

# PODIUM

Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física

DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES CIENTÍFICAS

Volumen 16  
Número 2

2021

Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"

Director: Fernando Emilio Valladares Fuente

Email: fernando.valladares@upr.edu.cu

Artículo original

## Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19

Remote Physical Education: motor games and kinesthetic intelligence during the COVID-19 pandemic

Educação física à distância: jogos motores e inteligência quinestésica durante a pandemia de COVID-19

Richar Jacobo Posso Pacheco<sup>1\*</sup>  <https://orcid.org/0000-0003-1279-9852>

Nelson Rafael Otáñez Enríquez<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0003-1561-426X>

Jannet Del Rocío Córdor Chicaiza<sup>2</sup>  <https://orcid.org/0000-0001-6209-4135>

María Gladys Córdor Chicaiza<sup>3</sup>  <https://orcid.org/0000-0001-6500-3454>

Lilia Del Rosario Lara Chala<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0001-9413-9457>

<sup>1</sup>Universidad Central del Ecuador. Ecuador.

<sup>2</sup>Unidad Educativa Municipal Eugenio Espejo. Ecuador.

<sup>3</sup>Unidad Educativa "Antonio José de Sucre". Ecuador.

\*Autor para la correspondencia: [derenue1@gmail.com](mailto:derenue1@gmail.com)

**Recibido:** 01/03/2021.

**Aprobado:** 14/04/2021.

Cómo citar un elemento: Posso Pacheco, R., Otáñez Enríquez, N., Córdor Chicaiza, J., Córdor Chicaiza, M., & Lara Chala, L. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19/Remote Physical Education: motor games and kinesthetic intelligence during the COVID-19



pandemic. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 564-575.  
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1096>

## RESUMEN

En el contexto de la pandemia, la Educación Física en el Ecuador, al igual que las demás asignaturas, han trabajado por proyectos interdisciplinarios bajo la metodología del aprendizaje basado en proyectos. Esta investigación planteó como objetivo verificar en qué medida los juegos motrices en la Educación Física remota influyen en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los escolares de una institución educativa particular de Quito. Se enmarca en un paradigma cuantitativo, correspondiente a un diseño cuasiexperimental de carácter descriptivo y transversal, con medidas pretest y post-test, sin grupos de control. La muestra fue 22 estudiantes del tercer año de Educación General Básica. Se estableció como parámetro de inclusión el estar matriculado y que asistieran a las clases virtuales de Educación Física. Se construyó un instrumento con una escala de estimación de las dimensiones para la inteligencia kinestésica de la adaptación del test de Gardner; utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión [UMCPHE], manifiesta habilidades deportivas y atléticas [MHDA], disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático [DPADAD], manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas [MHRTMUH] y, aprende mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades [AMCIA]. Este estudio demostró que las estrategias innovadoras basadas en los juegos motrices a través de una Educación Física remota, son una alternativa para poder incentivar a la mejora de la inteligencia kinestésica, además la Educación Física ha tenido que transformarse en cuanto al uso de estrategias de enseñanza adecuadas, reflejando que la inteligencia kinestésica es trascendental, porque tiene un impacto significativo en el desarrollo de la capacidad intelectual de los estudiantes en su nivel de autoestima y de generación de autonomía hacia el juego motriz.

**Palabras clave:** Juegos; Motricidad; Inteligencia Kinestésica; Virtualidad.

## ABSTRACT

In the context of the pandemic, Physical Education in Ecuador, as well as other subjects, have worked through interdisciplinary projects under the project-based learning methodology. The objective of this research was to verify to what extent motor games in remote Physical Education influence the development of kinesthetic intelligence of schoolchildren in a particular educational institution in Quito. It is framed in a quantitative paradigm, corresponding to a quasi-experimental design of descriptive and transversal character, with pretest and post-test measures, without control groups. The sample consisted of 22 students in the third year of General Basic Education. The inclusion parameter was established as being enrolled and attending the virtual classes of Physical Education. An instrument was constructed with an estimation scale of the dimensions for kinesthetic intelligence of the adaptation of Gardner's test: *use the body movements as the main tool of expression* [UMCPHE]; *show sports and athletic skills* [MHDA]; *enjoy participating in dance and dramatic art activities* [DPADAD]; *show ability in performing manual work and using tools* [MHRTMUH] and *learn better when the body is involved in the activities* [AMCIA]. This study showed that innovative strategies based on motor games through remote Physical Education are an alternative to encourage the improvement of kinesthetic intelligence, in addition to the fact that Physical Education has had to be transformed in terms of the use of appropriate teaching strategies, reflecting that kinesthetic intelligence is transcendental, because it has a significant



impact on the development of the intellectual capacity of students in their level of self-esteem and generation of autonomy towards motor games.

**Keywords:** Games; Motor skills; Kinesthetic intelligence; Virtuality.

## RESUMO

No contexto da pandemia, as Educações Físicas no Equador, bem como os outros temas, têm trabalhado através de projetos interdisciplinares sob a metodologia de aprendizagem baseada em projetos. O objetivo desta investigação era verificar até que ponto os jogos motores da Educação Física à distância influenciam o desenvolvimento da inteligência quinestésica das crianças em idade escolar numa determinada instituição de ensino em Quito. Está enquadrado num paradigma quantitativo, correspondendo a um desenho quase experimental de carácter descritivo e transversal, com medidas pré e pós-teste, sem grupos de controlo. A amostra foi de 22 estudantes do terceiro ano do Ensino Básico Geral. O parâmetro de inclusão foi estabelecido como estando inscrito e frequentando as aulas virtuais de Educação Física. Um instrumento foi construído com uma escala de estimativa das dimensões de inteligência quinestésica da adaptação do teste de Gardner; usa os movimentos corporais como principal ferramenta de expressão [UMCPHE], mostra capacidades desportivas e atléticas [MHDA], gosta de participar em atividades de dança e arte dramática [DPADAD], mostra capacidade de executar trabalhos manuais e usar ferramentas [MHRMTUH] e aprende melhor quando o seu corpo está envolvido nas atividades [AMCIA]. Este estudo mostrou que estratégias inovadoras baseadas em jogos motores através da Educação Física remota são uma alternativa para encorajar a melhoria da inteligência quinestésica, além disso, a Educação Física teve de ser transformada em termos da utilização de estratégias de ensino apropriadas, refletindo que a inteligência quinestésica é transcendental, porque tem um impacto significativo no desenvolvimento da capacidade intelectual dos estudantes no seu nível de autoestima e de geração de autonomia para o jogo motor.

**Palavras-chave:** Jogos; Motricidade; Inteligência quinestésica; Virtualidade.

## INTRODUCCIÓN

En el contexto de la pandemia la Educación Física en el Ecuador, al igual que las demás asignaturas, han trabajado por proyectos interdisciplinarios bajo la metodología del aprendizaje basado en proyectos (Ministerio de Educación, 2020a). Siguiendo esta guía, todas apuntan al cumplimiento de un solo objetivo, con esto se ha pretendido garantizar los conocimientos de los estudiantes en la educación remota.

Esta Educación Física remota se imparte desde las plataformas virtuales de forma sincrónica y asincrónica, y por medio de fichas pedagógicas impresas y distribuidas a los estudiantes que no tienen posibilidades de conectividad y dispositivos en todo el país. Esta modalidad persigue que los educandos adquieran además de las destrezas con criterio de desempeño básicas imprescindibles o también llamados aprendizajes, las habilidades de resolución de problemas a través del haciendo para su autonomía.

Para esto, el Ministerio de Educación priorizó las destrezas con criterio de desempeño básicas imprescindibles del currículo 2016 (Acuerdo Ministerial N°020A, 2016) y considera la interdisciplinariedad entre las áreas del conocimiento y el contexto de la emergencia sanitaria del país (Decreto Ejecutivo N° 1126, 2020). Este genera un *currículo priorizado para la emergencia* que se enmarca en el apoyo de las familias y el docente como verdaderos motivadores y guías del conocimiento, con la máxima



flexibilidad y una línea de contención emocional en el proceso enseñanza aprendizaje (Ministerio de Educación, 2020b).

En este sentido, la Educación Física en el hogar se enfoca en generar movimientos desde un enfoque lúdico (Posso Pacheco, *et al.*, 2020b). Como disciplina, todas las actividades son diseñadas para que exista un ambiente de diversión y esparcimiento entre los miembros de la familia, en concordancia con lo planteado por Huarcaya Victoria (2020). En la presente obra, se plantea que durante la pandemia deben generarse actividades motrices para combatir el estrés y la depresión provocada por el encierro.

También es importante que estas actividades adquieran un formato de juegos, en las cuales se desarrollen las destrezas con criterio de desempeño de los cuatro bloques principales (Posso Pacheco, *et al.*, 2020a). Por ello, es necesario destacar que el juego como medio de enseñanza juega un papel central en los niños que pasan mucho tiempo dedicados a esta actividad; es decir, realizan actividad física (Armstrong, 2004).

En esta misma perspectiva se puede mencionar lo que destaca Ferrer (2003), que en el campo del aprendizaje la inteligencia kinestésica va de la mano con el juego, debido a que el juego es un descubrimiento permanente desde lo social, lo cognitivo, lo emocional y lo motriz. En síntesis, se declara que los juegos pueden promover la participación de los niños en la acción educativa en la pandemia (Posso Pacheco, *et al.*, 2020c).

Vista en detalles, la inteligencia kinestésica es la capacidad de usar todo el cuerpo para expresar pensamientos y sentimientos, tal como direcciona el currículo nacional de Educación Física. Por consiguiente, el currículo priorizado para la emergencia, con juegos estimulan el movimiento, la acción, la expresión, la imitación, entre otras, (Martín y Soto, 2007). Además, es necesario brindar estrategias para satisfacer sus potencialidades e intereses, teniendo en cuenta su desarrollo evolutivo, y fortaleciendo el aspecto emocional. Esta premisa es fundamental para que los escolares se sientan seguros y para lograr relaciones interpersonales, aprendizaje y control integral.

Desde este punto de vista, la inteligencia kinestésica se considera una habilidad física que se combina con el desarrollo de las emociones sociales, lo que fomenta las habilidades socioemocionales de una persona. Los niños al crecer están llenos de confianza, sensación de seguridad y pueden expresar alegría e interés por la realización de las actividades. Estas habilidades abordan con éxito los conceptos del aprendizaje básico que fortalecen su sentido de responsabilidad y poseen habilidades clave a la hora de afrontar la tarea en el contexto social (Cerdeira Chimbo y Núñez Roldán, 2012).

El desarrollo emocional de los niños se logra a través de acciones internas primarias que les permitan interactuar con sus experiencias (Goleman, 1996). Por lo tanto, cuando se realicen actividades que fortalezcan la inteligencia kinestésica, se fortalecerá la construcción del campo psicológico de la misma en los infantes. Se establece así su independencia, que es un elemento requerido en su dominio social; lo cual permite al aprendiz adquirir interés en su mundo interior y cotidiano, y consolida la socialización y el desarrollo socioemocional.

En gran medida, la inteligencia de los niños en esta etapa se deriva de la conducta motora, asegura que este desarrollo vital se logre. Las actividades determinan correctamente su valor, que es la base para determinar la estructura lógica de la realidad. Esta base garantiza la transición de la etapa del movimiento de percepción a la etapa de la operación específica, y el desarrollo progresivo hasta alcanzar el desarrollo integral de su psicomotricidad.



Es conveniente determinar que el ser humano es una unidad funcional en la que el ejercicio y las funciones motoras están en estrecha relación. Por tanto, la Educación Física necesita un medio, programa o herramienta de apoyo a los juegos motrices como medio de potenciar la inteligencia kinestésica. Esta necesidad emerge a fin de adecuar los procedimientos de enseñanza a las necesidades de los estudiantes.

Con estos antecedentes se plantea el objetivo de esta investigación la cual intenta verificar en qué medida los juegos motrices en una Educación Física remota influyen en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los escolares de una institución educativa particular de la ciudad de Quito.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

Se realizó un estudio de diseño cuasiexperimental con medidas pre y postest sin grupo control, de corte longitudinal, descriptivo, analítico y comparativo.

La muestra estuvo constituida por 22 (11 niños y 11 niñas) estudiantes del tercer año del Subnivel Media del nivel Educación General Básica de una institución educativa particular de la ciudad de Quito. Se estableció como parámetro de inclusión el estar matriculado y que asistieran a todas las clases virtuales de Educación Física.

Para realizar esta investigación, los directivos de la institución y los padres de familia brindaron su autorización por escrito al igual todos los estudiantes de la muestra ofrecieron su consentimiento, luego de haberles informado a detalle el propósito del estudio.

Al inicio del primer quimestre en octubre del 2020, a través de la plataforma *Zoom* de la institución educativa, se aplicó por primera vez el instrumento de investigación (pretest) para determinar el nivel de desarrollo inicial de las dimensiones constitutivas de la inteligencia corporal kinestésica. Se monitoreó el total de las clases de Educación Física administradas en todo el semestre. Al final del periodo a finales del mes de enero del 2021, el equipo de investigación aplicó la prueba posterior al evento (postest).

Para el propósito de la investigación, se construyó como instrumento de investigación una escala de estimación de las dimensiones para la inteligencia corporal kinestésica de la adaptación del test de Gardner 2001; utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión [UMCPHE]; manifiesta habilidades deportivas y atléticas [MHDA]; disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático [DPADAD]; manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas [MHRMTUHU]; aprende mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades [AMCIA]. La información utilizada para el análisis se recopiló a través de observaciones respaldadas por los instrumentos antes mencionados. El nivel de cada dimensión se apreció y ponderó según los siguientes criterios: no se observa [NO] = 0; en pocas ocasiones [PO] = 2; frecuentemente [F] = 4 y siempre [S] = 6.

El instrumento se validó a través de un juicio de expertos, seleccionados con los siguientes criterios de inclusión especialistas del área de Educación Física, investigadores con publicaciones científicas del área, diez años de experiencia como docente en el área. En la primera circulación, hubo coincidencias positivas en cada uno de las dimensiones.





Para realizar la estadística descriptiva se realizaron cálculos de correlación con el coeficiente de Spearman, entre las dimensiones de la inteligencia corporal kinestésica analizadas, la consistencia interna alfa de Cronbach y las diferencias de género. La prueba de normalidad Shapiro-wilk muestra una distribución normal, y se realizó una prueba paramétrica para comparar la diferencia entre los juegos motrices y las dimensiones ya mencionadas con la prueba t de Student para muestras independientes antes de la intervención y la prueba t para muestras relacionadas para las comparaciones antes y después de la intervención. Para las diferentes pruebas, el nivel de significancia se establece en  $p \leq 0.05$ , se utilizó el paquete estadístico Excel 2013.

## RESULTADOS

### Antes de la intervención

Los estadísticos descriptivos media y desviación estándar se muestran en la tabla 1, relacionados con las puntuaciones obtenida en las dimensiones de la inteligencia corporal kinestésica analizadas y grado de correlación entre ellas. Esta relación muestra una consistencia interna en la dimensión: utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión (UMCPHE) con los demás, alfa de Cronbach ( $\alpha$ )= 0,970; En la dimensión, manifiesta habilidades deportivas y atléticas (MHDA) ( $\alpha$ )= 0,967; en la dimensión, disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático (DPADAD) un ( $\alpha$ )= 0,996; para la dimensión manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas (MHRTMUH), se muestra un ( $\alpha$ )= 0,975; y en dimensión AMCIA ( $\alpha$ )= 0,995 (Tabla 1).

**Tabla 1.** - Estadísticos: media (M), desviación estándar (DE), curtosis (Curt.), asimetría (Asim.), alfa de Cronbach y correlaciones entre las dimensiones de la inteligencia corporal kinestésica

Dimensión	M	DE	Curt.	Asim.	$\alpha$	1	2	3	4	5
UMCPHE	2,36	1,59	-1,29	-0,35	0,970	1				
MHDA	2,18	1,62	-1,44	-0,18	0,967	0,859	1			
DPADAD	3,36	1,29	1,05	-0,76	0,996	0,396	0,330	1		
MHRTMUH	2,55	1,53	-1,04	-0,53	0,975	-0,085	-0,195	0,183	1	
AMCIA	2,09	1,31	-0,37	-0,04	0,995	0,350	0,351	0,487	-0,311	1

\* La correlación es significativa a nivel 0.01 (bilateral).

En el mismo orden, se observa una correlación significativa y variada entre las dimensiones de la inteligencia corporal kinestésica, en donde se destaca la correlación entre: utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión (UMCPHE) con manifiesta habilidades deportivas y atléticas (MHDA)=0,859 considerada como positiva y alta. Se correlacionan también: disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático (DPADAD) con utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión (UMCPHE)=0,396. De igual modo, sucede la correlación de: manifiesta habilidades deportivas y atléticas (MHDA)=0,330 con aprender mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades (AMCIA). De la misma forma, revelan correlación: utiliza los movimientos de su cuerpo como principal



herramienta de expresión (UMCPHE)=0,350 con manifiesta habilidades deportivas y atléticas (MHDA)=0,351. Son consideradas como positivas y bajas: manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas (MHRTMUH) con Utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión (UMCPHE)=-0,085. Además, se une a esta correlación: manifiesta habilidades deportivas y atléticas (MHDA)=-0,195 cuales todas son consideradas negativas y bajas.

También manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas (MHRTMUH) Con disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático (DPADAD)=0,183 considerada como positiva y baja; aprende mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades (AMCIA) con disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático (DPADAD)=0,487 considerada positiva y moderada; aprende mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades (AMCIA) con manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas (MHRTMUH)=-0,311 considerada negativa y baja.

La tabla 2 muestra las pruebas independientes según el género, se observa que existe una diferencia significativa en la dimensión utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión (UMCPHE) ( $p=0,341$ ) entre los sexos, el género femenino obtuvo puntajes promedio más altos que el masculino. Asimismo, existe diferencia estadísticamente significativa en las dimensiones manifiesta habilidades deportivas y atléticas (MHDA) ( $p= 0,140$ ), manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales y utilización de herramientas (MHRTMUH) ( $p= 0,341$ ). En la dimensión, aprende mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades (AMCIA) ( $p= 0,432$ ). Por otro lado, en la dimensión disfruta de participar en actividades de danza y arte dramático (DPADAD) no se observa diferencias estadísticamente significativas (Tabla 2).

**Tabla 2.** - Dimensiones de la inteligencia kinestésica según el género

Dimensión	Femenino (11)		Masculino (11)		t	p
	M	DE	M	DE		
UMCPHE	2,73	1,62	2,00	1,55	1	0,341
MHDA	2,73	1,62	1,64	1,50	1,604	0,140
DPADAD	3,82	1,08	2,91	1,38	1,838	0,096
MHRTMUH	2,91	1,38	2,18	1,66	1	0,341
AMCIA	1,82	1,08	2,73	1,50	-0,820	0,432

### Después de la intervención

A continuación, se presenta el análisis descriptivo de los resultados obtenidos del instrumento aplicado y en base al tratamiento con juegos motrices, tomando en consideración la globalidad en las características de la muestra y su significancia estadística ( $p$ ) en todas las dimensiones de la inteligencia kinestésica investigadas. En la tabla 3, se observa un aumento significativo en las medias de las habilidades dimensiones de la inteligencia kinestésica después del tratamiento con juegos motrices (Tabla 3).





**Tabla 3.** - Dimensiones de la Inteligencia Kinestésica pretest-postest

Dimensión	Pretest		Postest		t	p
	M	DE	M	DE		
UMCPHE	2,36	1,59	4,82	1,59	-13,420	0,000
MHDA	2,18	1,62	4,91	1,19	-9,721	0,000
DPADAD	3,36	1,29	5,82	0,59	-9,407	0,000
MHR TMUH	2,55	1,53	4,91	1,19	-8,342	0,000
AMCIA	2,09	1,31	4,55	1,41	-10,894	0,000

Las tablas 4 y 5 muestran los resultados del pretest y el postest de las dimensiones de la inteligencia kinestésica por género. Por lo observado, se puede afirmar que hubo un aumento significativo en las medias de las dimensiones estudiadas tanto en el grupo femenino como en el masculino, después del tratamiento basado en los juegos motrices (Tabla 4) y (Tabla 5).

**Tabla 4.** - Dimensiones de la inteligencia kinestésica pretest-postest femenino

Dimensión	Pretest		Postest		t	p
	M	DE	M	DE		
UMCPHE	1,62	0,64	3,10	0,57	-8,642	0,000
MHDA	1,92	0,59	2,80	0,632	-4,626	0,001
DPADAD	1,52	0,43	2,80	0,63	-7,362	0,000
MHR TMUH	1,94	0,55	2,90	0,74	-6,292	0,000
AMCIA	1,80	0,53	2,90	0,18	-5,236	0,001

**Tabla 5.** - Dimensiones de la inteligencia kinestésica pretest-postest masculino

Dimensión	Pretest		Postest		t	p
	M	DE	M	DE		
UMCPHE	2,00	1,55	4,73	1,62	-8,964	0,000
MHDA	1,64	1,50	4,73	1,35	-6,249	0,000
DPADAD	2,91	1,38	5,64	0,81	-6,708	0,000
MHR TMUH	2,18	1,66	4,55	1,29	-4,485	0,001
AMCIA	2,36	1,50	4,73	1,35	-6,500	0,000



## DISCUSIÓN

Los beneficios que aportan los juegos motrices son bien conocidos y considerados necesarios en las actividades deportivas escolares. Este estudio demuestra que las estrategias innovadoras basadas en los juegos motrices a través de una Educación Física remota provocada por el COVID-19, son una verdadera alternativa para poder incentivar a la mejora de la inteligencia kinestésica de los niños y niñas. Al considerar lo anterior, es necesario enfatizar la teoría descrita por **López (2000)**, que afirma: "El juego de los niños es el mejor ejemplo de aprendizaje espontáneo" (p. 59) y a **Posso Pacheco et al., (2020c)** al mencionar que el juego es base fundamental para fortalecer la contención emocional de los niños y niñas que han sido impactados de alguna forma por la situación pandémica.

Por lo tanto, en el contexto de la pandemia los juegos motrices son importantes en la motivación escolar en una Educación Física virtual, que se desarrollan en proyectos de aprendizajes interdisciplinarios, porque representan una gran cantidad de estimulación experiencial y promueven el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de las áreas del conocimiento.

Con este fin, el entretenimiento que se logra con el juego es una forma de explorar, descubrir, construir y reconstruir, desarrollar la cognición, el lenguaje motor y las habilidades sociales desde el trabajo en el hogar con apoyo de la familia. Tener en cuenta estos métodos, es de importancia en la educación remota para utilizar los juegos motrices como una actividad básica en la vida de los escolares, porque puede ser una herramienta de aprendizaje eficaz bajo la guía de los docentes y familiares.

En este sentido, los juegos motrices son una alternativa para el desarrollo físico de los niños, así como, estimulan la inteligencia kinestésica, que en esencia se puede transformar en tales incentivos dinámicos. **López (2000)** enfatiza que los juegos son actividades placenteras en las que las personas se involucran para entretenerse durante un período de tiempo incierto. Por tanto, los docentes deben comprender la importancia de las dinámicas basadas en juegos en el hogar para los estudiantes, ya que, a través de ellas, los estudiantes desarrollan lo físico, intelectual, emocional y social. La prioridad inmediata es implementar adaptaciones de los juegos para que sean desarrolladas en casa de manera autónoma y con ayuda de los familiares. Se asume que los juegos son propicios para el desarrollo de la inteligencia kinestésica, porque estimula el conocimiento y respeto por el cuerpo, descubrimiento de los sentidos.

Es importante señalar que la adquisición y desarrollo de hábitos y habilidades psicomotoras deben ser promovidas para ser practicadas en el hogar debido al contexto pandémico. Por otra parte, esto contribuye a la promoción de una cultura del juego motriz y al mejoramiento de la salud física, mental y social del estudiante. Ello asegura la adquisición y formación de conocimientos y valores, que permite el uso del tiempo libre en espacios reducidos y con normas de bioseguridad para favorecer la calidad de vida social.



## CONCLUSIONES

De forma concluyente, este estudio demuestra que en el contexto de la pandemia las políticas educativas ecuatorianas para una educación remota, han generado la adaptación de las áreas del conocimiento para un trabajo por proyectos de aprendizaje enmarcados en el hogar.

La Educación Física ha tenido que transformarse en cuanto al uso de estrategias de enseñanza adecuadas que sean capaces de ejecutar destrezas con criterio de desempeño priorizadas y que apunten al objetivo del proyecto de aprendizaje. En particular, se considera que la inteligencia kinestésica es trascendental en este proceso, porque tiene un impacto significativo en el desarrollo de la capacidad intelectual de los estudiantes; ya sea en su nivel de autoestima y de generación de autonomía hacia el juego motriz. Se demostró que el uso de estrategias didácticas en base a juegos motrices puede promover la estimulación de la inteligencia kinestésica en los estudiantes. Esto se debe a que esta inteligencia permite la flexibilidad y la adaptación de actividades lúdicas en espacios no convencionales y sin guía directa del docente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de Educación (2016). Acuerdo N° 020A. Ministerio de Educación, Quito, Ecuador.
- Armstrong, L. (2004). *Juegos Educativos y Didácticos y la Inteligencia Kinestésica*. México. Editorial: Mc Graw Hill.
- Cerda Chimbo, J. y Núñez Roldán, A. (2012). *Desarrollo de los movimientos corporales mediante la aplicación de la inteligencia kinestésica en los estudiantes 5 a 7 años en el centro de educación básica Cecilia Álvarez de Freire en el Cantón Cumanda provincia del Chimborazo*. (Tesis de Licenciatura) Universidad Estatal de Milagro.
- Presidencia de la República (2020). Decreto Ejecutivo No. 1126. Presidencia de la República, Quito, Ecuador.
- Ferrer, C. (2003). *Inteligencias en los Infantes*. México. Editorial: Trillas.
- Gardner, H. (2001), *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Madrid: Kairos.
- Huarcaya Victoria, J. (2020). Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 37(2), 327-334. doi: <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2020.372.5419>
- López, R, (2000). *Importancia de los Juegos*. México. Editorial: Continental.
- Martín, S. y Soto, B. (2007). *Inteligencias Múltiples*. México. Editorial: Síntesis.



Ministerio de Educación. (2020a). *Plan Educativo Aprendemos juntos en casa Lineamientos Ámbito Pedagógico Curricular*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/LINEAM2.pdf>

Ministerio de Educación. (2020b). *Currículo Priorizado para la Emergencia*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-para-la-Emergencia-2020-2021.pdf>

Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C., León Quinapallo, X. P., Ortiz Bravo, N. A., Manangón Pesantez, R. M., & Marcillo Nacato, J. C. (2020a). Educación Física significativa: propuesta para la contextualización de contenidos curriculares. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(2), 371-381. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/914>

Posso-Pacheco, R. J., Barba-Miranda, L. C., Rodríguez-Torres, Á. F., Núñez-Sotomayor, L. F. X., Ávila-Quinga, C. E., y Rendón-Morales, P. A. (2020b). Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-3.14>

Posso Pacheco, R., Otáñez Enríquez, J., Paz Viteri, S., Ortiz Bravo, N. y Núñez Sotomayor, L. (2020c). Por una Educación Física Virtual en Tiempos de COVID. *PODIUM-Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(3). <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1002>

#### **Conflicto de intereses:**

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

#### **Contribución de los autores:**

**Richar Jacobo Posso Pacheco:** Concepción de la idea 100 %, búsqueda y revisión de literatura 80 %, confección de instrumentos 80 %, aplicación de instrumentos 80 %, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados 80 %, análisis estadístico 80 %, confección de tablas, gráficos e imágenes 80 %, confección de base de datos 100 %, asesoramiento general por la temática abordada 90 %, corrección del artículo 70 %, coordinador de la autoría 100 %, traducción de términos o información obtenida 70 %, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada 70 %.

**Nelson Rafael Otáñez Enríquez:** Búsqueda y revisión de literatura 10 %, aplicación de instrumentos 5 %, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados 5 %, análisis estadístico 5 %, confección de tablas, gráficos e imágenes 5 %, corrección del artículo 5 %, traducción de términos o información obtenida 5 %, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada 5 %, revisión y versión final del artículo 50 %.

**Jannet Del Rocío Cóndor Chicaiza:** Búsqueda y revisión de literatura 10 %, aplicación de instrumentos 5 %, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados 5 %, análisis estadístico 5 %, confección de tablas, gráficos e imágenes 5 %, corrección del artículo 5 %, traducción de términos o información obtenida 5 %, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada 5 %, revisión y versión final del artículo 50 %.

**María Gladys Cóndor Chicaiza:** Búsqueda y revisión de literatura 5 %, confección de instrumentos 5 %, aplicación de instrumentos 5 %, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados 5 %, asesoramiento general por la temática abordada 5 %, corrección del artículo 5 %, traducción de términos o información obtenida 5 %, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada 5 %, redacción del original (primera versión) 50 %.

**Lilia del Rosario Lara Chala:** Búsqueda y revisión de literatura 5 %, confección de instrumentos 5 %, aplicación de instrumentos 5 %, recopilación de la información resultado de los instrumentos aplicados 5 %, asesoramiento general por la temática abordada 5 %, corrección del artículo 5 %, traducción de términos o



información obtenida 5 %, revisión de la aplicación de la norma bibliográfica aplicada 5 %, redacción del original (primera versión) 50 %.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.  
Copyright (c) 2021 Richar Jacobo Posso Pacheco, Nelson Rafael Otáñez Enríquez, Jannet Del Rocío Córdor Chicaiza, María Gladys Córdor Chicaiza, Lilia Del Rosario Lara Chala

