

# MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 4

Número 1  
Especial

2025

**Director:** Ph.D. Richar Posso Pacheco

**Email:** [rjposso@revistamentor.ec](mailto:rjposso@revistamentor.ec)

**Web:** <https://revistamentor.ec/>

**Editora en Jefe:** Ph.D. Susana Paz Viteri

**Coordinador Editorial:** Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

**Coordinadora Comité Científico:** Ph.D. Laura Barba Miranda

**Coordinadora Comité de Editores:** Msc. María Gladys Cóndor Chicaiza

**Coordinador del Consejo de Revisores:** Ph.D. Javier Fernández-Rio



## Editorial

### **Contextualized Ludotechnical Model: A Methodological Strategy to Energize Physical Education Teaching in Ecuador**

### **Modelo ludotécnico contextualizado: una estrategia metodológica para dinamizar la enseñanza de la Educación Física en el Ecuador**

Richar Jacobo Posso Pacheco<sup>1</sup>

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-1279-9852>

Laura Cristina Barba Miranda<sup>2</sup>

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-6902-8066>

Director Mentor Revista de Investigación Educativa y Deportiva. Quito-Ecuador<sup>1</sup>  
Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. Quito-Ecuador<sup>2</sup>

**Autor de correspondencia**

[rjposso@revistamentor.ec](mailto:rjposso@revistamentor.ec)

**Disponible en línea:** 15-11-2025

## **Abstract \_**

Ecuadorian Physical Education requires active methodologies that surpass traditional instruction. The ludotechnical approach, by integrating technique and play, emerges as an inclusive and curriculum-aligned alternative to promote meaningful learning, motivation, and active student participation. The study aimed to propose a contextualized ludotechnical model as a methodological strategy to enhance the teaching of Physical Education in Ecuador, theoretically and curricularly grounded. A documentary review of scientific sources and the National Physical Education Curriculum was conducted, analyzing its coherence with the ludotechnical methodology. The contextualized ludotechnical model structures the class in four stages: activation, core task, inclusive variation, and reflective closure. This structure aligns technique, inclusion, and formative assessment, articulating the Ecuadorian curriculum with a playful, meaningful, and scientifically supported pedagogy. The ludotechnical approach is consolidated as a curricular pedagogical model, establishing an inclusive methodological paradigm that integrates technique, play, and equity in Ecuadorian Physical Education.

**Keywords:** Physical Education, ludotechnical model, Ecuadorian curriculum, inclusion, active methodology.

## **Resumen**

La Educación Física ecuatoriana requiere metodologías activas que superen la instrucción tradicional. La ludotécnica, al integrar técnica y juego, se presenta como alternativa inclusiva y

curricularmente coherente para promover aprendizajes significativos, motivación y participación activa del estudiantado. El objetivo del estudio fue proponer un modelo ludotécnico contextualizado como estrategia metodológica para dinamizar la enseñanza de la Educación Física en el Ecuador, fundamentado teórica y curricularmente. Se realizó una revisión documental de fuentes científicas y del Currículo Nacional de Educación Física, analizando su coherencia con la metodología ludotécnica. El modelo ludotécnico contextualizado organiza la clase en cuatro momentos: activación, tarea central, variación inclusiva y cierre reflexivo. Esta estructura alinea técnica, inclusión y evaluación formativa, articulando el currículo ecuatoriano con una enseñanza lúdica, significativa y científicamente fundamentada. Se consolida la ludotécnica como modelo pedagógico curricular y se establece un paradigma metodológico inclusivo que integra técnica, juego y equidad en la Educación Física ecuatoriana.

**Palabras clave:** Educación Física, ludotécnica, currículo ecuatoriano, inclusión, metodología activa.

## **Introducción**

La Educación Física en el Ecuador, conforme al Currículo de 2016, se concibe como un área formativa destinada a promover el desarrollo integral del estudiantado, con énfasis en la motricidad, lo cognitivo, lo social y lo afectivo (Ministerio de Educación, 2021). Sin embargo, las observaciones derivadas de la práctica docente evidencian que en numerosas instituciones persisten modelos tradicionales de enseñanza basados en la instrucción técnica, la repetición de

ejercicios y la evaluación del rendimiento físico (Brito Mancheno, 2022; Posso-Pacheco, 2024; Posso-Pacheco et al., 2020), lo que limita la creatividad, la participación y la inclusión educativa, por lo que se necesita contextualizar metodologías activas que, sin renunciar al rigor técnico, potencien la motivación y la implicación activa en su propio aprendizaje motor.

En este contexto, el modelo ludotécnico se consolida como una alternativa pedagógica emergente, debida a que integra la enseñanza técnica de la Educación Física con la naturaleza lúdica del juego, transformando la práctica en una experiencia significativa y motivadora (Durán, 2018). La esencia del modelo reside en “enseñar jugando”, es decir, en insertar los componentes técnicos como el control postural, la coordinación o la ejecución de movimientos específicos dentro de situaciones de juego estructuradas, que implican desafío, cooperación y reflexión. Diversas investigaciones han comprobado que las sesiones basadas en la ludotécnica aumentan el tiempo de compromiso motor, la participación y la retención del aprendizaje (Carcas-Vergara et al., 2025; Rubio-Castillo & Gómez-Mármol, 2016a).

La articulación entre la ludotécnica y el currículo ecuatoriano es coherente y viable, debido a que se organiza el área en seis bloques curriculares: prácticas lúdicas, gimnásticas, expresivas comunicativas, deportivas, identidad corporal y relación con la salud (Posso-Pacheco et al., 2023) e invita explícitamente a los docentes a implementar metodologías activas, participativas y contextualizadas.

La ludotécnica puede constituir una vía metodológica para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque desarrolla las destrezas con criterio de desempeño a través de la

motivación intrínseca y del juego con propósito educativo. Investigaciones recientes han demostrado que el uso de estrategias lúdico-inclusivas mejora la participación, el clima de aula y la adquisición de competencias motrices (Posso-Pacheco & Barba-Miranda, 2023).

Un elemento de este enfoque es su potencial inclusivo, porque la ludotécnica posibilita adaptar reglas, materiales y roles para garantizar la participación equitativa de estudiantes con diferentes niveles de habilidad o con necesidades educativas especiales, sin alterar los objetivos de aprendizaje. Estas características responden a las demandas del Constructivismo Social que es el modelo educativo ecuatoriano, esta garantiza una educación física con enfoque inclusivo y lúdico. Investigaciones sobre juego cooperativo y educación emocional han evidenciado que la práctica lúdica estructurada fortalece la convivencia, la empatía y la autorregulación (Bonilla Canchingre & Marcano Molano, 2024; Sevilla Morocho, 2024).

A pesar de su pertinencia, la literatura nacional sobre la aplicación del modelo ludotécnico en el contexto ecuatoriano es inexistente, por lo que se reconoce la necesidad de sistematizar un marco conceptual y metodológico que articule esta propuesta con el currículo de Educación Física, integrando los enfoques inclusivos, lúdicos y de la construcción de la corporeidad. En este sentido, surge la pregunta de investigación que orienta el presente estudio: ¿Cómo puede estructurarse un modelo ludotécnico que articule el currículo de Educación Física del Ecuador y promueva una enseñanza con los enfoques curriculares?

Por tanto, el objetivo de este artículo fue proponer un modelo ludotécnico como estrategia metodológica para dinamizar la enseñanza de la Educación Física en el Ecuador, fundamentado

teórica y curricularmente. Para ello, se realiza una revisión documental del currículo nacional vigente y la literatura científica especializada en modelos ludotécnicos.

## **Desarrollo**

### **Fundamentación de la metodología ludotécnica**

El modelo ludotécnico surge como una respuesta a las limitaciones de los enfoques técnico-reproductivos de la Educación Física, que suelen privilegiar la repetición mecánica del gesto por encima de la motivación y del aprendizaje significativo (Gallón Obregón et al., 2024). Cuando la técnica se integra en juegos estructurados, el alumnado incrementa su compromiso motriz y se facilita una evaluación adaptada al ritmo de cada estudiante (Álvarez & Cunias, 2023). Otros estudios en el ámbito de la didáctica de la Educación Física han confirmado que la combinación de juego, consigna técnica y variabilidad de tareas reduce los tiempos de inactividad, favorece la participación y mantiene la intencionalidad formativa de la sesión (Rodríguez Moreta & Torres Gómez, 2023).

El juego no es recreo, no es pérdida de tiempo, ni un premio, sino es un medio para generar aprendizaje. Rubio-Castillo & Gómez-Mármol (2016b) sintetizan esta lógica en la motivación, la práctica significativa y la transferencia. Primero, el juego despierta interés; después, permite repetir la técnica en un entorno con sentido para el estudiante; finalmente, facilita trasladar la habilidad motriz a contextos más complejos o también llamados situaciones de colaboración-oposición. Esta

combinación explica por qué la ludotécnica es pertinente en contextos escolares con diversidad como las aulas ecuatorianas.

### **Componentes estructurales del diseño ludotécnico**

De la revisión de la literatura sobre ludotécnica pueden identificarse cinco componentes que se repiten:

1. **Situación inicial o pregunta/desafío.** Se plantea al grupo una consigna lúdica que despierta la necesidad de moverse y que orienta la tarea motriz. Esta fase cumple una función motivacional y diagnóstica.
2. **Juegos técnicos modificados.** La técnica que interesa al currículo se introduce en forma de juego, con reglas claras, puntuación o roles. La modificación de las reglas permite graduar la dificultad.
3. **Globalización o variación de la práctica.** Una vez dominada la técnica en un entorno controlado, se propone una situación más abierta, cooperativa o de ligera oposición, que obliga al estudiante a usar la habilidad en condiciones reales.
4. **Reflexión y explicitación del aprendizaje.** El docente guía al grupo para que reconozca qué se trabajó, cómo se aplicó y qué dificultades aparecieron. Esta fase consolida el aprendizaje motor y aporta metacognición.
5. **Adaptación y diferenciación.** Las reglas, los materiales o los roles pueden modificarse sin alterar el objetivo motor, lo que hace al modelo compatible con la educación inclusiva.

Estos cinco componentes son coherentes con las tendencias actuales de la didáctica de la Educación Física, que recomiendan situar al alumno en tareas globales, significativas y adaptables, en lugar de series largas de ejercicios analíticos.

### **Alineación con el currículo ecuatoriano de Educación Física**

El currículo ecuatoriano demanda que las destrezas con criterio de desempeño se desarrollen mediante metodologías activas, participativas y contextualizadas. Organiza el área en bloques que van desde las prácticas lúdicas y expresivas hasta las deportivas y de relación con la salud. El modelo ludotécnico puede operativizar estas exigencias porque:

- permite que el juego sea el vehículo para trabajar la destreza (el currículo lo admite siempre que haya propósito formativo);
- facilita la participación de todos, lo que dialoga con los principios de inclusión y equidad que el propio currículo enuncia;
- reduce los tiempos muertos y aumenta el compromiso motor, algo muy necesario en centros con carga horaria limitada;
- admite la incorporación de juegos y prácticas corporales propias de las distintas regiones del país, lo que fortalece el principio de interculturalidad.

En el bloque de prácticas lúdicas, una persecución con cambios de nivel y dirección puede responder a la destreza de “desplazarse con control y orientación espacial”. En el bloque de

prácticas deportivas, un juego modificado de balonmano en el que solo se puede anotar después de tres pases diferentes permite trabajar la destreza de “realizar pases y recepciones en situaciones de colaboración-oposición”. En el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativos, una secuencia rítmica por estaciones con consignas de creación puede enseñarse mediante retos lúdicos por equipos. En todos los casos, la estructura ludotécnica mantiene el sentido curricular.

### **Modelo ludotécnico contextualizado para la Educación Física del Ecuador**

Con base en los elementos anteriores y en los requerimientos del currículo nacional, se propone el Modelo Ludotécnico Contextualizado para la Educación Física como estrategia metodológica para dinamizar la enseñanza. El modelo se organiza en cuatro momentos secuenciales y cada uno cumple una función didáctica específica:

#### ***Momento 1. Activación lúdica contextualizada***

Se inicia la clase con un juego breve, de alta motivación, relacionado con el bloque que se está trabajando. Esta fase busca: a) activar físicamente al grupo; b) recuperar saberes motrices previos; y c) situar al estudiante en una experiencia lúdica que respete su contexto cultural.

#### ***Momento 2. Tarea ludotécnica central***

Se presenta un juego modificado que integra la técnica o habilidad motriz que corresponde a la destreza o destrezas con criterio de desempeño planificadas. El juego mantiene reglas claras, puntuación o retos progresivos. Aquí el docente puede graduar la dificultad, organizar en pequeños

grupos y usar materiales de bajo costo. La idea es que lo que en un enfoque tradicional se haría con repeticiones aisladas, se realiza dentro de un juego con sentido.

### ***Momento 3. Variación inclusiva y diversificación***

Se ajusta la misma tarea para atender a estudiantes con diferentes niveles de habilidad o con necesidades educativas especiales: reducción de distancia, ampliación de tiempo, uso de balones blandos, incorporación de señales visuales o sonoras, asignación de roles de apoyo. Esta fase es la que ancla el modelo al principio de inclusión presente en el currículo ecuatoriano y en la línea de autores nacionales que han insistido en planificar para todos los estudiantes.

### ***Momento 4. Cierre reflexivo y evaluación formativa***

El docente conduce una breve reflexión: qué técnica se trabajó, qué regla costó más, cómo se apoyaron los compañeros, qué cambiarían para la próxima sesión. Este momento permite recoger evidencias para la evaluación formativa (participación, cooperación, ejecución motriz en contexto de juego) y desarrollar metacognición motriz en los estudiantes.

Este modelo dinamiza la sesión, facilita al docente justificar ante la institución y ante los instrumentos de supervisión que el juego sí estuvo al servicio de las destrezas con criterio de desempeño. Al incluir un momento explícito de variación/inclusión, hace visible la atención a la diversidad, aspecto muy valorado en las instituciones educativas.

### **Orientaciones para la implementación en el sistema educativo**

Para que el modelo funcione como estrategia metodológica sostenible se recomiendan cinco acciones docentes:

1. **Planificar con matriz curricular.** Partir siempre de la destreza del currículo y luego elegir el juego ludotécnico que mejor la exprese.
2. **Usar materiales accesibles.** Balones de distintos tamaños, cuerdas, conos, aros o materiales reciclados permiten adaptar sin costos elevados.
3. **Respetar la secuencia de cuatro momentos.** Esto da ritmo, mantiene motivación y facilita la evaluación.
4. **Registrar la participación y la ejecución.** Listas de cotejo o rúbricas breves permiten evidenciar el logro de la destreza en contexto de juego.
5. **Formación docente continua.** Socializar el modelo en la institución para que no dependa de un solo profesor, sino que se convierta en práctica compartida.

## Conclusión

La ludotécnica se reconoce como un modelo pedagógico de estructura curricular, en el que el juego deja de ser un recurso motivacional para constituirse en un mecanismo formal de construcción del aprendizaje motor, cognitivo y socioemocional dentro de la Educación Física. Este conocimiento redefine el estatuto científico del juego en el ámbito educativo al situarlo como principio didáctico con base evaluativa y no como práctica complementaria.

La integración de la ludotécnica al Currículo Nacional de Educación Física del Ecuador configura un nuevo paradigma metodológico contextualizado, capaz de articular inclusión, diversidad y desempeño técnico en una misma secuencia de enseñanza. Este conocimiento amplía la teoría curricular del área al demostrar que la adaptación lúdica de reglas, materiales y roles puede funcionar como eje estructural de la planificación y no como ajuste compensatorio.

### **Referencias**

- Álvarez, A., & Cunias. (2023). Juegos deportivos para aprender los pases con el pie en el fútbol con estudiantes del 1° de secundaria, I.E. José Gabriel Condorcanqui, Huarmaca Piura” [Tesis, Universidad Nacional Pedro Luis Gallo].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/12290>
- Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”: Cooperative games as a psychopedagogical strategy to strengthen the social development of first-year children at the «Abraham Lincoln» Elementary School. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Brito Mancheno, F. D. (2022). Metodologías Activas mediante TIC en Educación Física para tiempos de covid-19. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 1(3), 328-345. <https://doi.org/10.56200/mried.v1i3.3470>

Carcas-Vergara, E., Cordellat-Marzal, A., Valero-Valenzuela, A., & Jiménez-Parra, J. F. (2025).

Impacto del modelo ludotécnico sobre variables motivacionales en educación primaria:

Percepciones y diferencias de género. *Apunts Educación Física y Deportes*, 158, 18-31.

[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2025/1\).159.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2025/1).159.03)

Durán, J. (2018). Modelos pedagógicos en la educación física y el deporte. *Qartuppi*.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/896748.pdf>

Gallón Obregón, L. V., Palma Ramírez, M. J., Ibarvo Arias, E. A., & Vera Quinatoa, L. F. (2024).

DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES A TRAVÉS DE LA LUDOTÉCNICA

EN ATLETISMO. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14810800>

Ministerio de Educación. (2021). Currículo Priorizado con énfasis en competencias. Ministerio de

Educación. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-efasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf)

[priorizado-con-efasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Elemental.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-efasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf)

Posso-Pacheco, R. J. (2024). Transformando la Educación Física: Del tradicionalismo militar a un

enfoque lúdico-inclusivo. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7),

1-8. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.7287>

Posso-Pacheco, R. J., & Barba-Miranda, L. C. (2023). Expresión corporal en educación inicial:

Fomento de la creatividad y la inclusión. *MENTOR revista de investigación educativa y*

*deportiva*, 2(2Especial), 1228-1234. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i2Especial.6996>

Posso-Pacheco, R. J., Barba-Miranda, L. C., Rodríguez-Torres, Á. F., Núñez-Sotomayor, L. F. X.,

Ávila-Quinga, C. E., & Rendón-Morales, P. A. (2020). 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. J., Paz-Viteri, B. S., Córdor-Chicaiza, M. G., Marcillo Ñacato, J. C., & Ramos-Álvarez, O. (2023). Physical education by competencies in the South American context: Pedagogical perspectives and curricular approaches for the integral development of children. *Environment and Social Psychology*, 9(2). <https://doi.org/10.54517/esp.v9i2.1950>
- Rodríguez Moreta, A. D. J., & Torres Gómez, E. J. (2023). El juego como estrategia para la alfabetización física en los estudiantes del nivel primario. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(6), 946-967. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i6.6522>
- Rubio-Castillo, A. D., & Gómez-Mármol, A. (2016a). Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 5(2), 41. <https://doi.org/10.6018/264631>
- Rubio-Castillo, A. D., & Gómez-Mármol, A. (2016b). Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Educación Física. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 5(2), 41. <https://doi.org/10.6018/264631>

Sevilla Morocho, L. E. (2024). El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(310), 120-131.

<https://doi.org/10.46642/efd.v28i310.7411>