	Nunca	59	69%
	Total	86	100%
¿El docente plantea actividades que fomentan el trabajo grupal?	Siempre	18	21%
	A veces	20	23%
	Nunca	48	56%
	Total	86	100%
¿Las actividades planteadas pueden ejecutarse desde cualquier lugar y momento?	Si	19	22%
	No	67	78%
	Total	86	100%
¿Usted cree conveniente utilizar herramientas tecnológicas para abordar la recreación?	Si	86	100%
	No	0	0%
	Total	86	100%

Fuente: elaboración propia

El 77% de educandos mencionaron que nunca utilizan aplicaciones online para crear proyectos visuales; es decir, no tienen la libertad de manipular herramientas digitales y poner de manifiesto su creatividad, limitándose a repetir las actividades corporales propuestas por el docente. El 42% de estudiantes mencionaron que nunca entienden los contenidos tratados en el componente de recreación y las actividades que predominan se enfocan en fortalecer las habilidades de carácter físico – motor, dejando

de lado el desarrollo de la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico. El 56% de estudiantes mencionaron que nunca se plantea actividades que fomentan el trabajo grupal, al contrario, la mayoría son individuales y se basan principalmente en ejercicios prácticos o deportivos. El 78% de estudiantes mencionaron que las actividades planteadas por el docente no pueden ejecutarse desde cualquier lugar y momento, es decir, deben ser ejecutadas de manera presencial frente al docente, limitándose a observar, repetir y corregir sus movimientos. Por último, el 100% de estudiantes afirmaron creer pertinente utilizar herramientas tecnológicas para abordar la recreación.

Resultados de la observación realizada

Tabla 3 Lista de cotejo aplicada en clases de EEFF

Indicadores	Diagnóstico		
	Siempre	A veces	Nunca
El estudiante se muestra interesado por las clases de Educación Física	15	20	48
El estudiante participa activamente de las actividades planteadas por el docente dentro del salón de clases	19	25	42
El estudiante se muestra concentrado al momento de abordar el proceso de enseñanza de Educación Física	10	27	49
El estudiante interactúa activamente dentro del salón de clases	11	16	59
El estudiante comprende las instrucciones encomendadas por el docente	13	21	52
El estudiante interactúa con información colgada en la web	10	14	62
El estudiante se muestra confiado para expresar sus ideas dentro o fuera del salón de clases	15	34	37
El estudiante realiza las tareas encomendadas por el docente al hogar	11	21	54
El estudiante analiza de forma crítica la información compartida por el docente	13	21	52
El estudiante manipula aplicaciones online en el aborda de Educación Física	5	9	72
Las actividades planteadas fomentan el diálogo consensuado dentro o fuera del salón de clases	11	23	52
Hay predisposición para trabajar de manera colectiva	18	40	28
El estudiante evidencia interés por recibir clases en el laboratorio de computación	68	18	0
Las actividades planteadas fomentan la creatividad y la expresión personal	10	27	49
El estudiante hace preguntas y respeta el orden de palabra de sus compañeros	13	29	44

Fuente: elaboración propia

Triangulación de resultados

Con los resultados obtenidos tras aplicar los instrumentos de recolección respectivos, se pudo identificar los siguientes hallazgos claves:

- Los recursos utilizados por el docente para abordar el componente de recreación en el área de Educación Física, no despiertan el interés de los estudiantes e influyen para que las clases sean percibidas como aburridas, cansadas y hasta tediosas de sobrellevar.
- El docente no utiliza recursos digitales, una decisión que limita el desenvolverse del educando y dificulta la comprensión de los contenidos tratados dentro o fuera del salón de clases.
- Gran parte de los estudiantes no comprenden las instrucciones impartidas por el docente, lo cual compromete la realización de las tareas asignadas, limita la interacción con los compañeros y afecta su rendimiento académico.
- La mayor parte de actividades son de carácter corporal, es decir, ejercicios físicos, juegos deportivos o cualquier otra dinámica, restando importancia a las actividades cognitivas que fomentan la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico.
- Los estudiantes no tienen confianza para expresar sus ideas de forma libre y voluntaria; además, no se promueve el uso de herramientas digitales que permitan diseñar proyectos visuales llamativos, donde ponga de manifiesto su capacidad de análisis, síntesis, reflexión y creatividad.
- La mayoría de tareas enviadas al hogar se basan principalmente en leer y responder un cuestionario, lo cual resta interés al estudiante e influye para sean pocos los que cumplen acertadamente con dichas asignaciones escolares.
- Los estudiantes muestran cierta renuencia a cumplir con las tareas enviadas al hogar, por considerarlas monótonas y faltas de contenidos interactivos. De igual manera, su actitud es sumamente pasiva dentro del salón de clases, es decir, no preguntan, no indagan o averiguan por sí solos.
- Todos los estudiantes evidenciaron un interés significativo en abordar el componente de recreación a través de aplicaciones online, lo cual, representa una alternativa viable de promover para dinamizar la experiencia de aprendizaje de los educandos.

En definitiva, los resultados obtenidos corroboran la problemática abordada en la presente investigación, es decir, hay una carencia de motivación de los estudiantes de básica superior para sobrellevar el proceso de enseñanza de Educación Física. Esta realidad deriva en gran medida de la metodología utilizada por el docente y el limitado uso de las herramientas digitales, las cuales ofrecen una variedad de contenidos y recursos interactivos que pueden despertar el interés y predisposición de los educandos. Atendiendo esta realidad, es imperiosa la necesidad de diseñar una propuesta metodológica innovadora que propicie un ambiente de enseñanza más dinámico, llamativo y motivador, donde los estudiantes asuman un rol protagónico y se conviertan en los propios gestores de su aprendizaje.

Propuesta– Producto científico

Entorno digital basado en aplicaciones online para el abordaje de la recreación en el área de Educación Física, con los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa "Guaranda N°43". El objetivo se centró en diseñar un entorno digital basado en aplicaciones online y actividades prácticas que mejoren el

aprendizaje de la recreación en el área de Educación Física, con los estudiantes de Básica Superior de la UE "Guaranda N°43". Esta propuesta permite establecer un ambiente de aprendizaje interesante y motivador, donde los estudiantes dejan de ser simples receptores de la información compartida por el docente, para convertirse en agentes activos, es decir, que aprendan de manera crítica reflexiva, sin limitarse a memorizar y repetir, lo que implica poner énfasis en el análisis crítico y la gestión autónoma de su ritmo de aprendizaje. La propuesta se diseñó para ser implementada en 3 sesiones de aprendizaje, abordando ciertos contenidos contemplados en el currículo de Educación Física para Básica Superior, a través de actividades prácticas que promuevan un ambiente llamativo e interesante, con una acertada guía por parte del docente. La propuesta se diseñó en la plataforma *Google Classroom*, una herramienta online gratuita que presenta una interfaz intuitiva y una serie de funcionalidades que permiten establecer aulas virtuales interactivas y llamativas.

Los estudiantes que accedan al aula diseñada en *Google Classroom*, tienen la libertad de interactuar con el docente y otros compañeros de *forma sincrónica* (interacción en tiempo real) o *asincrónica* (interacción que no suscita en el mismo momento). Esto representa una alternativa viable para mejorar la motivación de los educandos y favorecer la comprensión de los contenidos planteados por el docente. Los *beneficiarios directos* son los educandos que se encuentran matriculados y asistiendo con normalidad al nivel de básica superior en la Unidad Educativa "Guaranda N°43". Los *beneficiarios indirectos* son los docentes que laboran en la UE "Guaranda N°43", por cuanto, dispondrán de una herramienta viable de implementar en cualquier asignatura, con la

finalidad de dinamizar la experiencia de aprendizaje de los educandos. Las aplicaciones consideradas en el entorno digital diseñado, fueron las siguientes: *Padlet, CmapTools, Bubbl, Educaplay, Wordwall, Genially, Canva, Vimeo, YouTube y la Red Social Facebook*. Estas herramientas se integraron al proceso de enseñanza de Educación Física, a través de actividades prácticas y contenidos interactivos que despierten el interés de los educandos, faciliten el abordaje del componente de la recreación y favorezcan el desarrollo de aprendizajes realmente significativos. La estructura del entorno digital diseñado, presenta los siguientes apartados:

Tabla 4. Estructura del entorno digital diseñado

Conozcamos al personal docente	Guía de uso de aplicaciones online	Sesiones de aprendizaje	Proyecto final
Se detalla la información más relevante del docente a cargo del entorno digital y se propicia un espacio para conocerse con todos los estudiantes.	Se exponen una serie de videos educativos donde se describa de manera precisa, la manera en que se debe utilizar las herramientas implementadas en el entorno.	Se presenta el material de estudio y las actividades de aprendizaje que deben desarrollar los estudiantes de forma autónoma	Se presentan las actividades finales que deben ser concretadas por el estudiante al finalizar las dos sesiones de aprendizaje

Fuente: elaboración propia

Unas semanas antes de diseñar el entorno digital, es necesario capacitar a los estudiantes sobre el manejo de las aplicaciones online que fueron integradas en la propuesta y acompañarlos en la creación de cuentas personales para cada usuario, con la finalidad de que puedan acceder a dichas herramientas en cualquier momento y lugar. De igual manera, el docente debe acompañar al estudiante, durante todo el proceso que conlleva la creación de una

cuenta personal en la plataforma Google Classroom, explicar el funcionamiento de la interfaz del aplicativo y auscultar cualquier duda que pudieran tener. El diseño del EVA requiere que el docente disponga de un ordenador con conexión estable a internet, el Currículo Priorizado de Ciencias Naturales, el texto de CCNN de décimo año de EGB y otros insumos didácticos que fortalezcan la motivación de los educandos. Es importante recalcar que los estudiantes tendrán la oportunidad de acceder al entorno digital en cualquier momento y lugar, pudiendo cumplir con las asignaciones propuestas sin la necesidad de que el docente se encuentre de forma presencial, un hecho que garantiza la continuidad del proceso educativo. La alimentación saludable, la conservación del medio ambiente y la prevención del sedentarismo son ejes fundamentales para garantizar una mejor calidad de vida en la sociedad actual. Una nutrición equilibrada, basada en alimentos saludables y acompañada de una adecuada higiene alimenticia, previene enfermedades nutricionales y favorece el bienestar integral. De igual forma, el cuidado del medio ambiente exige reconocer las causas de la contaminación y promover prácticas responsables que aseguren su conservación para las futuras generaciones. Finalmente, combatir el sedentarismo mediante acciones preventivas y estilos de vida activos resulta esencial para evitar consecuencias negativas en la salud física y mental del ser humano.

Tabla 5. Detalles de ingreso de entorno digital

Plataforma utilizada	Dirección de aula virtual	Aula y Código de acceso
Google Classroom	https://acortar.link/Eb9tHs	Aula GBS/recreación

Fuente: elaboración propia

El tiempo estimado para abordar todas las asignaciones planteadas en el entorno digital diseñado, es de 4 semanas, divididos de la siguiente manera:

- *Sesión de aprendizaje 1:* una semana.
- *Sesión de aprendizaje 2:* una semana.
- *Sesión de aprendizaje 3:* una semana.
- *Proyecto final:* una semana.

Una vez que los estudiantes sean debidamente capacitados en el manejo de Google Classroom y las aplicaciones online integradas en el proceso de enseñanza de Educación Física, se compartirá el link del aula virtual y el código respectivo que les permita enlazarse. Una vez que el estudiante acceda al entorno digital, el estudiante tendrá que revisar el material de estudio compartido, realizar las actividades planteadas y cumplir con las evaluaciones de cada sesión de aprendizaje. Estos recursos promueven una experiencia dinámica y motivadora, que le invite al educando a participar de forma activa y sea el propio constructor de sus nuevos conocimientos. En lo que concierne a la evaluación, cada actividad planteada en el entorno digital cuenta con una fecha de cierre y una valoración específica. Esto permitirá tener información clara y precisa sobre el desenvolverse de los estudiantes, lo cual será clave para plantear acciones correctivas en caso de ser necesario. Adicionalmente, la evaluación del accionar de los estudiantes se realizará a través de la revisión de las tareas, foros, la participación en los encuentros virtuales y las evaluaciones sumativas propuestas al final de cada sesión de aprendizaje.

Demostración de la propuesta

En primer lugar, el estudiante debe enlazarse al aula virtual y acceder con el código respectivo; luego, aprovechando que la interfaz del entorno

es sumamente intuitiva, pueden navegar por cada sección asignada e ingresar al contenido que estime pertinente.

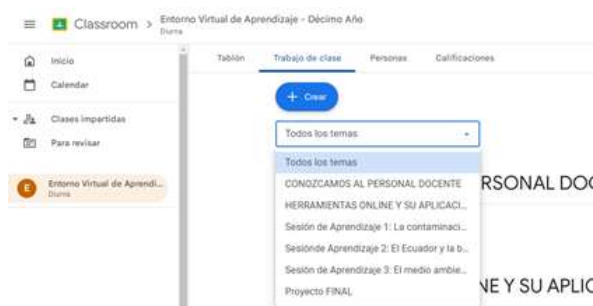


Figura 1. Menú general de todos los temas

Cada sesión de aprendizaje contiene el material de estudio compartido por el docente para construir los nuevos esquemas cognitivos; así como las tareas y recursos externos que favorezcan la comprensión de los contenidos abordados.



Figura 2. Material de estudio compartido en cada sesión de aprendizaje

En cada sesión de aprendizaje, el docente puede enlazarse a los encuentros virtuales por medio del aplicativo Zoom. En este espacio de interacción sincrónica, pueden auscultar posibles dudas o inquietudes del estudiante. Todas las actividades planteadas en el entorno virtual, disponen de una fecha de cierre, la cual debe ser cumplida de manera responsable para obtener la calificación respectiva e identificar oportunamente cualquier deficiencia. El

docente puede adjuntar en las actividades propuestas por el docente, archivos desde Google Drive, un enlace de YouTube, una creación en línea o un archivo desde su equipo.



Figura 3. Opciones para adjuntar archivos

En la sección de *Personas*, el docente puede observar a todos los participantes que se hayan matriculados en el aula virtual; de igual manera, tiene la oportunidad de invitar a nuevos estudiantes a través de sus correos electrónicos.

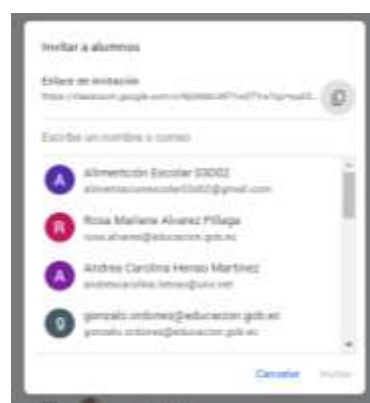


Figura 4. Proceso de invitación a nuevos estudiantes

En la sección de *Calificaciones*, el docente tiene la facilidad de dar seguimiento en tiempo real al desenvolverse académico de los estudiantes, identificar tareas que no se estén cumpliendo el avance personal de cada educando.

Validación de la propuesta

La validación de la presente propuesta se realizó por medio de una consulta a especialistas, para ello, se seleccionó 10 profesionales en el ámbito educativo, a quienes se les entregó el link del aula virtual, la documentación que sustenta su desarrollo y una lista de cotejo donde se plantearon 9 indicadores, cuyo análisis permitió

determinar si el entorno digital cuenta con el potencial necesario para fortalecer la motivación estudiantil y mejorar el aprendizaje de la recreación en el área de Educación Física. Cada indicador tuvo que ser evaluado acorde con una Escala de Likert que contempló las siguientes opciones: MA: *Muy adecuado*; A: *Adecuado*; PA: *Poco adecuado* y NA: *No adecuado*.

Tabla 6. Perfil de los docentes seleccionados

Estudios de tercer nivel		Licenciaturas en educación		Estudios de cuarto nivel		Más de 5 años de experiencia		Investigaciones en el tema	
Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
8	2	7	3	5	5	8	2	3	7

Fuente: elaboración propia

Resultados de la validación

Tabla 6. Resultados de la validación

Aspecto – Indicador de valoración	MA	A	PA	I
Rigor científico; se sustenta en fundamentos teóricos validados	10 (100%)	0	0	0
La propuesta es de actualidad	8 (80%)	2 (20%)		
La temática abordada es importante para la formación académica de los estudiantes	10 (100%)	0	0	0
Claridad del entorno digital: las asignaciones son claras y precisas	7 (70%)	3 (30%)	0	0
Factibilidad: el entorno se ajusta al contexto donde se realizó el estudio	10 (100%)	0	0	0
Pertinente: la estructura del entorno es oportuna y fácil de navegar	8 (80%)	2 (20%)	0	0
Viabilidad: la propuesta se ajusta a las condiciones del contexto	10 (100%)	0	0	0
Coherencia: las actividades planteadas se presentan de manera ordenada y secuencial	10 (100%)	0	0	0
Tiempo: considerado para implementar la propuesta	8 (80%)	2 (20%)	0	0

Fuente: Elaboración propia (2025)

El 100% de docentes afirmaron que la propuesta es muy adecuada en lo relacionado con el rigor científico, es decir, cuenta con los sustentos necesarios que corroboran la importancia de integrar las herramientas digitales al proceso educativo. De igual manera, el 80% de docentes mencionaron que la propuesta es muy adecuada y el 100% concordaron que la temática es de suma importancia para la formación académica de los estudiantes, por cuanto, despierta el

interés de los educandos y fomenta el desarrollo de su capacidad de análisis crítico reflexivo. Así mismo, el 70% refieren que la propuesta es muy adecuada y el 30% la perciben como adecuada, en el aspecto relacionado con la claridad, por cuanto, todo el material de estudio, actividades e instrucciones son claras y precisas. Por su parte, el 100% de docentes califican la propuesta como muy adecuada en lo relacionado con la factibilidad, por cuanto, el diseño y el contenido del entorno digital, guarda concordancia con el contexto educativo donde se abordó el presente estudio.

Adicionalmente, el 80% de especialistas afirmaron que la propuesta es muy adecuada y el 20% concuerdan que es adecuada, en lo relacionado con la factibilidad el entorno, es decir, puede ser implementada de manera efectiva en el contexto educativo. En cuanto a la viabilidad del entorno, el 100% de profesionales mencionaron que la propuesta es muy adecuada, es decir, la propuesta se ha diseñado acorde con las necesidades de los educandos, las características del contexto donde se aborda el proceso educativo y los objetivos pretendidos en cada sesión de aprendizaje. En lo que se refiere a la coherencia de la propuesta, el 100% de docentes mencionaron que es muy adecuada, por cuanto, las actividades planteadas se presentan de manera ordenada y secuencial, propiciando la participación activa de los educandos y fomentando su autonomía. En cuanto al tiempo considerado para implementar la propuesta, el 80% de docentes mencionaron que la propuesta es muy adecuada y el 20% es adecuada; es decir, los plazos establecidos para cada actividad, guardan relación con la complejidad que conlleva su desarrollo. La recreación es uno de los componentes que forman parte del área de Educación Física en todos los niveles

educativos contemplados en la formación escolarizada de carácter obligatoria en el Ecuador. En este sentido, su abordaje resulta fundamental para mejorar su calidad de vida y propiciar un efectivo desarrollo de la dimensión física, cognitiva y psicoafectiva de los estudiantes.

De acuerdo con Guailas et al. (2024), el abordaje de la recreación requiere de actividades y recursos que despierten el interés de los educandos y promuevan un escenario de aprendizaje dinámico y motivador. Ante esta realidad, la integración de las herramientas digitales, denotan como una alternativa viable de considerar para fomentar la participación activa del educando, fortalecer su autonomía y facilitar la comprensión de los contenidos. Bajo esta premisa, surgió la idea de diseñar un entorno virtual de aprendizaje basado en la plataforma Google Classroom, con recursos interactivos y actividades prácticas que se ejecuten a través de aplicaciones online. Al respecto, según Cerna et al. (2024), dichas herramientas permiten acceder a un vasto contenido de información multimedia, un hecho que dinamiza la experiencia del estudiante y aumenta su predisposición para participar activamente del proceso de enseñanza planificado por el docente.

En la presente propuesta se pone de manifiesto lo mencionado, por cuanto, se consideró un variado material de estudio compilado en audio, video, texto e imágenes. Estos recursos se complementan con actividades prácticas que se deben concretar a través de aplicaciones online que no requieren ser descargadas. Todas las asignaciones provistas en el entorno digital, promueven la participación autónoma de los educandos y los convierten en los propios gestores de su aprendizaje. Romero et al.

(2024), señala que la integración de las aplicaciones online en el proceso de enseñanza formal, requiere de una acertada planificación del docente, por cuanto, debe organizar las actividades y demás recursos en correspondencia con los intereses, necesidades y objetivos pretendidos. En el caso de la presente propuesta, todas las asignaciones se presentan de forma ordenada y secuencial, además, su desarrollo se enfoca en fortalecer la autonomía, la creatividad y el análisis crítico reflexivo del educando. Quispe et al. (2024), recomienda integrar las aplicaciones online en el proceso de enseñanza de la recreación, porque mejoran notablemente el interés y predisposición de los estudiantes. En el presente entorno se decidió utilizar Canva, Educaplay, Wordwall, Genially, Vimeo, Bubbl, CmapTools, YouTube y las redes sociales, por cuanto, son programas que mejoran la motivación de los educandos y facilitan la comprensión de los contenidos contemplados en el diseño curricular de Educación Física. Adicionalmente, las aplicaciones integradas en el entorno digital del presente estudio, le permite al estudiante cumplir con cada una de las asignaciones según la disponibilidad de su tiempo libre y el ritmo de aprendizaje personal que ostente, sin embargo, debe tener en cuenta los plazos establecidos antes que las tareas se cierren.

Ruiz et al. (2024), afirma que las aplicaciones online son innovaciones tecnológicas que propician un escenario de aprendizaje dinámico y enriquecedor, lo que favorece el desenvolver de los educandos dentro o fuera del salón de clases. En el caso del entorno virtual diseñado en el presente estudio, las actividades prácticas cuentan con instrucciones claras y un vasto material de estudio que potencia el desenvolver del educando, lo cual coadyuva en la formación

de ciudadanos consciente de su realidad y con la capacidad de corroborar o refutar una idea de manera acertada. Según Pincay et al. (2024), un efectivo abordaje de la recreación, requiere la integración de actividades lúdicas, donde el estudiante se motive por participar y ponga de manifiesto su creatividad y capacidad de análisis. Entre las aplicaciones integradas como parte de la presente propuesta, se encuentran Educaplay, Wordwall y Genially. Estas herramientas de gamificación despiertan la curiosidad, atención e interés de los educandos, procesos mentales claves para afianzar los nuevos esquemas cognitivos pretendidos en la recreación. Paralelo a lo referido, según lo expuesto Acosta et al. (2022), las aplicaciones online propician una retroalimentación en tiempo real, no obstante, es necesario un correcto acompañamiento del docente. En la presente propuesta, el estudiante puede enlazarse a encuentros virtuales sincrónicos, donde tiene la oportunidad de despejar dudas o inquietudes que condicionen su desenvolverse académico.

De igual manera, las actividades general resultados inmediatos, siendo fácil identificar posibles deficiencias y plantear las medidas correctivas oportunas. Así mismo Jarrin (2023), indica que las aplicaciones online propician un escenario de aprendizaje donde el estudiante puede participar desde cualquier lugar, sin la necesidad de encontrarse presencialmente con el docente. El entorno diseñado presenta dicha característica, lo cual, faculta al educando para acceder al aula virtual en cualquier momento y lugar, siempre y cuando disponga de un dispositivo móvil con conexión a internet. Esto representa una oportunidad para ingresar al material de estudio compartido, las veces que estime pertinente y cumplir con todas las actividades propuestas de manera puntual. Esto

es corroborado por Zambrano et al. (2023), quien refiere que las aplicaciones online son necesarias para garantizar la continuidad del proceso educativo y brindar la oportunidad al estudiante de acceder a nuevas realidades de forma inmediata. En la presente propuesta, las actividades y el material de estudio compartido en el entorno virtual, resultan propicias para que los educandos continúen con su formación académica en situaciones de fuerza mayor que les impida acudir presencialmente a la institución educativa.

Conclusiones

Las aplicaciones online son un conjunto de programas que se encuentran alojadas en la web y pueden ejecutarse sin la necesidad de descargarlos en un dispositivo determinado, basta únicamente con registrar una cuenta para el usuario. Estas herramientas ofrecen un sin número de funciones que pueden complementar la planificación docente y propiciar un ambiente de aprendizaje más llamativo e interesante para el educando, acorde con sus necesidades y los objetivos que se pretende concretar. Las aplicaciones online son herramientas claves al momento de abordar el componente de recreación en Educación Física, por cuanto, dinamiza el desenvolverse del educando, favorece la comprensión de los contenidos y propicia una retroalimentación en tiempo real. El uso de las aplicaciones online representa una alternativa viable para acortar distancias, agilizar procesos y reducir costos en un sin número de actividades escolares asignadas como parte del abordaje del componente de recreación en el área de Educación Física. Las aplicaciones online son herramientas que garantizan la continuidad de la formación académica, sobre todo en situaciones o acontecimientos que les impide a los estudiantes asistir de forma presencial a un establecimiento educativo.

En un diagnóstico inicial, se pudo determinar que el abordaje de la recreación se caracterizaba por ser cansado, tedioso y hasta cierto punto aburrido; además, prevalecen ciertos rasgos tradicionalistas en la metodología del docente y el uso de las aplicaciones online es casi nulo. La propuesta del presente estudio, contempló el diseño de un entorno virtual de aprendizaje basado en aplicaciones online y actividades prácticas de carácter individual y/o colectivo. El entorno diseñado reúne las características necesarias para fomentar la autonomía, la creatividad y el razonamiento crítico reflexivo de los estudiantes de básica superior, al momento de abordar los contenidos tratados en el componente de recreación. De igual manera, esta propuesta permite establecer un ambiente de aprendizaje interesante y motivador, donde los estudiantes dejan de ser simples receptores de la información compartida por el docente, para convertirse en agentes activos, es decir, que aprendan de manera crítica reflexiva, sin limitarse a memorizar y repetir, lo que implica poner énfasis en el análisis crítico y la gestión autónoma de su ritmo de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, J., León, A., & Sanafria, W. (2022). Las aplicaciones móviles y su impacto en la sociedad. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 237-243.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200237
- Ávila, F., Méndez, J., Silva, J., & Gómez, O. (2022). Actividad física y su relación con el rendimiento académico. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23), 1-19.
<https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1030>
- Bonilla, S., Barbecho, N., & Coronel, C. (2023). Calidad educativa en el Ecuador: un estudio bibliométrico. *Rev Trascender, contabilidad y gestión*, 7(21), 121-126.
<https://doi.org/10.36791/tcg.v7i21sept-dic.184>
- Castillo, G., Sailema, J., Chalacán, J., & Calva, A. (2022). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13911-13922.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4409
- Castillo, M., León, L., & Romero, Á. (2022). La recreación como ciencia: un recurso didáctico para la adquisición de competencias metodológicas. *Rev Ciencia Latina*, 6(3), 4316-4332.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2560
- Cedeño, F., & Zambrano, J. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, 8(11), 73-96.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5615>
- Cerna, K., Duran, K., Genovez, W., & Aguilar, F. (2024). El beneficio del uso de las herramientas web en el sector educativo. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 234-251.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2874>
- Feraud, R., García, W., Ladinez, J., & Boza, J. (2024). Análisis de las clases de educación física en el contexto de la educación inclusiva. *Rev Universidad, Ciencia y Tecnología*, 7(28), 163-173.
<https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.786>
- Flores, B., González, C., & Sandoval, M. (2021). La Recreación física en el tiempo libre de los estudiantes de educación básica superior. *Rev Conciencia Digital*, 4(31), 440-464.
<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v4i3.1.1857>
- Fuentes, J., Villavicencio, G., & Zamora, B. (2023). La educación escolar y su incidencia en el aprendizaje cooperativo. *Revista Cognosis*, 8(11), 159-172.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5460>
- García, O. (2020). Recreación física y calidad de vida en estudiantes atletas desde una

- perspectiva de extensión universitaria. *Rev Edumecetro*, 12(2), 110-127.
<http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v12n2/2077-2874-edu-12-02-110.pdf>
- Gaillas, J., Cajilima, V., Suquilanda, D., Berrú, C., & Buele, G. (2024). Educación Física, Deporte y Recreación; Fenómenos Sociales que Influyen en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7531-7542.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9293
- Jarrín, J. (2023). Aplicación de metodologías activas en modalidad e-learning en el año 2022: caso carrera de comunicación de la Universidad de Guayaquil. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 99-114.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.682>
- Molinero, M., & Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-31.
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Noda, Y., Cuesta, L. P., & Bolufé, Z. (2024). El tiempo libre y la recreación, en el contexto de las Escuelas de Iniciación. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(2), 1-17.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v19n2/1996-2452-rpp-19-02-e1674.pdf>
- ONU. (2023, 26 de julio). Un informe sobre educación aconseja un uso adecuado de la tecnología en las escuelas. *Cultura y Educación*.
<https://news.un.org/es/story/2023/07/1522972>
- OEI. (2021, 23 de agosto). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. *Metas Educativas*.
<https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Pincay, M., & Cuero, D. (2024). Innovación tecnológica educativa en la práctica docente para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(13), 271-288.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3226>
- Quilia, V., Mendoza, J., & Riveros, M. (2023). Impacto de las TIC en educación básica en América Latina. *Mendive. Revista de Educación*, 21(3), 108-123.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962023000300026
- Quintero, J., Paternina, A., & Espriella, F. (2023). Actividades lúdico-recreativa para instituciones educativas. *Rev Cient. RedGade*, 3(6), 1-26.
<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/321>
- Quispe, G., Quispe, S., Lescano, G., & Esquivel, C. (2024). Educación virtual y su impacto en la enseñanza - aprendizaje durante 2019-2022. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(13), 23-51.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3204>
- Rivadeneira, W., & Cabrera, L. (2021). Rol docente y aprendizajes significativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3), 444-471.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1321>
- Romero, G., Guerrero, M., Torres, S., Coello, D., & Moran, D. (2024). Las aplicaciones móviles como recurso en la enseñanza del docente de Lengua y Literatura. *Rev Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(8), 340-350.
<https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.833>
- Ruiz, M., Torres, G., & Ruiz, E. (2021). Diseño y desarrollo de un aplicativo móvil educativo para optimizar la comunicación e interacción entre los miembros de las instituciones educativas en tiempo real. *Rev Industrial Data*, 24(1), 277-307.
<https://doi.org/10.15381/idata.v24i1.19421>
- Santamaría, A., Taco, K., Zambrano, C., & Dávila, P. (2024). Actividades físicas recreativas, una alternativa para el uso del tiempo libre en estudiantes de Educación Superior. *RECIHYS Revista Científica de*

- Ciencias Humanas y Sociales*, 2(1), 25-26.
<https://doi.org/10.24133/recihys.v2i1.3466>
- Soto, C., Salvatierra, Á., Padilla, J., & Peña, P. (2023). Competencias digitales en el uso de aplicaciones web 3.0 en docentes y estudiantes de universidades públicas. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 330-346.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.518>
- Suasnabas, L., & Juárez, J. (2021). Calidad de la educación en Ecuador. ¿Mito o realidad? *Rev Científica Dominio de las Ciencias*, 6(2), 133-157.
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i2.1160>
- Vega, R., Baque, G., & Marca, L. (2023). El uso de dispositivos electrónicos en el ámbito

educativo. *Revista Social Fronteriza*, 3(2), 129-150.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.7699097>
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Rev Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Hitalo Riquelme Mero Almeida, Eufemia Figueroa Corrales y Tatiana Tapia Bastidas.