

Transfer of learning theories through recreational activities

Transferencia de las teorías de aprendizaje mediante actividades recreativas

Ana Elizabeth Vargas Vera*, Franklin Gregorio Macías Arroyo, María Angélica Jara Castro, Lissette Estefanía Arias Macías

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

* Correspondence: Ana Elizabeth Vargas Vera; avargasv@unemi.edu.ec

ABSTRACT

Several authors state that the transfer of learning is the final purpose of this process, since the individual is educated for life and the knowledge received must serve him for his performance in his daily life. The purpose of the study was to investigate how instruction was incorporated for learning transfer through recreational activities and to address the extent to which students' perceptions of learning achievements could be transferred for use in future courses and later in life. From a program planning and evaluation perspective, it was also important to determine what types of activities and experiences within the courses were instrumental in helping students develop concepts and skills that will be transferable to life after the course. This research quantifies the frequency and consistency of teaching for transfer events. Student perceptions of learning gains were measured at the end of the course. This research is a case study. Five university students participated in the research.

KEYWORDS

Activities; learning theories; transfer

RESUMEN

Varios autores afirman que la transferencia del aprendizaje es el propósito final de dicho proceso, ya que el individuo se educa para la vida y los conocimientos recibidos deben servirle para su desempeño en su vida cotidiana. El propósito del estudio fue investigar cómo se incorporó la enseñanza para la transferencia de aprendizaje mediante actividades recreativas y abordar en qué medida la percepción de los estudiantes sobre los logros del aprendizaje podría transferirse para su uso en cursos futuros y para más adelante en la vida. Desde una perspectiva de planificación y evaluación de programas,

también fue importante determinar qué tipos de actividades y experiencias dentro de los cursos fueron fundamentales para ayudar a los estudiantes a desarrollar conceptos y habilidades que serán transferibles a la vida después del curso. Esta investigación cuantifica la frecuencia y consistencia de la enseñanza para eventos de transferencia. Las percepciones de los estudiantes sobre los avances en el aprendizaje se midieron al final del curso. Esta investigación es un estudio de caso. Cinco estudiantes universitarios participaron en la investigación.

PALABRAS CLAVE

Actividades; teorías de aprendizaje; transferencia

1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades mediante actividades recreativas ha producido una amplia variedad de aplicaciones. Algunas de estas aplicaciones se han utilizado para proporcionar y mejorar experiencias de ocio o recreativas. El enfoque de este tipo de experiencias está en la actividad en sí y, si bien puede haber aplicaciones para futuras experiencias recreativas, la mejor intención de estas actividades es la experiencia de ocio (Mendoza, 2017).

Sin embargo, cuando el foco de las experiencias de las actividades recreativas está en objetivos educativos o terapéuticos, la intención del proceso se refiere no sólo a la actividad inmediata, sino también a la relación de la experiencia con cuestiones futuras para el participante. El verdadero valor o eficacia del programa radica en cómo el aprendizaje experimentado durante las actividades recreativas servirá al alumno en el futuro. Masaquiza (2022) llega incluso a decir que esta cualidad de aplicación al aprendizaje futuro discrimina entre experiencias que valen la pena desde el punto de vista educativo y aquellas que no lo son.

Si bien la transferencia es fundamental en el campo de las actividades recreativas, probablemente ningún otro concepto se malinterprete con tanta frecuencia. Gran parte de la confusión que plaga la transferencia de aprendizaje se debe a dos factores principales. En primer lugar, está la preocupación de que el aprendizaje inicial suele tener lugar en un entorno bastante diferente del entorno donde se producirá el aprendizaje futuro del estudiante. En segundo lugar, está la falta de conocimiento sobre la variedad de métodos disponibles para promover la transferencia. Muchos de estos problemas se limitan a las actividades recreativas, pero existen ciertas teorías, modelos y técnicas que pertenecen directamente al campo y pueden ayudar a eliminar gran parte de la confusión que rodea el tema y

permitir a las personas fortalecer la transferencia de los objetivos de su programa (Roa González, 2019).

Teorías sobre la transferencia

En cuanto a la aplicación a la educación mediante las actividades recreativas, existen tres teorías centrales del aprendizaje relacionadas con la transferencia que explican cómo se produce la vinculación de elementos de un entorno de aprendizaje a otro. Carrasco (2019) describe las dos primeras, transferencia específica e inespecífica; al intentar mostrar cómo el aprendizaje actual sirve al alumno en el futuro.

Hay dos maneras en que el aprendizaje sirve al futuro. Una es a través de su aplicabilidad específica a tareas que son muy similares a aquellas que se aprende a realizar originalmente. Los psicólogos consideran este fenómeno específico una transferencia específica de formación; tal vez debería llamarse extensión de hábitos o asociaciones (Espinosa De Los Monteros Viteri, 2022). Su utilidad parece estar limitada principalmente a las habilidades. Una segunda forma en que el aprendizaje temprano hace que el desempeño posterior sea más eficiente es a través de lo que convenientemente se llama transferencia no específica; o, más exactamente, la transferencia de principios y actitudes. En esencia, consiste en aprender, inicialmente, no una habilidad sino una idea general que luego puede usarse como base para reconocer problemas posteriores como casos especiales de la idea originalmente dominada (Casanova-Zamora, 2023).

Las experiencias previas de los estudiantes sobre habilidades específicas aprendidas afectarán positivamente su capacidad para aprender las habilidades necesarias y correctas para realizar las actividades recreativas. Los estudiantes también toman los principios subyacentes comunes que aprenden sobre cómo desarrollar la confianza y generaliza esos principios y actitudes a una nueva situación de aprendizaje. Esta capacidad de generalizar por parte de los alumnos es crucial para que se produzca una transferencia inespecífica (Mocha-Bonilla, 2018). Alarcón Fabre (2015) muestra la conexión de dos situaciones de aprendizaje mediante principios subyacentes comunes o transferencia no específica. donde el estudiante, a través de una iniciativa como el ejercicio complementado con una política sin descuentos, aprende principios y actitudes valiosos sobre cómo desarrollar la confianza en las relaciones con sus pares. El autor toma estos principios, los generaliza y los transfiere a una nueva situación de aprendizaje, como desarrollar relaciones significativas en la escuela basadas en la confianza.

La tercera teoría de la transferencia asociada con el aprendizaje en las actividades recreativas también requiere que el estudiante generalice ciertos principios de una situación de aprendizaje a otra. Pero los principios que se transfieren en esta teoría no son comunes ni tienen la misma estructura, sino que son similares, análogos o metafóricos (Delgado Marín, 2017).

Este tercer tipo de transferencia, la transferencia metafórica, es donde el estudiante toma los principios subyacentes similares, los generaliza y los aplica a una experiencia de aprendizaje futura con elementos similares. La experiencia de aprendizaje futura para la transferencia metafórica es una situación grupal donde la necesidad de que todos trabajen juntos de manera eficiente es vital (Guzmán, 2018).

El factor clave para determinar si las experiencias son metafóricas es el grado de isomorfismo entre la situación metafórica y la situación de la vida real. El isomorfismo significa tener la misma estructura. Cuando todos los elementos principales de una experiencia están representados por elementos correspondientes en otra experiencia, y cuando la estructura general de las dos experiencias es muy similar, entonces las dos experiencias son metáforas entre sí. Esto no implica que los elementos correspondientes sean literalmente idénticos; más bien, deben ser simbólicamente idénticos (Serpa Medina, 2017).

Un modelo de programa para la transferencia

Al revisar las tres teorías de transferencia de aprendizaje discutidas anteriormente, se puede ver que la clave para aumentar la transferencia a menudo reside en la selección o diseño de actividades de aprendizaje apropiadas y la metodología de alcance. Uno de los principales fallos en el aprendizaje en las actividades recreativas ha sido la falta de planificación del traslado en cualquiera de estas áreas. La transferencia debe planificarse, de la misma manera que un objetivo educativo o una habilidad de aprendizaje adecuadamente planificada (Oña Pilatuña, 2019).

Alarcón Fabre (2015) en su investigación muestra el proceso de aprendizaje de un programa en el aprendizaje en las actividades recreativas interesado en lograr una transferencia positiva para un estudiante. Según este autor una vez identificadas y armonizadas adecuadamente las necesidades del estudiante y los objetivos del programa, se planifican habilidades de aprendizaje, actividades, estrategias de enseñanza y modelos y técnicas de transferencia. Pone un fuerte énfasis en proporcionar la conexión entre los entornos de aprendizaje presentes y futuros para aumentar la cantidad de transferencia que se producirá. Teniendo en cuenta que, a lo largo del programa, si las necesidades del

estudiante cambian, se indica que el instructor que evalúe estos cambios y adapte nuevas actividades de aprendizaje y transfiera elementos al nuevo comportamiento del estudiante. Al finalizar la experiencia en las actividades recreativas, también se utilizan actividades de seguimiento para mejorar la transferencia positiva.

Factores y técnicas que mejoran la transferencia del aprendizaje

Es importante determinar cuál es la transferencia de programación y cuáles son algunos de los factores o técnicas que los educadores pueden usar para ayudarlos a aumentar la transferencia del aprendizaje de sus estudiantes en el aprendizaje en las actividades recreativas. Muchos investigadores han presentado listas exhaustivas de elementos que pueden conducir a una transferencia positiva; pero algunos de ellos son inalterables, por ejemplo, los factores genéticos relacionados con la inteligencia, mientras que otros tienen poca aplicación a la atmósfera no tradicional donde tiene lugar la mayor parte del aprendizaje (Zamora, 2023).

2. MÉTODOS

Se adoptó un enfoque etnográfico, en forma de un estudio de caso de un mes de duración; ya que implicaba seguir a un grupo de participantes en un entorno natural con el fin de recopilar datos para desarrollar una comprensión de un proceso. La estrategia de investigación implicó la categorización cualitativa de los datos de observación, combinada con un análisis cuantitativo simple de los datos de observación, encuesta y evaluación. No fue necesario un análisis estadístico detallado ya que el propósito del estudio era explicar los temas dentro de este grupo específico, en lugar de intentar generalizar los resultados a otros estudios o cursos.

Debido al reducido número de participantes del estudio, los métodos de recopilación y análisis de datos se limitaron a métodos de recopilación manual. Los participantes leyeron y firmaron acuerdos de consentimiento informado una vez que decidieron participar en el estudio.

3. RESULTADOS

Como se establece en el modelo del programa, es necesario que los educadores seleccionen no sólo la transferencia adecuada de teorías de aprendizaje, sino también las técnicas y actividades involucradas con el aumento de la transferencia aplicable a su programa. Aquí se presentan a modo de ejemplo diez técnicas adaptables a la transferencia de aprendizaje que se produce con las actividades

de aventura. Existen muchas otras técnicas que deberían seleccionarse por su capacidad para transferir los objetivos del programa específico y por la teoría de transferencia que se esté utilizando.

1. Diseñar las condiciones para la transferencia antes de que realmente comience el curso, programa o actividades de aprendizaje. Se pueden realizar varios pasos antes de una experiencia de aprendizaje que pueden ayudar en la transferencia del aprendizaje de una actividad de aventura. Ejemplos de estos pasos incluyen lo siguiente:

- a) Identificar, desarrollar o establecer un compromiso de cambio en el estudiante.
- b) Hacer que el estudiante establezca metas para la experiencia.
- c) Escribir y establecer objetivos de aprendizaje estrictos para el estudiante en el programa.
- d) Colocar por escrito los planes y metas hechos por el estudiante para crear un compromiso más fuerte para transferir el aprendizaje.
- e) Planifique experiencias de aventura en función de su capacidad para permitir que los estudiantes y clientes transfieran el aprendizaje de la experiencia de aventura a sus experiencias futuras.

Cada uno de estos pasos ilustra la necesidad de que los docentes piensen y planifiquen de manera proactiva. El uso de tales condiciones mejora las fortalezas del uso de experiencias en el aprendizaje en las actividades recreativas con fines educativos o terapéuticos.

2. Crear elementos en el entorno de aprendizaje del estudiante similares a aquellos elementos que probablemente se encontrarán en entornos de aprendizaje futuros. Los entornos de aprendizaje con una fuerte aplicabilidad a experiencias futuras tienen un mayor potencial para una transferencia de aprendizaje más positiva. El siguiente ejemplo de un estudiante en un programa de aprendizaje en las actividades recreativas muestra cómo se crearon elementos del programa para ayudarlo a transferir un comportamiento, en este caso, un mayor concepto de sí mismo, a un entorno de aprendizaje posterior:

“A lo largo del curso, a Juan se le presentaron una variedad de tareas desafiantes. Superó fuertes miedos y dudas personales y tuvo éxito en muchas de las tareas que requerían mucha iniciativa. El docente notó que después de que él había desarrollado una creencia más fuerte en sí mismo; era especialmente celoso en tareas que requerían mucha confianza y responsabilidad. A lo largo de las actividades recreativas, el docente continuó colocando a Juan en situaciones cada vez más difíciles que exigían una fe fuerte y realista en sí mismo y en los demás miembros del grupo. Muchas de las

discusiones fueron sobre las relaciones entre los elementos que enfrentaron como individuos y como grupo y cómo estos elementos reflejaban las situaciones que encontrarían dentro de sus comunidades”.

Otros comportamientos de aprendizaje a menudo se presentan de manera similar para aumentar su relevancia y aplicación en entornos de aprendizaje futuros para los estudiantes. Ciertos estudios han descubierto que al abordar las habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones de manera general; sus estudiantes logran crear elementos valiosos para uso futuro (Drouet Alfonso, 2023).

3. Brindar a los estudiantes la oportunidad de practicar la transferencia de aprendizaje mientras aún están en las actividades recreativas. Probablemente no hubo mejor momento para que Carlos practicara la habilidad a transferir (es decir, un mayor concepto de sí mismo) que durante la experiencia obtenida en las actividades recreativas. La variedad de contextos en los cuales practicar la transferencia; la cantidad de veces que Carlos pudo practicar la transferencia de habilidades y el fuerte apoyo dentro del grupo que se desarrolló durante las actividades recreativas ayudaron a Carlos a concentrarse en las habilidades necesarias de generalización y conceptualización. Estas habilidades resultaron valiosas para fortalecer su capacidad de transferirlas a situaciones de aprendizaje futuras.

4. Se puede pensar que las consecuencias del aprendizaje son naturales o artificiales, donde las consecuencias naturales son aquellas que siguen o seguirían a un acto determinado a menos que intervenga algún ser o sistema humanos. Las consecuencias artificiales siguen o seguirían a un acto determinado, si algún ser humano o sistema humano anticipa o responde al acto inicial y causa la consecuencia artificial o modifica una consecuencia natural.

Mirando superficialmente el campo de la educación mediante actividades recreativas, se podría pensar que todo aprendizaje que se lleve a cabo tendría consecuencias naturales. Desafortunadamente, con demasiada frecuencia este no es el caso. Ya sea que haya sido de un docente demasiado atento o de uno abrumador, con demasiada frecuencia el estudiante se vuelve dependiente, se protege o anticipa que el docente será un reforzador del aprendizaje. Una vez que termina la actividad y se retira el docente del estudiante, la conducta de aprendizaje se ve gravemente obstaculizada o terminada de esta manera, con consecuencias artificiales, el resultado de la transferencia del aprendizaje es extremadamente limitado.

Sin embargo, si las actividades recreativas pudieran hacer que el aprendizaje de sus estudiantes fuera más experiencial, sería más probable que ocurrieran consecuencias naturales. Esto daría como resultado una formación más sólida de conductas de aprendizaje que probablemente estarán disponibles

en situaciones de aprendizaje futuras y, por lo tanto, aumentaría la cantidad de transferencia. Algunas técnicas de aprendizaje experiencial que podrían fomentar el desarrollo de consecuencias naturales incluyen confiar en las habilidades intrínsecas de los estudiantes en lugar de algunas fuentes de motivación y algunas externas, así como asignar más responsabilidad por el aprendizaje al estudiante y no proteger al alumno de las consecuencias de su aprendizaje, ya sean positivas o negativas.

5. Proporcionar los medios para que los estudiantes internalicen sus propios ingresos. La capacidad de un estudiante para internalizar su propio aprendizaje crea los conceptos y generalizaciones centrales para el proceso de transferencia. Los educadores han diferido en gran medida sobre cómo lograrlo mejor. Muchos creen que al lograr que sus estudiantes verbalicen o plasmen su propio aprendizaje en palabras, se aumenta la internalización de los conceptos a transferir a través de la autoconciencia y el pensamiento reflexivo. Otros sienten que los esfuerzos conscientes como la verbalización son secundarios frente a otros métodos de internalización, como el desarrollo subconsciente de metáforas para la transferencia.

Los métodos que permiten a los estudiantes internalizar conductas de aprendizaje de las actividades recreativas a menudo utilizan procesos reflexivos para ayudar a la internalización. Un ejemplo de un método utilizado a menudo por los programas de educación mediante actividades recreativas que aumenta la transferencia a través de la reflexión es la experiencia en solitario. Ciertos programas sienten que dicha experiencia, cuando se implementa adecuadamente, refuerza el aprendizaje que ocurre en el programa de actividades recreativas y ayuda a los estudiantes a identificar cómo van a utilizar la experiencia en el futuro.

6. Incluir a exalumnos exitosos en el programa de actividades recreativas. A veces, la incorporación de exalumnos exitosos en actividades recreativas ayuda en la transferencia de aprendizaje para estudiantes. Los siguientes ejemplos demuestran cómo un programa utiliza esta técnica.

Al escuchar cómo estos exalumnos usaban las habilidades que habían aprendido en las actividades recreativas en sus vidas, los estudiantes comenzaron a imaginar cómo podrían usar elementos del programa en situaciones futuras. Si bien no siempre es aconsejable o posible para algunos programas, muchas personas sintieron que este método de planificar estrategias de transferencia futuras ayudó en la transferencia del aprendizaje de los estudiantes.

7. Incluir a otras personas importantes en el proceso de aprendizaje. A menudo se ha descubierto que la inclusión de otros individuos estrechamente asociados con el proceso de aprendizaje del estudiante aumenta la transferencia de aprendizaje. Algunas de las personas utilizadas para desempeñar este papel vital han sido compañeros, padres, trabajadores sociales y/o maestros. El siguiente ejemplo ilustra cómo un programa incluye a otras personas importantes en el proceso de aprendizaje para proporcionar una transferencia positiva a un estudiante:

Antes de que Cristina participara en actividades recreativas de un programa de terapia familiar, se establecieron varios objetivos para su familia, su consejero y su maestro de escuela, así como para ella misma. Cristina y su familia se reunieron con el personal, otros participantes y sus familias antes de la experiencia de las actividades recreativas para familiarizar tanto a los estudiantes como a los padres de los motivos de su participación en la actividad. Otro motivo de esta reunión fue informarles de posibles cambios en el estudiante que podrían ocurrir. El programa continuó manteniéndose en estrecho contacto con la familia de Cristina para que se adaptaran y apoyaran posibles cambios en la personalidad y el comportamiento de Cristina.

Cristina también creó varios contratos de objetivos en una reunión previa a la actividad recreativa con la asistencia de un miembro del personal en las áreas de desarrollo personal, familiar, escolar y de pares. Los contratos fueron discutidos y monitoreados mensualmente, con las debidas adaptaciones, durante los próximos seis meses. Estos contratos fueron acordados y apoyados por la familia de Cristina. El maestro de Cristina también participó en varias partes de las actividades recreativas, lo que le permitió apoyar, reforzar e intentar utilizar los cambios observables durante el programa con Cristina en el aula.

8. Cuando sea posible, se debe colocar más responsabilidad de aprendizaje en el programa con los estudiantes en las actividades recreativas. Muchos programas, especialmente aquellos que invierten en enseñar de manera experiencial, creen que colocar más responsabilidad con el estudiante en el programa no solo aumenta su motivación para aprender, sino también su incentivo para aplicar el aprendizaje en experiencias futuras. Los ejemplos de esto van desde algunas actividades recreativas que involucran a los estudiantes en la planificación de menús de comida hasta otras actividades recreativas en las que los estudiantes organizan y llevan a cabo una experiencia de aventura completa por su cuenta. Ciertas actividades recreativas han implementado fuertes componentes de servicio que tienen un enfoque definido en experiencias futuras y mejoran la autorresponsabilidad dentro del estudiante, lo que podría conducir a una mayor transferencia de aprendizaje.

Independientemente de las técnicas que utilicen los programas para involucrar a sus estudiantes en la planificación y operaciones de una experiencia de aprendizaje en las actividades recreativas, su participación debe depender de su capacidad para aceptar la responsabilidad del aprendizaje y de su disposición y deseo de hacerlo. Una persona que acepta voluntariamente la responsabilidad del aprendizaje transferirá información mucho más fácilmente que un individuo que aborda dicha tarea con un sentimiento de indiferencia o resentimiento.

9. Desarrollar técnicas de procesamiento enfocadas que faciliten la transferencia del aprendizaje. En muchos programas de actividades recreativas, el procesamiento, la información y la facilitación a menudo se utilizan para enriquecer la experiencia de aprendizaje de un estudiante. La duración y la intensidad de estos informes pueden variar desde un intercambio rápido e informal de los sucesos del día hasta una discusión larga y formalizada de un incidente en particular con un conjunto específico de reglas y pautas. A pesar de esta gran diferencia en la aplicación de técnicas, existen ciertas características generales que, si se incluyen en el procesamiento de una experiencia, ayudarán en la transferencia del aprendizaje. Algunas de estas características son:

- Presentar sesiones de procesamiento basadas en la capacidad del estudiante o cliente para contribuir con respuestas personalmente significativas. Utilice comentarios que sean bien intencionados, descriptivos, específicos y dirigidos hacia un cambio positivo.
- Concentrarse en vincular las experiencias de los entornos de aprendizaje presentes y futuros durante la sesión de procesamiento.
- Cuando sea posible, se debe informar antes y durante la experiencia de aprendizaje y no solo al final de la misma. Esto permite a los estudiantes concentrarse continuamente en la aplicabilidad futura de la experiencia en las actividades recreativas.

10. Proporcionar experiencias de seguimiento que ayuden en la aplicación de la transferencia: una vez que un estudiante comienza a transferir el aprendizaje, la presencia de actividades de seguimiento sirve para aumentar la transferencia de habilidades. Una vez más, una razón para esto podrían ser los efectos positivos de la reflexión entre situaciones de aprendizaje. La reflexión le brinda al estudiante la oportunidad de ver y evaluar los resultados de conductas de aprendizaje pasadas, obtener motivación y planificar estrategias y direcciones de aprendizaje futuras.

4. DISCUSIÓN

No fue sorprendente que el principio de integrar una profundidad de conocimiento primario y una amplitud de conocimiento relacionado fuera el que se implementara con mayor frecuencia y consistencia. La primera fase contó con cinco días de clase de conferencias, seminarios, actividades de clase y debates sobre actividades recreativas. Un enfoque clave fue preparar a los estudiantes adecuadamente con información básica para el tiempo que pasaron en las actividades recreativas y cumplir los objetivos del programa.

Quizás el problema más notable con el principio de desarrollar una base de conocimientos primarios y generales es que el desarrollo de habilidades se mantuvo relativamente constante durante las tres primeras fases. Si bien la fase A se llevó a cabo en el aula y fue designada para anticipar información y contenido, el diseño de las actividades recreativas integró el objetivo de desarrollar una base de conocimientos a lo largo de la duración del programa.

A lo largo de las fases B y C, el contenido se centró en las actividades recreativas. Los datos obtenidos del programa de actividades recreativas respaldaron la idea de que se puede acceder al contenido. Los estudiantes informaron que las actividades durante las fases B y C, ayudaron en su aprendizaje en mayor medida que durante la fase A, que tuvo lugar en clase. Esto dispuso una creencia ampliamente extendida en la educación tradicional de que el contenido ocurre en el aula, ya que los estudiantes de este curso coincidieron en que ganaron mucho al aprender mediante las actividades recreativas. Los instructores pudieron crear eventos de aprendizaje que podrían apuntar a un aumento en los niveles de conocimiento primario y general de los estudiantes, y que los estudiantes obtuvieron beneficios de estas experiencias (Drouet Alfonso, 2023).

Cada uno de los tres principios de transferencia que cayeron en la categoría de frecuente e inconsistente podría interpretarse como que tiene algún efecto en la adquisición de conocimientos de contenido primario y general. Durante la fase A, el principio de transferencia del aprendizaje en elementos similares fue extremadamente bajo en comparación con las fases B y C. Aunque en la fase A se cubrió una gran cantidad de contenido, los estudiantes percibieron que este aspecto era menos útil en su aprendizaje, tal vez porque las similitudes Los elementos que hacen que las actividades de aprendizaje sean significativas y relevantes eran menos existentes, o al menos obvios.

Se podría argumentar que una ventaja del aprendizaje en el aula es que los estudiantes pueden concentrarse en el tema en cuestión sin distracciones, pero una desventaja potencial del estudio en el

aula es que el aprendizaje puede no ser tan relevante o aplicable al mundo exterior. Aprender en un entorno separado de la fuente del contenido también puede hacer que la experiencia sea menos significativa y, por tanto, más difícil de recordar o aplicar (Espinosa De Los Monteros Viteri, 2022).

Hubo dos condiciones de transferencia adicionales que fueron extremadamente bajas durante la fase A y aumentaron dramáticamente en las fases B y C que podrían haber tenido un efecto en la percepción de los estudiantes sobre el desarrollo del conocimiento del contenido. El principio de dar responsabilidad a los estudiantes y hacer que las consecuencias sean reales aumentó cuatro veces en la fase B y continuó aumentando en la fase C. En un aula, el entorno es más controlado y predecible, y si bien la sensación de seguridad puede ser importante por ciertas razones, la necesidad de asumir riesgos y explorar límites es definitivamente donde ocurre el aprendizaje significativo (Mendoza, 2017). En las partes de las actividades recreativas, a los estudiantes se les dio mucha más responsabilidad con consecuencias naturales, lo que podría haber sido una razón por la que percibieron estas fases como más útiles en su aprendizaje.

Los estudiantes tenían la responsabilidad de leer y hacer tareas para la clase durante la fase A, una tarea a la que dedicaron mucho tiempo y que se tomaron muy en serio. Sin embargo, se podría decir que esta era una responsabilidad que todos habían experimentado antes y que ya habían desarrollado los mecanismos y estrategias de afrontamiento necesarios para tener éxito (Drouet Alfonzo, 2023).

Si bien las investigaciones señalaron un nivel constante de eventos que satisfacen los principios a lo largo de las actividades recreativas, cabe señalar la frecuencia relativamente baja de actividades de facilitación guiada. Durante la sesión informativa el docente llevó a cabo una discusión sobre el tema de la señalización. El consenso general fue que, si hay que dar a los estudiantes conexiones y significados, entonces el conocimiento tendrá poco o ningún valor y, por lo tanto, no debería hacerse en absoluto.

Se sostiene que los estudiantes concienzudos estarían de acuerdo con esta afirmación; ya que probablemente preferirían sacar sus propias conclusiones y unir temas por sí mismos. Una característica distintiva de una buena facilitación es saber cuándo contenerse y dejar que los estudiantes resuelvan las cosas, y cuándo colocar carteles con la información suficiente para que los estudiantes puedan encontrar un camino que los lleve a su propia adquisición de conocimientos (Zamora, 2023).

5. CONCLUSIONES

Como educadores es necesario utilizar las actividades recreativas y situaciones desafiantes para ayudar a los estudiantes a aprender de manera más eficiente, donde todos los docentes aspiran a enseñarles a los estudiantes algo útil; y ahí radica el valor de este programa. Pero a menos que se ayude a los estudiantes a proporcionar sus propios vínculos, puentes y conexiones para su aprendizaje, la utilidad de gran parte de la educación que tanto importa y por la que se trabaja tan duro debe crear habilidades que puedan aplicarse en la vida cotidiana.

Mientras se esfuerza porque los docentes se conviertan en mejores educadores y defensores del valor de la educación mediante las actividades recreativas, se considera las transferencias de las teorías de aprendizaje como un dispositivo para entusiasmar a los estudiantes mostrándoles el valor futuro de sus experiencias de aprendizaje actuales. Esta motivación, proporcionada por la oportunidad de utilizar su aprendizaje nuevamente, puede proporcionar uno de los incentivos más fuertes para el aprendizaje continuo de los estudiantes y el éxito en su vida cotidiana.

6. REFERENCIAS

- Alarcón Fabre, Y. (2015). *Análisis de los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de inicial I y II de educación básica en el Jardín de Infantes" Manuel Córdova Galarza" año lectivo 2014-2015*. Bachelor's thesis, Quito: UCE.
- Carrasco, M. (2019). Relevancia del juego y actividades recreativas en aulas hospitalarias. *Educación*, 25(1), 49-54.
- Casanova-Zamora, A. (2023). Actividades recreativas para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de la fundación HOPE HANDS. *MQRInvestigar*, 7(3), 2878-2900.
- Delgado Marín, M. (2017). *Trastorno espectro autista: guía actividades recreativas aumentando sociabilización mediante equinoterapia*. Doctoral dissertation, Universidad de Guayaquil. Facultad de Ciencias Médicas. Carrera de Tecnología Médica.
- Drouet Alfonso, R. (2023). *Programa recreativo para incentivar a los estudiantes en las clases de educación física*. Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Espinosa De Los Monteros Viteri, P. (2022). *Actividades recreativas para el desarrollo de habilidades motrices básicas en los niños de 4 a 5 años del nivel de educación inicial de la Unidad Educativa "Daniel Reyes"*. Master's thesis.
- Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156.

- Masaquiza, R. (2022). Actividades recreativas en las habilidades motrices de los estudiantes de sexto año de educación básica. *Ciencias Pedagógicas*, 15(3), 147-161.
- Mendoza, V. (2017). Programa de actividades físico-recreativas para desarrollar habilidades motrices en personas con discapacidad intelectual. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(1), 1-13.
- Mocha-Bonilla, A. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista Espacios*, 39(23), 1-9.
- Oña Pilatuña, D. (2019). *La influencia de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso de los niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Milenio "Bicentenario"*. Tesis de Máster.
- Roa González, V. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Conrado*, 15(69), 386-393.
- Serpa Medina, G. (2017). *Elaboración de un programa de actividades recreativas para mejorar las habilidades motrices en niños de 5 a 8 años de la Academia de Fútbol Municipio Intercultural del Cantón Cañar*. Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana.
- Zamora, C. (2023). Actividades físicas recreativas para preparar a la familia en el desarrollo motor en niños. *Revista científica Olimpia*, 20(3), 228-251.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

All authors listed have made a substantial, direct and intellectual contribution to the work, and approved it for publication.

CONFLICTS OF INTEREST

The authors declare no conflict of interest.

FUNDING

This research received no external funding.

COPYRIGHT

© Copyright 2024: Publication Service of the University of Murcia, Murcia, Spain.