

## Original

### **El juego como estrategia en espacios no convencionales: una propuesta para la pospandemia**

**Gambling as an innovative strategy: a proposal for the post-pandemic COVID-19**

Milton Fernando Rosero Duque. Universidad Central del Ecuador. Ecuador.

[\[mfrosero@uce.edu.ec\]](mailto:mfrosero@uce.edu.ec) 

Klever Marcelo Quinteros Jurado. Ministerio de Educación. Ecuador.

[\[klever.quinteros@educacion.gob.ec\]](mailto:klever.quinteros@educacion.gob.ec) 

Laura Cristina Barba Miranda. Ministerio de Educación. Ecuador.

[\[laura.barba@educación.gob.ec\]](mailto:laura.barba@educación.gob.ec) 

Luis Enrique Noroña Casa. Universidad Central del Ecuador. Ecuador.

[\[lenorona@uce.edu.ec\]](mailto:lenorona@uce.edu.ec) 

**Recibido:** 25 de abril de 2021 / **Aceptado:** 19 de julio de 2021

### **Resumen**

La pandemia causó muchos estragos en el campo de la educación, generando en los estudiantes una pobreza del aprendizaje nunca antes visto. El presente artículo tiene como objetivo proponer al juego como una estrategia pospandemia para desarrollar los aprendizajes multidimensionales en las diferentes áreas del conocimiento en espacios no convencionales. El estudio es descriptivo de corte no experimental y transversal, se basó a partir de la opiniones y experiencias de 100 docentes de diferentes áreas del conocimiento de instituciones educativas de la ciudad de Quito, definidos a través del muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta a través de un instrumento de 16 ítems, validado mediante el juicio de siete expertos que determinó un Alpha de Cronbach de 0,86 indicando una confiabilidad moderada. En base a los resultados se pudo establecer la importancia de diseñar una propuesta para la pospandemia, de actividades basadas en el juego como estrategia para desarrollar los aprendizajes de las áreas del conocimiento en espacios no convencionales de las instituciones educativas. Como conclusión se puede decir que la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje garantiza que los conocimientos necesarios para la promoción al siguiente nivel educativo y para disminuir los efectos provocados por la COVID-19.

**Palabras clave:** covid-19; juego, estrategia, educación física; pandemia.

## **Abstract**

The pandemic wreaked havoc in the field of education, generating in students a poverty of learning never seen before. The present article aims to propose the game as a post-pandemic strategy to develop multidimensional learning in the different areas of knowledge in unconventional spaces. The study is descriptive, non-experimental and cross-sectional, it was based on the opinions and experiences of 100 teachers from different areas of knowledge of educational institutions in the city of Quito, defined through non-probabilistic convenience sampling. The technique used for data collection was the survey through a 16-item instrument, validated by the judgment of seven experts that determined a Cronbach's Alpha of 0.86 indicating moderate reliability. Based on the results, it was possible to establish the importance of designing a proposal for the post-pandemic, of activities based on the game as a strategy to develop learning in the areas of knowledge in non-conventional spaces of educational institutions. In conclusion, it can be said that the application of the game as a learning strategy guarantees that the necessary knowledge for promotion to the next educational level and to reduce the effects caused by COVID-19.

**Key words:** covid-19, juego, estrategia, educación física; pandemia.

## **Introducción**

En la actualidad se están viviendo momentos históricos de dolor en todo el mundo, debido a la COVID-19 que ha causado la muerte de millones de personas, la caída de la economía, ansiedad, depresión y temor de los pueblos, y el incremento de la pobreza del aprendizaje en América Latina, en el que 7 de cada 10 estudiantes no comprenden lo que leen, debido al cierre permanente de las instituciones educativas. (World Bank, 2021)

Esta crisis pandémica ha puesto a prueba a la educación en el Ecuador, desde la suspensión de las clases en marzo del 2020 se dispuso la educación remota o virtual la cual causó en los docentes que se rompan esquemas sobre paradigmas educativos como el tradicionalismo y el conductismo, los cuales han prevalecido frente a los cambios educativos propios de cada sociedad. (Posso et al., 2020a)

Estos cambios permitieron que los docentes se alineen al paradigma constructivista social establecido por el currículo 2016 (León et al., 2020), en la que se plantea destrezas con criterio de desempeño que se deben abordar para la enseñanza con metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos, en el pensamiento, la clase inversa entre otros. (Posso, 2018b)

A más de alinearse al modelo educativo los docentes prácticamente tuvieron que reinventarse en las metodologías de enseñanza, puesto que tenían por delante el enseñar desde la virtualidad, y eso generó que conozcan, utilicen y aplique los recursos virtuales hacia la educación como lo manifiesta Posso et al. (2020b) al mencionar que analfabetismo digital en los docentes se redujo debido a la necesidad de continuar con su misión de docentes.

Pero no solo los docentes cambiaron en la forma de enseñar, sino que también en su actitud frente al estudiante a ser más humanos y flexibles frente a las posibles problemáticas educativas y de tipo familiar sufridas, Posso (2018) menciona que los docentes deben convertirse en conciliadores, mediadores, integradores, guías y orientadores del aprendizaje, para que el alumno sea un participante activo y constructor del conocimiento.

En lo referente al docente como ente integrador, orientador y mediador, debe contar con una gama de estrategias metodológicas que le permita trabajar frente a la diversidad de sus estudiantes, pensando en que vienen a estudiar a la presencialidad, acarreado diferentes dificultades como problemas familiares de tipo económico, salud, vivienda, alimentación, trabajo entre otros muchos ocasionados por la pandemia.

Con lo manifestado anteriormente se puede decir que el docente debe aplicar todo su potencial creativo a la hora de planificar y ejecutar sus clases, provocando adaptaciones curriculares que van desde la contextualización del objetivo del aprendizaje, contenido curricular, metodologías de enseñanza, utilización de recursos didácticos y formas de evaluación acordes a los resultados de un diagnóstico profundo, tomando en cuenta las particularidades de cada estudiante.

Es necesario pensar en la educación como proceso de socialización, a fin de que el individuo adquiera un aprendizaje innovador, construya conocimientos, métodos y valores que le permitan desarrollar su capacidad de aprender a desenvolverse en el entorno donde convive, Posso y Bertheau, (2020) toman en consideración a la cooperación y colaboración para cumplir con las responsabilidades de afrontar estos desafíos y alcanzar las metas docentes, a fin de permitirse una transformación que proponga una alternativa a la sociedad en la consecución de un futuro canalizado hacia una mejor convivencia, fundamentada en las posibles soluciones para una educación de calidad.

En esta misma línea se debe asociar a lo que ocurrirá cuando llegue la normalidad, es decir se debe promover cambios significativos que conduzcan a la formación de un ser humano capaz de desenvolverse en una sociedad llena de temores, debido a que, aunque existan las vacunas las variantes del COVID-19 siempre generarán posibles contagios, y desde luego el

uso de la mascarilla y el distanciamiento se convertirán en acciones normales por muchos años.

Es por ello, que educar en el contexto de la pandemia se convertirá en un reto permanente para el docente, Posso et al. (2020c) mencionan que es fundamental que se trabaje en base la formación en valores, a la unidad familiar y social, al aprovechamiento del tiempo libre, a la apreciación de todos los espacios libres, en que los estudiantes coexisten con la naturaleza, con lo que les rodea, aprendiendo y disfrutando cada minuto de estos espacios no convencionales de educación.

Estos espacios no convencionales donde se pueden desarrollar la práctica docente se encuentran en la misma institución educativa como los patios, las áreas verdes, las canchas deportivas, las terrazas, en definitiva todos los espacios amplios y no cubiertos; Peleteiro (2009) afirma que las clases en espacios no convencionales garantiza una educación integral y placentera, porque promueve un aprendizaje diferente a través del juego desarrollando la imaginación y la creación, debido al contacto con la naturaleza, la brisa del viento, la observación de lugares cercanos.

El juego siempre ha sido trabajado en escenarios formales y no formales, su inclusión en el aprendizaje se ha ido desarrollando principalmente en estudiantes de edades tempranas, en los últimos años a través de varias metodologías de enseñanza el juego se ha manifestado como medio de aprendizaje de diversas formas, para Gutiérrez (2006), el juego es un ejercicio preparatorio para la vida, contribuyendo al desarrollo no sólo físico, sino también al cognitivo, social y afectivo.

Para Campo (2000), el juego se define como una acción o ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana y se pierde, dimensión particular de la lúdica, de la misma forma este autor plantea las siguientes características: Permite implicarse globalmente, tanto físico, como mentalmente; no tiene metas o finalidades extrínsecas; sus motivaciones son intrínsecas y no se hayan al servicio de otros objetivos; es voluntario y espontáneo; implica cierta participación activa.

En esta misma argumentación Piaget y Inhelder (1982), plantean que el juego es una forma de explorar, descubrir, construir y reconstruir el mundo, de desarrollar destrezas cognoscitivas, lingüísticas, motoras, sociales y de adaptarlas al mundo.

En la Educación Física ecuatoriana el juego es parte de un bloque curricular, además de que existe un enfoque curricular lúdico que orientan las clases a que sean divertidas y placenteras (Posso et al., 2019), pero el juego es una estrategia que se puede aplicar no solo en la

Educación Física, sino que, en todas las áreas del conocimiento, debido a sus características se pueden construir para que direccionen a cualquier aprendizaje.

Para que el docente pueda aplicar el juego como estrategia para el aprendizaje, debe asumir un reto, el cual es direccionar un clima armónico, donde cada participante se sienta a gusto en el sentido de su participación activa y consciente, que tome en cuenta las necesidades individuales, colectivas y respete las debilidades y limitaciones en algunos casos, para lograr el objetivo de aprendizaje. Siguiendo esta idea Posso et al. (2021c) menciona que en el juego se desarrolla todas las inteligencias múltiples, y que en la pandemia ha sido una estrategia fundamental para abordar varios aprendizajes.

Todos los docentes por su formación son creativos en la aplicación de metodologías de enseñanza, en dosificar los contenidos curriculares y en temporizar los momentos de acuerdo con los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, por eso el juego es una estrategia ideal de aprendizaje, por lo que se debe abordar en espacios no convencionales para que sea una vía para captar la atención y por ende el conocimiento.

Con todos los antecedentes expuestos se plantea que el objetivo de esta investigación es proponer al juego como una estrategia pospandemia para desarrollar los aprendizajes multidimensionales en las diferentes áreas del conocimiento en espacios no convencionales dentro de las instituciones educativas.

### **Muestra y metodología**

Este estudio es de tipo descriptivo de corte no experimental y transversal, debido a que se basa en la recolección de información en la que contestó a la interrogante ¿el juego es una estrategia que permite desarrollar los aprendizajes de las diferentes áreas del conocimiento?

Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia sobre opiniones y experiencias de 100 docentes de diferentes áreas del conocimiento de instituciones educativas de la ciudad de Quito, la técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta a través de un instrumento de 16 ítems.

Este instrumento fue validado por siete expertos docentes de las áreas de Educación Física, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Idioma Extranjero y Educación Cultural y Artística; los cuales cuentan con estudios de cuarto nivel, diez años de experiencia profesional y publicaciones en revistas indexadas.

El proceso de validación del instrumento se realizó en dos circulaciones debido que en la primera circulación hubo coincidencias, pero con observaciones; posteriormente se planteó

una prueba piloto en la que se aplicó a 10 docentes, con estos resultados se pudo determinar un Alpha de Cronbach de 0,86 indicando una confiabilidad moderada.

Posteriormente se fundamentará en base a los resultados, la importancia de plantear una propuesta en que el juego sea una estrategia pospandemia para desarrollar los aprendizajes multidimensionales en las diferentes áreas del conocimiento en espacios no convencionales.

### **Análisis de los resultados**

Tabla 1

#### *Resultados de la encuesta*

Ítems	Si	A veces	No
¿Realiza juegos en el aula?	88	5	7
¿Propone juegos para el desarrollo de los aprendizajes?	24	12	64
¿Sus estudiantes participan activamente de los juegos propuestos en clase?	36		64
¿El juego permite establecer acuerdos y asignación de tareas en sus clases?	35	1	64
¿El juego desarrolla las relaciones interpersonales en sus clases?	36		64
¿El juego permite el respeto a las diferencias individuales en sus clases?	36		64
¿El juego permite la participación cooperativa de sus estudiantes en las clases?	36		64
¿El juego permite el desarrollo cognitivo en sus clases?	36		64
¿El juego permite activar conocimientos previos?	36		64
¿El juego le permite enlazar entre el conocimiento previo y el nuevo?	23	23	64
¿Ha desarrollado sus clases en espacios fuera del aula?	10	22	68

Las entrevistas dirigidas a 100 docentes permitieron responder a la pregunta ¿el juego es una estrategia que permite desarrollar los aprendizajes de las diferentes áreas del conocimiento? De acuerdo con las opiniones expresadas se puede entender que la mayoría de los docentes realiza juegos en las horas clases, pero muy pocos lo orientan como estrategia de

aprendizaje, entre ellos comprenden los beneficios que tiene para la obtención de conocimientos previos, el enlace entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos, el desarrollo cognitivo, social y afectivo que este genera.

Además, se puede ver que muy pocos docentes han realizado juegos fuera del aula, debido a que se aferran en los espacios convencionales de aprendizaje; con estos resultados se puede fundamentar la importancia y la necesidad de generar el juego como una estrategia de aprendizaje que sirva para todas las áreas y que sean desarrolladas en diferentes espacios no convencionales.

### Propuesta

El reto para el docente está en garantizar un ambiente que propicie la participación efectiva de los alumnos, para que se logren los objetivos propuestos y así concienciar sobre la importancia de su especialidad, este debe contar con una diversidad de medios y estrategias para las clases.

A tales efectos el juego es considerado un medio pedagógico por excelencia, ya que es una actividad de participación voluntaria y libremente aceptada, que permite la socialización, el desarrollo físico armonioso y beneficios a nivel psicológico, por permitir a los participantes el conocerse a sí mismo.

A través de los tiempos, psicólogos, pedagogos, sociólogos y filósofos se han dedicado a investigar sobre el juego, en busca de determinar su naturaleza y la significación del mismo para el ser humano. Dichas investigaciones han generado diversidad de resultados, pero en muchos de los casos se coincide en que el juego, es una actividad formativa bio-psico-social, esencia para el ser humano.

¿Qué es el juego?, ¿Por qué jugamos?, ¿Para qué jugamos?, estas preguntas que como docentes se plantean es el propósito que persigue la siguiente guía es poner al alcance de los docentes de todas las áreas, que les sirva como una estrategia didáctica basadas en juegos.

Para mejor comprensión y un correcto uso los contenidos se ha distribuido en secciones que tratan sobre la fundamentación como estrategia didáctica, metodología del juego y una recopilación de juegos para determinadas ocasiones, en esta última sección se hace una descripción del juego especificando la duración aproximada del mismo, el espacio, materiales a utilizar y sus observaciones.

Desde la perspectiva educativa el juego es definido como una herramienta didáctica que complementa la acción docente, beneficiando al participante en el aspecto social, por ser el juego una fuerza socializadora que estimula el entendimiento, la comprensión, la

cooperación y la capacidad de relacionarse con los demás; al mismo tiempo favorece la formación corporal, orgánica y psicológica por ser una actividad física en donde el individuo tiene la posibilidad de auto- expresión, de auto-descubrimiento y de experimentación a través del movimiento.

El juego es una necesidad educativa, debido a que se aprende jugando, es un medio de participación, de comunicación y una función del estudiante, tiene efectos terapéuticos y educativos, permite:

- Bajar tensiones.
- Aprender.
- Integrarse al grupo.
- Sentirse relajados.
- Conseguir afecto.
- Pasar el tiempo.
- Buscar energías positivas.
- Compensar.
- Comunicar.
- Sentirse libres.
- Buscar equilibrio.
- Desarrollo de emociones.

El juego como estrategia de aprendizaje debe considerar todos los aspectos estructurales del mismo y la forma en que se desarrollara, para obtener los resultados deseados, por esto es importante tener en cuenta los principios filosóficos que lo aproximarán a la aplicación en las clases.

- El Principio de la totalidad menciona que la clase marcha bien en conjunto y no aisladamente.
- El Principio de disfrute dice que el estudiante aprende más fácil si lo hace en disfrute, gozo espiritual y tranquilidad.
- Principio de la evolución menciona que el juego se convirtió en una actividad presente en cada etapa de la evolución del estudiante, por tanto, hoy en día debe considerarse como actividad independientemente de su edad.
- Principio de libertad menciona que juego debe permitir a los estudiantes a la libertad de decisión, sin perder el sentido de los objetivos propuestos.



- Principio de solidaridad dice que la actividad basada en juegos debe promocionar la ayuda mutua entre sus participantes.

Se debe considerar en las clases los principios pedagógicos del juego, entre ellos se pueden mencionar los más importantes.

- Corta duración: Depende de la motivación de los participantes, del ambiente y las reglas, no se debe permitir que el juego muera o se petrifique, esto a través de la modificación de reglas, presentando nuevas alternativas y situaciones, o con simples variantes.
- Sin grandes preparativos: El juego debe ser planificado de una manera correcta y sencilla, que no demande de grandes explicaciones verbales, sin requerir de escenarios y materiales sofisticados.
- Reglamento simple y variable: Sin perder la esencia del juego, se debe contar con modificaciones para mantener la motivación, la cantidad limitada de reglas y su sencillez hacen de esta actividad más comprensible, y además permite la participación sin necesidad de contar con grandes habilidades o destrezas entrenadas.
- Tener en cuenta las disposiciones corporales e intelectuales de los participantes: Se debe tomar en cuenta que el nivel sensoriomotor depende en forma decisiva de las condiciones generales de vida.
- Corresponde a los intereses de los participantes, no solo los actuales, sino también a futuro. Tomando en cuenta que los estos obedecen al desarrollo evolutivo del hombre y también a variables de tipo culturales y sociales.
- De dificultad creciente: El hombre está identificado con los retos, buscando cada vez dificultades mayores, esto se puede lograr a través de la modificación de reglas.
- Permitir la participación, organización y autogestión: La actividad debe desarrollarse en un clima que facilite el desempeño democrático.

Para reforzar los anteriores principios se debe considerar que es característico en la enseñanza a través de juego, la presencia de lo siguiente: aprender de forma lúdica; aprender haciendo; aprender con espontaneidad, autenticidad y creatividad.

#### El Juego como estrategia de aprendizaje

Además, de ser una actividad divertida, el juego se constituye como una herramienta eficaz en el desempeño de la labor docente, es relevante que se incorpore como actividad

educativa, tomando en cuenta sus patrones lógicos y estructurales en el momento de planificar el juego, para que se pueda plantear el juego como estrategia de aprendizaje se deben seguir los puntos planteados a continuación:

- Conocer las necesidades e intereses de los estudiantes.
- Tener en cuenta el tipo de contenido curricular a aplicar para poder asociar a un tipo de juego y elegir un juego específico que será adaptado.
- Asociar los contenidos curriculares con los objetivos del juego y la superación de ellos.
- Considerar recursos, espacios y materiales, en el momento de la adaptación de los juegos.
- Conocer sobre el juego, es decir sus reglas y posibles variantes para ser adaptadas al aprendizaje.
- Aprender jugando, es decir orientar en todo momento hacia el disfrute y la diversión.
- Entender las reglas y procedimientos del juego, antes de adaptarles al aprendizaje planificado.
- Utilizar imágenes, materiales, textos o palabras para el aprendizaje previo o la conexión de este al nuevo conocimiento.
- Asegurarse de que todo el grupo coopere o colabore en el juego, ninguno de los estudiantes debe estar por fuera del juego.
- Presentarse al grupo el nombre y el objetivo del juego adaptado, esto garantizará su comprensión y su superación.
- Hacer que los jugadores tomen las posiciones adecuadas, roles de participación y división de grupos heterogéneos.
- Explicar el juego de la manera más entusiasta posible.
- Decir de manera simple y clara las instrucciones y reglas.
- Asegurarse que todo el grupo lo escuche, es decir garantice su comprensión con preguntas, asegurándose que no existan dudas.
- Dar la señal de inicio y final de la actividad.
- Incorporar variantes para mantener la motivación.
- Terminar con la actividad antes de que este deje de ser interesante.
- Aprovechar los espacios abiertos.
- Mantener las normas de bioseguridad, es decir utilización de mascarilla, distanciamiento de ser el caso, evitar juegos de alto impacto.

El aplicar estas estrategias permitirán que se pueda trabajar los aprendizajes, pero para consolidar esta propuesta se debe generar el trabajo en las aulas sin paredes, es decir el trabajo en espacios abiertos como los patios, canchas, espacios verdes, terrazas, veredas, entre otros espacios abiertos que cuentan las instituciones educativas.

### **Conclusiones**

Estas acciones aplicadas en el retorno a la normalidad educativa o llamada también retorno a la presencialidad, permitirá que los estudiantes puedan disfrutar de los espacios abiertos, tan anhelados durante la duración de la pandemia, pero también serán muy importantes si es que no se llega a una normalidad completa, es decir que todavía los contagios existan, en ese caso esta forma de recibir clases permitirá que exista distanciamiento y que la ventilación sea natural, evitando los riegos y garantizando motivación y disfrute del aprendizaje.

La elección de los juegos y la adaptación a los aprendizajes de las diferentes áreas del conocimiento, dependerá mucho de los espacios físicos que cuente la institución educativa, del conocimiento de los docentes sobre los diferentes tipos de juegos y su aplicación, de la creatividad e imaginación, de los niveles de complejidad de las destrezas con criterios de aprendizaje o aprendizajes, de las necesidades y requerimientos de aprendizaje y motivación de los estudiantes y del apoyo de las autoridades pedagógicas del plantel.

La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje garantiza que los conocimientos necesarios para la promoción al siguiente nivel educativo y para disminuir los efectos provocados por la pandemia.

## Referencias Bibliográficas

- Campo, G. (2000). *El Juego en la Educación Física Básica*. Colombia: El Cordobés
- Gutiérrez, Y. (2006). *El Juego en la Formación de Valores*. Trabajo de Grado de Maestría. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico "Luis Beltrán Prieto Figueroa". Barquisimeto.
- León Quinapallo, X. P., Ortiz Bravo, N. A. y Manangón Pesantez, R. M. (2020). Currículo de los niveles de educación obligatoria: Una mirada reflexiva desde el hacer docente. *Revista educare*, 24(1), 270-280. 10.46498/reduipb.v24i1.1246
- Peleteiro Vázquez, I. (2009). La práctica profesional no convencional en diversos espacios sociales a partir de la Pedagogía de la Autonomía de Paulo Freire: Retos y desafíos desde la Pedagogía Social. *Revista de Investigación*, 33(68), 13-31. Recuperado en 15 de julio de 2021, de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142009000300002&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142009000300002&lng=es&tlng=es).
- Piaget, J. y Inhelder B. (1982). *Psicología del Niño*. Madrid: Morata.
- Posso Pacheco, R. J. (2018a). *Guía de estrategias metodológicas para educación física en EGB y BGU*. Ministerio de Educación Ecuador. [https://www.academia.edu/38540331/Gu%C3%ADa\\_de\\_estrategias\\_Metodol%C3%B3gicas\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_F%C3%ADsica.pdf](https://www.academia.edu/38540331/Gu%C3%ADa_de_estrategias_Metodol%C3%B3gicas_de_Educaci%C3%B3n_F%C3%ADsica.pdf)
- Posso Pacheco, R. J. (2018b). *Propuesta de estrategias metodológicas activas aplicadas a la educación física* [Tesis de maestría]. Universidad Internacional de la Rioja, Logroño. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/7439>
- Posso Pacheco, R. Barba Miranda L., Marcillo Ñacato, J., Acuña Zapata, M. y Hernández Hernández, F (2019). Enfoque lúdico como estrategia en el contexto de la Educación Física ecuatoriana: una revisión sistemática. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 24(258), p. 86-105. <https://www.efdeportes.com/index.php/EFDeportes/article/view/1531/1021>
- 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. (2020a). 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. (2020b). 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>

Posso Pacheco, R., Aponte Guerra, J., Zapata Galarza, M. y Betancourt Mejía, A. (2020c). Aproximación fenomenológica y hermenéutica de los expertos en recreación, sobre las teorías del ocio y el tiempo libre en el proceso de socialización en las instituciones educativas. *Revista científica Olimpia*, 17, 78-91.  
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1269>

Posso Pacheco, R. y Bertheau, E. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 205–223.  
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.141>

Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C., Marcillo Ñacato, J. C. y Beltrán Vásquez, S. J. (2021a). Educación Física Interdisciplinaria ecuatoriana en el contexto de la covid-19. *Acción*, 17. <http://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/154>

Posso Pacheco, R., Otáñez Enríquez, N., Cóndor Chicaiza, J., Cóndor Chicaiza, M. y Lara Chala, L. (2021b). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *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>

World Bank (2021). Actuemos ya para Proteger el Capital Humano de Nuestros Niños: Los Costos y la Respuesta ante el Impacto de la Pandemia de COVID-19 en el Sector Educativo de América Latina y el Caribe. Washington, DC. World Bank.  
<https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/35276>