UNIVERSIDAD INTEGRAL
DEL CARIBE Y AMÉRICA LATINA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MENCIÓN DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 6TO. EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL 'RÍO UPANO' DEL CANTÓN SUCÚA, PROVINCIA DE MORONA SANTIAGO

Investigación presentada como requisito para optar al grado de
Licenciatura en Educación Mención Didáctica y Evaluación de la Educación Física.

Autor: Gómez Galarza Luis Gilberto
Tutor: MSc. Poma Lojano Luis Santiago

Willemstad, Curaçao, septiembre de 2025

CARTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO POR PARTE DEL TUTOR

Quito, 29 de septiembre de 2025.

Ciudadano:
Director de Investigación y Posgrado
UNIVERSIDAD INTEGRAL DEL CARIBE Y AMÉRICA LATINA
Su Despacho.

Por medio de la presente me dirijo a usted con el fin de informarle que he leído el Trabajo de investigación titulado: "JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 6TO. EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL 'RÍO UPANO' DEL CANTÓN SUCÚA, PROVINCIA DE MORONA SANTIAGO", elaborado por el ciudadano Gómez Galarza Luis Gilberto, titular del documento de identidad que consta en su expediente académico, para optar al título de Licenciado/a en Educación Mención Didáctica y Evaluación de la Educación Física, y apruebo su presentación, exposición y evaluación correspondiente por parte del jurado asignado.

Atentamente,

LUIS SANTIAGO POMA LOJANO

Firmado digitalmente porLUIS SANTIAGO POMA LOJANO
DN: cn=LUIS SANTIAGO POMA LOJANO gn=LUIS SANTIAGO c=EC
Motivo:Soy el autor de este documento
Ubicaci· n:
Fecha:2026-10-02 14:54+19:00

MSc. Poma Lojano Luis Santiago

C.I. No. 0201629110

DEDICATORIA

A mis queridos padres, que, aunque ya no están físicamente conmigo, siguen viviendo en cada uno de mis logros. Este título es para ustedes, por haberme enseñado con su ejemplo el valor del esfuerzo, la disciplina y la humildad.

Gracias por guiarme desde el cielo y por ser mi fuerza en cada paso de este camino.

Hoy cumplo este sueño en su honor, con el corazón lleno de amor y gratitud.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Integral del Caribe y América Latina por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente y por el apoyo académico y humano recibido.

A mi asesor de tesis, MSc. Luis Santiago Poma Lojano, y a la Lcda. Silvana Jara Arias, por su paciencia, orientación y compromiso en la dirección de este trabajo; a mis profesores y a mi querida esposa, por el apoyo brindado durante todo el estudio.

A mis compañeros de carrera, por compartir experiencias, conocimientos y amistad. A mi familia, especialmente a mi compañera de vida, por su amor y apoyo constante, que fueron fundamentales para alcanzar este logro.

A los directivos y docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano”, por permitirme realizar este trabajo.

ÍNDICE GENERAL

	pp.
Carta de aprobación del tutor	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice General	v
Lista de Cuadros	vii
Lista de Gráficos	vii
Resumen	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	3
Justificación de la Investigación	5
Objetivos de la Investigación	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
Alcance de la Investigación	7
Limitaciones de la Investigación	7
Factibilidad de la Investigación	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	9
Bases Teóricas	11
Fundamentos de la Psicomotricidad y el Juego	11
Los Juegos Psicomotrices	13
La Atención	14
Sistema de Hipótesis	16
Sistema de Variables	16
Conceptualización de Variables	16
Operacionalización de Variables	17
CAPÍTULO III	19
MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de Investigación	19
Población y Muestra	20
Área de Investigación	21
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	21
Validación	22
Confiabilidad	23
Técnica de Análisis de Datos	23
Fases de la Investigación	24
CAPÍTULO IV	25

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS
Análisis Detallado de los Resultados 25
Presentación de Datos 25
Niveles de Atención Antes de la Intervención 25
Percepciones de los Docentes sobre Psicomotricidad y Atención 26
Cambios en la Conducta de Atención 27
Factores que Favorecen o Dificultan la Aplicación de los Juegos 29
Análisis General de los Resultados 29
Evidencia del Logro de los Objetivos 33
CAPÍTULO V 34
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
Conclusiones 34
Recomendaciones 35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 37
ANEXOS 39
Anexo A. Matriz de coherencia de la investigación 40
Anexo B. Juegos psicomotrices aplicados en la intervención 41
Anexo C. Lista de cotejo para observación de la atención 42
Anexo D. Guía de entrevista semiestructurada para docentes 43
Anexo E. Formato de diario de campo 44
Anexo F. Consentimiento del representante y asentimiento del menor de edad 45
Anexo G. Consentimiento informado para docentes participantes 46
Anexo H. Protocolo de codificación y resguardo de datos 47
Anexo I. Ficha de validación de contenido por juicio de expertos 48
Anexo J. Matriz de codificación para el análisis temático 49

LISTA DE CUADROS

Cuadro		pp.
1	Conceptualización de las Variables	16
2	Operacionalización de las Variables	17
3	Población y Muestra del Estudio	20
4	Expertos que Validaron los Instrumentos	23
5	Técnicas y Fuentes de Información por Objetivo	25
6	Registro Inicial de los Indicadores de Atención	26
7	Percepciones Docentes sobre el Vínculo entre Psicomotricidad y Atención	26
8	Registro de los Indicadores de Atención Antes y Después de la Intervención	27
9	Factores Facilitadores y Limitantes de la Aplicación de los Juegos	29
10	Síntesis de los Hallazgos por Objetivo	32

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico		pp.
1	Registro de los Indicadores de Atención Antes y Después de la Intervención	28
2	Red de Categorías del Análisis Cualitativo	32

UNIVERSIDAD INTEGRAL DEL CARIBE Y AMÉRICA LATINA

JUEGOS PSICOMOTRICES PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 6TO. EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL 'RÍO UPANO' DEL CANTÓN SUCÚA, PROVINCIA DE MORONA SANTIAGO

AUTOR: Gómez Galarza Luis Gilberto
TUTOR: MSc. Poma Lojano Luis Santiago
AÑO: 2025

RESUMEN

El presente estudio cualitativo analizó la influencia de los juegos psicomotrices en la mejora de la atención en niños de sexto año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Fiscomisional "Río Upano", ubicada en el cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago, Ecuador. Ante la observación recurrente de dificultades de atención, como distracción, abandono de tareas y baja participación, se desarrolló una intervención pedagógica basada en actividades lúdicas que integran movimiento corporal, coordinación, percepción espacial y autorregulación. Con un diseño de estudio de caso, se aplicaron juegos psicomotrices durante ocho semanas con 12 estudiantes y 2 docentes, y se recogió la información mediante observación participante, diario de campo, una lista de cotejo y entrevistas semiestructuradas a los docentes; los datos se analizaron mediante codificación temática. Los resultados muestran que los registros de atención sostenida, de seguimiento de instrucciones, de reducción de interrupciones y de participación grupal mejoraron entre el inicio y el final de la intervención, y que los docentes pasaron de percibir el movimiento como distracción a reconocerlo como un recurso para el aprendizaje. Los niños mostraron además conductas de autorregulación y cooperación, y la incorporación de referentes del entorno amazónico se identificó como un factor facilitador del compromiso. Dado que el estudio es de caso único y sin grupo de comparación, estos cambios se interpretan como una asociación y no como una relación causal. Se concluye que los juegos psicomotrices son una estrategia pedagógica viable y de bajo costo para fortalecer la atención en contextos rurales, y se recomienda incorporarlos de forma regular en la jornada escolar, capacitar a los docentes y realizar estudios con grupo de comparación y mediciones estandarizadas.

Descriptores o Palabras Claves: Juegos psicomotrices, atención, educación básica, desarrollo psicomotor, estrategias lúdicas, EGB.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ecuatoriana ha transitado hacia un paradigma centrado en el desarrollo integral del estudiante, en el que el cuerpo, la emoción y el pensamiento se reconocen como dimensiones inseparables del aprendizaje. El currículo nacional (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) promueve enfoques activos, lúdicos y contextualizados que respeten las necesidades evolutivas de los niños y fortalezcan competencias transversales como la atención, la autorregulación y la convivencia. Sin embargo, en contextos rurales como el cantón Sucúa, en la provincia de Morona Santiago, persisten desafíos para implementar estas propuestas, debido a limitaciones de infraestructura, de formación docente y de acceso a recursos, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En la Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano”, institución comprometida con la formación integral en un entorno multicultural y amazónico, los docentes de sexto año de Educación General Básica (EGB) han identificado de manera recurrente dificultades de atención en sus estudiantes: distracción constante, dificultad para seguir instrucciones, abandono prematuro de las tareas y baja participación en clase. Estas manifestaciones afectan el rendimiento académico y también la autoestima y el sentido de pertenencia escolar de los niños. Ante este panorama surge la necesidad de explorar estrategias pedagógicas viables, culturalmente pertinentes y de bajo costo.

Los juegos psicomotrices, entendidos como actividades lúdicas que integran movimiento corporal, coordinación, percepción espacial y autorregulación, se presentan como una alternativa con base teórica en autores como Le Boulch (1996) y Lapierre y Aucouturier (1980) y con respaldo empírico en la revisión de estudios sobre actividad física y funciones ejecutivas en la infancia (Diamond, 2013; de Greeff et al., 2018). Estas estrategias no requieren tecnología ni materiales costosos: pueden

desarrollarse con recursos del entorno y adaptarse a referentes culturales shuar y mestizos, lo que fortalece la identidad local y la interculturalidad.

La presente investigación cualitativa tiene como propósito comprender cómo la implementación sistemática de juegos psicomotrices influye en la mejora de la atención de los niños de 6to. EGB de la Unidad Educativa “Río Upano”. Más allá de medir resultados, se propone explorar significados, transformar prácticas y generar conocimiento aplicado desde y para el contexto amazónico.

El trabajo se organiza en cinco capítulos. El Capítulo I presenta el problema, los objetivos, la justificación, el alcance, las limitaciones y la factibilidad. El Capítulo II desarrolla los antecedentes, las bases teóricas y el sistema de categorías. El Capítulo III describe el marco metodológico. El Capítulo IV expone y analiza los resultados siguiendo el orden de los objetivos específicos. El Capítulo V recoge las conclusiones y las recomendaciones. Finalmente se incluyen las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El sistema educativo ecuatoriano ha transitado hacia un enfoque centrado en el desarrollo de competencias, la inclusión y el aprendizaje significativo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Este marco reconoce al estudiante como un ser integral, cuyo aprendizaje no se limita a lo cognitivo, sino que involucra también lo emocional, lo social y lo corporal. En ese contexto, la atención es una competencia transversal fundamental, porque constituye la puerta de entrada para el procesamiento de la información, la autorregulación y la participación activa en el aula. Sin embargo, en contextos rurales como el cantón Sucúa, en la provincia de Morona Santiago, persisten desafíos en torno al desarrollo de esta capacidad en los estudiantes de EGB, particularmente en los niveles superiores del ciclo.

La Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano”, institución católica con presencia comunitaria en Sucúa, ha identificado de manera reiterada un patrón de dificultades de atención en los niños de sexto año de EGB. Los docentes reportan que, durante las clases, muchos estudiantes presentan miradas dispersas, interrupciones frecuentes, dificultad para seguir instrucciones de dos o más pasos, abandono prematuro de las actividades y bajo rendimiento en tareas que requieren concentración sostenida. Estas manifestaciones afectan el logro de los objetivos de aprendizaje y generan frustración en los propios niños, quienes pueden asumir etiquetas como “distraídos” o “inquietos”, con efectos negativos en su autoestima y su motivación escolar.

Desde la neuroeducación, la atención no es una facultad fija ni exclusivamente cognitiva, sino un proceso dinámico que se modula por factores sensoriales, motores, emocionales y contextuales (Diamond, 2013). La revisión de intervenciones con niños en edad escolar indica efectos positivos de la actividad física sobre las

funciones ejecutivas y la atención (de Greeff et al., 2018). En este sentido, la psicomotricidad, entendida como la integración entre el cuerpo, la emoción y el pensamiento, se presenta como una vía pedagógica para abordar estas dificultades. Para Le Boulch (1996), la educación por el movimiento contribuye a la organización del esquema corporal y de la conducta del niño, base sobre la cual se construyen la orientación y el control de la acción.

No obstante, en muchas escuelas rurales, incluida “Río Upano”, tiende a predominar un modelo de enseñanza centrado en la exposición verbal, la copia y la repetición, con escaso espacio para el juego, el movimiento o la experimentación corporal. Esta tendencia se relaciona con las limitaciones en la formación inicial y continua de los docentes en enfoques activos y con la presión por cumplir los contenidos curriculares en contextos de recursos limitados. Aunque el Ministerio de Educación promueve el enfoque lúdico, su aplicación en zonas rurales amazónicas enfrenta barreras culturales, logísticas y epistemológicas.

Es en este escenario donde surge la necesidad de explorar alternativas pedagógicas viables, culturalmente pertinentes y de bajo costo. A diferencia de las intervenciones basadas en TIC, que requieren infraestructura, conectividad y dispositivos, los juegos psicomotrices pueden realizarse con materiales sencillos (cuerdas, aros, pelotas, el propio cuerpo) y en espacios abiertos o cerrados, lo que los hace aptos para contextos como Sucúa, donde el acceso a la tecnología es limitado y desigual.

La línea de investigación a la que se vincula este proyecto es la de juegos didácticos en TIC. El estudio reconoce que el concepto de juego didáctico no se reduce a lo digital: en contextos con brecha digital, priorizar únicamente las TIC podría excluir a comunidades que no tienen acceso equitativo a esos recursos. Por ello amplía la noción de juego didáctico hacia formatos no tecnológicos, sin abandonar el espíritu de innovación pedagógica que caracteriza a esa línea.

La Unidad Educativa “Río Upano” ofrece un escenario propicio: cuenta con un equipo docente comprometido, con espacios adecuados para actividades al aire libre y con una comunidad estudiantil diversa, en la que coexisten niños de

ascendencia mestiza y shuar. Hasta la fecha no se ha implementado en la institución un programa sistemático de psicomotricidad con fines de atención, lo que convierte a este proyecto en una oportunidad para generar conocimiento aplicado.

A partir de lo anterior se formula la siguiente interrogante general: ¿de qué manera los juegos psicomotrices influyen en la mejora de la atención en niños de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano” del cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago? De ella se derivan cuatro preguntas de investigación:

1. ¿Qué características presentan los niveles de atención en los niños de 6to. EGB antes de la implementación de juegos psicomotrices?
2. ¿Cómo perciben los docentes la relación entre el movimiento corporal y la capacidad de atención de sus estudiantes?
3. ¿Qué cambios se observan en la conducta de atención de los niños tras la aplicación sistemática de juegos psicomotrices?
4. ¿Qué factores facilitan o limitan la integración de juegos psicomotrices en la práctica docente cotidiana en un contexto rural amazónico?

Justificación de la Investigación

Justificación científica. La investigación aporta evidencia cualitativa sobre la relación entre psicomotricidad y atención en un contexto poco estudiado: las escuelas rurales amazónicas del Ecuador. Las revisiones recientes sobre actividad física y atención en escolares señalan que las intervenciones y las poblaciones estudiadas son heterogéneas y que se requieren más estudios para precisar qué características de la actividad favorecen la atención (Alvarado Melo et al., 2024). En la revisión de literatura realizada para este trabajo no se localizaron estudios publicados con niños de sexto año de EGB de la Amazonía ecuatoriana, lo que limita la transferibilidad de la evidencia disponible. El estudio contribuye, además, a ampliar la comprensión del concepto de juego didáctico más allá de lo digital.

Justificación pedagógica. Se ofrece una propuesta práctica, viable y de bajo costo para fortalecer una competencia clave en la educación básica. Los juegos psicomotrices no requieren tecnología, internet ni materiales costosos; pueden

realizarse con recursos del entorno (piedras, hojas, cuerdas, el propio cuerpo), lo que los hace aptos para contextos con limitaciones económicas. Además, se alinean con los principios del currículo nacional, que promueve el aprendizaje activo, el enfoque lúdico y el desarrollo integral (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). La experiencia documentada puede servir como referente para otras instituciones rurales de la Amazonía.

Justificación social. Mejorar la atención incide en el rendimiento académico y también en la autoestima, la autorregulación emocional y las relaciones sociales. En comunidades donde el abandono escolar es una preocupación, las estrategias que hacen del aula un espacio más dinámico, inclusivo y significativo pueden fortalecer el sentido de pertenencia y el compromiso con la educación. Al incorporar elementos culturales shuar en los juegos se promueve, además, el respeto a la identidad y la interculturalidad.

Justificación institucional y de línea de investigación. Aunque la línea de investigación es la de juegos didácticos en TIC, el proyecto se alinea con su espíritu al explorar el juego como herramienta pedagógica intencional: la innovación educativa no siempre implica tecnología y puede consistir en recuperar prácticas lúdicas tradicionales y adaptarlas a fines pedagógicos actuales. El estudio responde, asimismo, a una necesidad identificada por la propia Unidad Educativa “Río Upano” y fortalece el vínculo entre la universidad y la comunidad educativa local.

Objetivos de la Investigación

Los objetivos se formularon en coherencia con el título y con la interrogante planteada. Su correspondencia con las preguntas, las categorías de análisis y las técnicas de recolección se resume en la matriz de coherencia (ver Anexo A).

Objetivo General

Analizar la influencia de los juegos psicomotrices en la mejora de la atención en niños de sexto año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano”.

Objetivos Específicos

1. Caracterizar los niveles de atención de los estudiantes antes de la intervención, a partir de observaciones sistemáticas y registros docentes.

2. Explorar las percepciones, creencias y experiencias de los docentes respecto al vínculo entre psicomotricidad y atención.
3. Describir los cambios cualitativos en la conducta de atención de los niños tras la implementación de una secuencia planificada de juegos psicomotrices.
4. Identificar los factores contextuales (culturales, institucionales, materiales y personales) que favorecen o dificultan la aplicación sostenida de estas estrategias en el aula.

Alcance de la Investigación

La investigación tiene un alcance microsocial y contextualizado. Se desarrolla en un único escenario, la Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano”, en el cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago, con estudiantes de sexto año de EGB y con los docentes a cargo del curso, durante las ocho semanas que duró la intervención. El estudio se interesa por las dinámicas del aula, las características culturales del entorno (mestizo-shuar), las condiciones materiales y las prácticas pedagógicas locales.

Dado que el estudio es cualitativo y de caso único, la “influencia” de los juegos psicomotrices se entiende en sentido interpretativo: se describen y analizan los cambios observados y las explicaciones que los actores les atribuyen, sin pretender establecer una relación causal ni generalizar los resultados en términos estadísticos. Los hallazgos ofrecen, en cambio, transferibilidad analítica: pueden inspirar reflexiones y adaptaciones en contextos rurales similares de la Amazonía ecuatoriana o latinoamericana.

Limitaciones de la Investigación

La primera limitación es el carácter de caso único: la muestra es pequeña (12 estudiantes y 2 docentes) y está seleccionada de manera intencional, por lo que los resultados describen lo ocurrido en este grupo y no pueden extenderse sin cautela a otros contextos. En segundo lugar, el diseño no incluyó un grupo de comparación, de modo que los cambios observados no pueden atribuirse exclusivamente a los juegos psicomotrices: pudieron concurrir otros factores del aula y de la maduración de los niños.

Una tercera limitación es que los instrumentos son de elaboración propia, no estandarizados, y que el investigador participó como observador en las sesiones, lo que puede influir en las observaciones. Para atenuarlo se triangularon varias técnicas y se contrastaron las observaciones con las percepciones de los docentes. Finalmente, la intervención duró ocho semanas y no se realizó un seguimiento posterior, por lo que no se conoce si los cambios se mantienen en el tiempo.

Factibilidad de la Investigación

La investigación fue factible porque se desarrolló en una sola institución, cuyos directivos y docentes autorizaron y apoyaron el trabajo, y porque el investigador tuvo acceso directo a los estudiantes, a los docentes y a los espacios en los que se aplicaron los juegos. Los juegos se realizaron con materiales sencillos y de bajo costo (cuerdas, un tambor o cascabel, una venda) y en los espacios abiertos de la institución, sin depender de conectividad ni de equipos tecnológicos. El tiempo de ocho semanas permitió completar las fases de diagnóstico, intervención y análisis, y el uso de consentimiento informado, asentimiento y códigos de identificación aseguró el cumplimiento de las condiciones éticas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico relaciona los conceptos y enfoques que sustentan la investigación con la realidad estudiada. Incluye los antecedentes, las bases teóricas sobre psicomotricidad, juego y atención, y el sistema de categorías con el que se organizaron la recolección y el análisis de la información.

Antecedentes de la Investigación

Se seleccionaron estudios recientes (2018-2024) que relacionan el juego, el movimiento y la actividad física con la atención y las funciones ejecutivas en escolares. Todos fueron consultados en su fuente original y se presentan con el autor, el año, el título, el propósito, el método, las conclusiones y el aporte al presente estudio.

de Greeff et al. (2018), en el artículo *Effects of physical activity on executive functions, attention and academic performance in preadolescent children: a meta-analysis*, se propusieron examinar cómo la actividad física afecta las funciones ejecutivas, la atención y el rendimiento académico en niños de 6 a 12 años. Realizaron un metaanálisis de 31 estudios de intervención publicados entre 2000 y abril de 2017. Encontraron efectos positivos en los dominios evaluados; en atención, la actividad física aguda mostró un efecto positivo (g = 0,43) y los efectos más amplios se esperan en intervenciones que promueven actividad física regular durante varias semanas. Su aporte a esta investigación es el respaldo a una intervención sostenida de ocho semanas con niños de edad escolar; no obstante, se trata de estudios de actividad física en general y no de juegos psicomotrices con referentes culturales.

Bernate (2021), en la *Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad*, buscó analizar cómo se relaciona el juego con el desarrollo psicomotor infantil. Aplicó una revisión documental sistemática con protocolos de búsqueda heurística. Concluyó que el juego es una herramienta esencial

y necesaria para el desarrollo psicomotor, que contribuye al progreso de las habilidades motrices y al crecimiento biológico y psicológico, y que la mayoría de los estudios se concentra en las etapas de educación inicial. Su aporte es el sustento del juego como mediador del desarrollo y, a la vez, la constatación de que son menos frecuentes los estudios con niños de los últimos años de la educación básica.

Kolovelonis y Goudas (2023), en *Acute enhancement of executive functions through cognitively challenging physical activity games in elementary physical education*, se propusieron examinar si los juegos de actividad física con alta exigencia cognitiva mejoran las funciones ejecutivas de escolares. Realizaron un estudio cuasiexperimental con 144 estudiantes de cuarto y quinto grado de cuatro escuelas, distribuidos en cuatro condiciones: juegos cognitivamente exigentes, instrucción de habilidades de fútbol, instrucción de atletismo y un grupo en lista de espera. Los estudiantes que participaron en los juegos mostraron mejoras mayores en funciones ejecutivas que los de las otras condiciones, y cuando el grupo de espera recibió después los juegos aparecieron mejoras similares. Concluyeron que estos juegos son una estrategia eficaz para el desarrollo de las funciones ejecutivas en la educación física escolar. Su aporte es el apoyo a juegos con reglas, secuencias e inhibición como los que se aplicaron en este estudio.

Alvarado Melo et al. (2024), en *Actividad física en escolares y su relación con la atención. Una revisión sistemática*, buscaron examinar la relación entre la actividad física y el desarrollo de la atención en escolares, en un contexto de conductas sedentarias en el entorno educativo. Revisaron 33 artículos publicados entre 2013 y 2023. Concluyeron que la actividad física muestra efectos positivos sobre la atención, en particular la atención selectiva, pero que la heterogeneidad de las intervenciones y de las poblaciones impide establecer cuál es la frecuencia, el tiempo, la intensidad o el tipo de ejercicio más eficaz, por lo que se necesita más investigación. Su aporte es la justificación de un estudio que describa en profundidad una intervención concreta y su contexto.

En síntesis, los antecedentes coinciden en señalar efectos favorables del movimiento y del juego sobre las funciones ejecutivas y la atención, pero provienen

de contextos educativos distintos al de este estudio y no abordan las condiciones de las escuelas rurales amazónicas, donde factores como la diversidad cultural mestiza y shuar, los recursos limitados y la geografía pueden modular los efectos de una intervención. Ese vacío justifica un estudio cualitativo y contextualizado que no pretende replicar los hallazgos previos, sino comprenderlos en una realidad local.

Bases Teóricas

Las bases teóricas se organizan en tres ejes: los fundamentos de la psicomotricidad y el juego, los juegos psicomotrices y la atención. En cada uno se explicita la posición asumida en esta investigación.

Fundamentos de la Psicomotricidad y el Juego

Teoría psicomotriz

Le Boulch (1996) concibe la educación por el movimiento como una vía para el desarrollo global del niño y destaca el papel del esquema corporal, es decir, la representación que el niño construye de su cuerpo y de su acción en el espacio, como base de la organización de la conducta. Lapierre y Aucouturier (1980) subrayan la dimensión relacional, expresiva y simbólica del movimiento: la psicomotricidad no solo organiza el cuerpo, sino que permite al niño expresar sus vivencias mediante el juego y elaborar la relación con los otros.

A partir de estos autores, el estudio asume como supuesto orientador que un niño que se siente seguro en su cuerpo y en el espacio puede orientar con mayor facilidad su atención hacia la tarea, mientras que la inquietud motriz no canalizada y la inseguridad corporal pueden dispersarla. Con fines descriptivos se distinguen tres planos de la acción psicomotriz: el global (equilibrio, desplazamiento y coordinación general), el fino (precisión manual) y el relacional (interacción con otros y respeto de reglas).

Desarrollo infantil y juego

Según Piaget e Inhelder (1969), los niños de entre 7 y 11 años se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, en la que el pensamiento lógico se aplica a objetos y situaciones reales y el conocimiento se construye a través de la acción. Los niños de sexto año de EGB (10 a 11 años) se ubican en este periodo, de modo que los

juegos con reglas, secuencias y desafíos motores son coherentes con su forma de aprender. Un juego que requiere seguir una secuencia de movimientos ejercita la memoria de trabajo y la planificación, funciones ejecutivas vinculadas con la atención.

Vygotsky (1978) considera el juego como una actividad que impulsa el desarrollo en la infancia: al jugar, el niño actúa por encima de su comportamiento cotidiano, asume roles, sigue reglas y ejerce autocontrol, y se activa así la zona de desarrollo próximo. Un juego como “El río Upano”, en el que se camina sobre una cuerda sin caer, exige equilibrio, inhibir el impulso de apresurarse y sostener la concentración en el recorrido, habilidades vinculadas con la atención.

Neuroeducación y movimiento

Diamond (2013) revisa las funciones ejecutivas (inhibición, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva), su apoyo en las regiones prefrontales y la evidencia de que pueden fortalecerse en la infancia mediante actividades que combinan esfuerzo cognitivo, control del cuerpo y compromiso emocional. Ratey (2008) sostiene que el ejercicio físico aumenta la disponibilidad de neurotransmisores como la dopamina, la serotonina y la noradrenalina, relacionados con la atención y el estado de ánimo. Estas ideas se toman en esta investigación como marco de interpretación, no como mecanismos medidos en los niños participantes.

Juego didáctico y juego no digital

El currículo ecuatoriano reconoce el valor del juego en el desarrollo de competencias (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Huizinga (2007) sostiene que el juego es un hecho cultural anterior a cualquier tecnología. Desde esta mirada, el estudio amplía el concepto de juego didáctico: en contextos con brecha digital, el juego no necesita pantallas para ser didáctico, y un juego que simula la pesca en el río Upano o la huida del jaguar puede conectar con la experiencia vital del niño tanto como una aplicación digital.

Los Juegos Psicomotrices

Definición

Los juegos psicomotrices son actividades lúdicas intencionalmente diseñadas que integran el movimiento corporal con fines educativos y promueven la armonización entre el cuerpo, la emoción y el pensamiento. Siguiendo a Le Boulch (1996), no se reducen a ejercicios físicos, sino que son una vía para el desarrollo global del niño, pues le permiten organizar su esquema corporal, expresar sus afectos y relacionarse con los demás bajo reglas compartidas. En este estudio se entienden como estrategias pedagógicas no tecnológicas, alineadas con el espíritu del juego didáctico y adaptadas a un contexto rural con acceso limitado a TIC.

Carácter lúdico y simbólico

El componente lúdico es esencial: el juego no se vive como obligación, sino como fuente de placer y descubrimiento. En el juego simbólico el niño trasciende la realidad inmediata (Vygotsky, 1978). En el contexto amazónico esto se manifiesta cuando los niños simulan ser animales del bosque, como el jaguar o el mono, o recrean actividades cotidianas, como cruzar el río Upano. Este simbolismo motiva y, además, da sentido cultural a la actividad, lo que refuerza la identidad local y facilita asumir las normas de atención propias del juego.

Estructura y progresión pedagógica

Los juegos aplicados en este estudio no son improvisados, sino secuenciados con intención pedagógica. Siguen una progresión de lo global a lo específico: comienzan con movimientos amplios y avanzan hacia coordinaciones más finas, equilibrio, precisión y funciones ejecutivas como la inhibición y la planificación. La progresión busca que los desafíos sean alcanzables, evitar la frustración y promover la autoeficacia, factores de los que depende la sostenibilidad de la atención. Los juegos utilizados se describen en el Anexo B.

Pertinencia cultural y contextual

En Sucúa coexisten las culturas mestiza y shuar, por lo que la pertinencia cultural es un factor determinante. Los juegos incorporan referentes del entorno amazónico: sonidos de animales, elementos naturales como el río, las piedras o las

lianas, y dinámicas comunitarias. Esta adaptación responde a una lógica pedagógica intercultural en el sentido que plantea Walsh (2010), para quien la interculturalidad crítica reconoce los saberes locales como parte del proceso educativo y no como un añadido decorativo. En esta investigación se asume que el aprendizaje es más significativo cuando se ancla en la experiencia vital del estudiante.

Rol del docente como mediador lúdico

El docente no actúa como instructor autoritario, sino como mediador lúdico: guía, observa, ajusta la dificultad y facilita la reflexión posterior al juego ("¿Qué sentiste al congelarte?", "¿Cómo lograste no caer?"). Esta mediación es importante en contextos rurales, donde los docentes suelen contar con formación limitada en enfoques activos. En este estudio se asume que el desarrollo de los juegos depende, en buena medida, de la disposición del maestro a jugar, de su sensibilidad emocional y de su capacidad para vincular el juego con los objetivos curriculares.

La Atención

Definición

La atención se concibe como un proceso cognitivo dinámico y multidimensional que permite seleccionar, focalizar, mantener y desplazar la conciencia hacia estímulos relevantes, inhibiendo distractores internos (pensamientos, emociones) y externos (ruidos, movimientos). Posner y Petersen (1990) la describen como un sistema con redes de alerta, orientación y control ejecutivo, y en el marco de la neuroeducación se considera una función ejecutiva modulable por el entorno, la emoción y el cuerpo (Diamond, 2013). En este estudio se aborda desde una perspectiva cualitativa, priorizando las manifestaciones observables en el aula sobre las mediciones estandarizadas.

Atención sostenida en contextos escolares

Se refiere a la capacidad del niño para mantenerse en una tarea académica durante un periodo prolongado sin desviarse ni abandonarla. En este estudio se operacionaliza como permanecer en la tarea más de 10 minutos. En sexto año de EGB esta habilidad es necesaria para actividades como la lectura comprensiva, la resolución de problemas matemáticos o la escritura de textos. Se asume que los

juegos psicomotrices pueden contribuir a ella al canalizar la energía motriz y reducir la ansiedad antes del trabajo cognitivo.

Atención selectiva y seguimiento de instrucciones

Implica la capacidad de enfocarse en una consigna específica ignorando estímulos irrelevantes. En el aula se manifiesta en la habilidad para seguir instrucciones de dos o más pasos (por ejemplo, “abran el cuaderno, copien el título y subrayen las palabras clave”). Los niños con dificultades de atención suelen ejecutar solo la primera parte de la consigna o distraerse con lo que hace un compañero. Los juegos con secuencias motoras, como “Imitar al mono zurdo”, exigen escucha activa, memoria de trabajo y ejecución secuencial, habilidades transferibles a la tarea académica.

Autorregulación e inhibición de respuestas impulsivas

La inhibición de respuestas impulsivas es un componente de la atención ejecutiva y de las funciones ejecutivas (Diamond, 2013; Posner y Petersen, 1990). En niños de 10 a 11 años se observa en la capacidad de esperar turnos, no interrumpir o detenerse cuando se solicita. Juegos como “El jaguar dormido”, en el que se debe avanzar en silencio sin despertar al “jaguar”, y “Congelar al son del río”, en el que se debe detenerse al escuchar un sonido, ponen en juego esta función. Su mejora puede repercutir, además, en la convivencia escolar.

Influencia del estado emocional y corporal

La atención no es puramente cognitiva: está mediada por el estado emocional y corporal del niño. Un estudiante ansioso, hiperactivo o con inseguridad corporal puede tener dificultades para atender, independientemente de su capacidad intelectual. La psicomotricidad aborda esta dimensión al fortalecer la imagen corporal y regular el tono emocional (Lapierre y Aucouturier, 1980), y el movimiento se asocia con cambios neuroquímicos que favorecen el estado de ánimo y la claridad mental (Ratey, 2008). En Sucúa, donde muchos niños enfrentan condiciones de vulnerabilidad socioeconómica, esta regulación emocional es tan importante como el entrenamiento cognitivo.

Sistema de Hipótesis

La investigación no formula hipótesis verificables. Por su carácter cualitativo, descriptivo-interpretativo y de caso único, el trabajo se desarrolla con base en los objetivos y en las categorías de análisis, conforme lo permiten las Normas UNICAL para los estudios en los que las hipótesis no son aplicables. Se mantiene como supuesto orientador, no contrastado estadísticamente, que la práctica sistemática de juegos psicomotrices con pertinencia cultural se asocia con cambios observables en la atención de los niños.

Sistema de Variables

En lugar de variables independiente y dependiente, que suponen una relación causal verificable, el estudio trabaja con categorías de análisis derivadas de los objetivos específicos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). La intervención (los juegos psicomotrices) se describe como el contexto en el que se observan las categorías. Estas son:

a) Niveles de atención inicial: atención sostenida, atención selectiva y seguimiento de instrucciones, autorregulación y participación antes de la intervención.
b) Percepciones docentes sobre el vínculo entre psicomotricidad y atención.
c) Cambios en la conducta de atención posteriores a la intervención.
d) Factores contextuales que facilitan o limitan la aplicación de los juegos.

Conceptualización de Variables

El Cuadro 1 define conceptual y operacionalmente cada categoría y la vincula con el objetivo específico correspondiente.

Cuadro 1
Conceptualización de las Variables

Objetivo Específico	Variable (categoría)	Definición Conceptual	Definición Operacional

Objetivo Específico	Variable (categoría)	Definición Conceptual	Definición Operacional
1. Caracterizar los niveles de atención antes de la intervención	Niveles de atención inicial	Estado de la atención sostenida, selectiva y de autorregulación que presentan los niños antes de participar en los juegos (Posner y Petersen, 1990).	Registro, en la lista de cotejo y en el diario de campo, de la permanencia en tarea, el seguimiento de instrucciones, las interrupciones y la participación grupal antes de la intervención.
2. Explorar las percepciones, creencias y experiencias de los docentes	Percepciones docentes sobre psicomotricidad y atención	Ideas, creencias y experiencias que los docentes construyen sobre la relación entre el movimiento corporal y la capacidad de atención.	Respuestas de los docentes a las preguntas 1 a 3 y 6 de la guía de entrevista y comentarios registrados durante la observación.
3. Describir los cambios cualitativos en la conducta de atención	Cambios en la conducta de atención	Variaciones observables en la atención sostenida, selectiva y en la autorregulación tras la secuencia de juegos psicomotrices.	Comparación de los registros de la lista de cotejo antes y después de la intervención y de los episodios consignados en el diario de campo.
4. Identificar los factores contextuales que favorecen o dificultan la aplicación	Factores contextuales	Condiciones culturales, institucionales, materiales y personales que facilitan o limitan la aplicación sostenida de los juegos en el aula.	Respuestas de los docentes a las preguntas 4 a 6 de la guía de entrevista y observaciones del diario de campo sobre espacios, materiales, tiempos y actitudes.

Fuente: EL AUTOR. (2025), a partir de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) y de Posner y Petersen (1990).

Operacionalización de Variables

Cada categoría se descompuso en dimensiones e indicadores, que constituyen focos de observación e indagación y no escalas rígidas. Se vincularon con los ítems de la lista de cotejo (ver Anexo C), identificados como L1 a L5, y con las preguntas de la guía de entrevista (ver Anexo D), identificadas como E1 a E6; el diario de campo (ver Anexo E) se identifica como DC.

Cuadro 2
Operacionalización de las Variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Ítem

Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Ítem
Niveles de atención inicial	Atención sostenida y selectiva	Permanece en tarea más de 10 minutos; sigue instrucciones de dos o más pasos	Lista de cotejo; diario de campo	L1, L2, DC
Niveles de atención inicial	Autorregulación y participación	Interrumpe la clase menos de 3 veces por sesión; participa activamente en actividades grupales; autorregulación ante frustraciones menores	Lista de cotejo; diario de campo	L3, L4, L5, DC
Percepciones docentes sobre psicomotricidad y atención	Creencias y experiencias docentes	Descripción de la atención antes de los juegos; cambios notados al escuchar, seguir instrucciones y permanecer en la tarea; juegos considerados más efectivos	Entrevista semiestructurada	E1, E2, E3
Cambios en la conducta de atención	Atención sostenida, selectiva, autorregulación y participación	Variación de los registros de L1 a L5 entre el inicio y el final de la intervención; episodios de autorregulación espontánea y cooperación	Lista de cotejo; diario de campo	L1 a L5, DC
Factores contextuales	Condiciones culturales, institucionales, materiales y personales	Dificultades al aplicar las actividades; influencia de los referentes culturales; condiciones necesarias para continuar; espacios, materiales y actitudes	Entrevista semiestructurada; diario de campo	E4, E5, E6, DC

Fuente: EL AUTOR. (2025).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo explica cómo se desarrolló el estudio: el tipo y el diseño de la investigación, la población y la muestra, el área de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, la validación y la confiabilidad, el análisis de los datos y las fases cumplidas.

Tipo de Investigación

Enfoque. La investigación es de enfoque cualitativo, porque su propósito es comprender en profundidad la influencia de los juegos psicomotrices en la atención de niños de sexto año de EGB en un contexto rural amazónico. Al priorizar la exploración de significados, percepciones y procesos en su entorno natural, se optó por un diseño flexible, interpretativo y sensible al contexto, sin manipulación experimental ni medición estandarizada. Este enfoque es coherente con los objetivos, que buscan caracterizar, explorar, describir e identificar, y con la naturaleza del fenómeno: la atención entendida como un proceso dinámico, corporal y culturalmente situado, y no como una variable aislada (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Nivel y alcance. El estudio es de campo, porque la información se obtuvo directamente en la Unidad Educativa “Río Upano”, y de alcance descriptivo-interpretativo: no busca establecer relaciones causales ni generalizar resultados estadísticamente, sino describir con detalle las manifestaciones de la atención antes y después de la intervención e interpretar cómo los niños y los docentes experimentan y dan sentido a los juegos psicomotrices.

Diseño. El diseño corresponde a un estudio de caso único con intervención pedagógica. Se eligió porque permite observar un fenómeno complejo, la relación entre el juego corporal y la atención, dentro de sus límites reales y sin alterar artificialmente las condiciones del entorno (Yin, 2018). La intervención, que consistió en la aplicación sistemática de juegos psicomotrices durante ocho semanas, no

respondió a un protocolo experimental rígido, sino a una secuencia flexible ajustada a las necesidades y respuestas del grupo. El diseño comprendió una fase diagnóstica (observación inicial), una fase de acción (aplicación de los juegos) y una fase reflexiva (recolección final y análisis de los datos).

Población y Muestra

La unidad de análisis es el grupo de sexto año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "Río Upano". La población está conformada por los 42 estudiantes matriculados en ese año y por los tres docentes titulares del curso. Todos residen en zonas rurales o periurbanas de Sucúa, pertenecen a contextos socioeconómicos de recursos limitados y conviven en un entorno multicultural donde coexisten identidades mestizas y shuar.

La muestra se seleccionó mediante muestreo intencional no probabilístico, técnica común en la investigación cualitativa, que prioriza la riqueza informativa sobre la representatividad numérica (Patton, 2015). Los criterios de selección fueron:

a) Para los estudiantes: presentar dificultades de atención evidentes según los registros y las observaciones docentes (distracción frecuente, abandono de tareas, interrupciones constantes), contar con la autorización de sus representantes y manifestar disposición a participar.
b) Para los docentes: estar a cargo del curso durante el periodo de intervención y aceptar participar en las entrevistas y en las observaciones.

La muestra final, resumida en el Cuadro 3, incluye 12 estudiantes (6 niños y 6 niñas), de entre 10 y 11 años, identificados como de bajo desempeño de atención, y 2 docentes (una mujer y un hombre), que colaboraron activamente en la implementación de los juegos y en la entrega de información.

Cuadro 3
Población y Muestra del Estudio

Grupo	Población	Muestra	Características de la muestra
Estudiantes de 6to. EGB	42	12	6 niños y 6 niñas, de 10 a 11 años, con dificultades de atención evidentes
Docentes del curso	3	2	Una mujer y un hombre, a cargo del curso durante la intervención

Fuente: EL AUTOR. (2025).

Un grupo de 12 participantes, seleccionados con homogeneidad de criterio, se ajusta al orden de magnitud en que la literatura ha identificado la saturación temática, es decir, el punto en el que los nuevos datos dejan de aportar categorías novedosas (Guest et al., 2006). La selección equilibrada por género responde a la intención de explorar posibles diferencias en la expresión corporal y en la respuesta al juego, sin asumir estereotipos.

La participación fue voluntaria. Dado que los estudiantes son menores de edad, se obtuvo el consentimiento de sus representantes y el asentimiento de los niños (ver Anexo F), y los docentes firmaron un consentimiento informado (ver Anexo G). Se garantizó la confidencialidad mediante códigos de identificación: E01 a E12 para los estudiantes y D1 y D2 para los docentes (ver Anexo H). El tratamiento de los datos personales y de la imagen o la voz de los menores se rigió por la normativa de protección de datos (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021).

Área de Investigación

El área de investigación es la Unidad Educativa Fiscomisional “Río Upano”, institución católica con presencia comunitaria ubicada en el cantón Sucúa, provincia de Morona Santiago, y, dentro de ella, el aula y los espacios abiertos donde se aplicaron los juegos con el grupo de sexto año de EGB. El entorno es multicultural y amazónico, con estudiantes de ascendencia mestiza y shuar.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recolección de los datos se utilizaron tres técnicas principales, cada una con un instrumento específico, de manera que se pudiera triangular la información y darle profundidad:

a) **Observación participante.** El investigador asistió a las sesiones de juegos psicomotrices y a las clases posteriores, participando en la dinámica sin asumir un rol de autoridad. El instrumento fue el diario de campo (ver Anexo E), en el que se registraron descripciones de comportamientos, interacciones, expresiones corporales, clima emocional, imprevistos y

reflexiones, con fechas, duración, materiales usados y citas textuales relevantes.

b) **Entrevista semiestructurada.** Se realizaron conversaciones guiadas con los docentes al final de la intervención, orientadas a explorar sus percepciones sobre los cambios en la atención, los desafíos de la implementación y su visión del juego en el aula. El instrumento fue una guía de entrevista con preguntas abiertas (ver Anexo D). Las entrevistas se grabaron en audio, con autorización, y se transcribieron íntegramente.

c) **Registro sistemático de conductas.** Consistió en una observación focalizada en indicadores de atención durante las actividades académicas posteriores a los juegos. El instrumento fue una lista de cotejo (ver Anexo C) con ítems como “permanece en tarea más de 10 minutos”, “sigue instrucciones de dos pasos” e “interrumpe menos de 3 veces por clase”, que permitió contrastar las percepciones subjetivas con manifestaciones observables.

La intervención consistió en la aplicación de juegos psicomotrices durante ocho semanas. Los juegos, descritos en el Anexo B, se organizaron con una progresión de lo global a lo específico y se cerraban con una breve reflexión guiada por el docente. [Frecuencia semanal, duración de cada sesión y fechas (mes y año) de aplicación de los juegos y de las entrevistas.]

Validación

Los instrumentos fueron revisados por el tutor y se ajustaron tras una prueba piloto de una semana, con la que se verificó su claridad, su pertinencia y su sensibilidad al contexto rural. Además, conforme a las Normas UNICAL, la validez de contenido se sustenta en el juicio de un número impar de expertos, con un mínimo de tres, que valoran la correspondencia de los ítems con los objetivos y las categorías del estudio mediante la ficha de validación (ver Anexo I). El Cuadro 4 registra a los expertos que realizaron esta valoración.

Cuadro 4
Expertos que Validaron los Instrumentos

Experto	Nombre y profesión	Observaciones y ajustes realizados
1	[nombre y profesión del experto 1]	[observaciones del experto 1]
2	[nombre y profesión del experto 2]	[observaciones del experto 2]
3	[nombre y profesión del experto 3]	[observaciones del experto 3]

Fuente: EL AUTOR. (2025).

Confiabilidad

Dado que las entrevistas y las observaciones son abiertas y no constituyen una escala psicométrica, no corresponde calcular un coeficiente estadístico de consistencia interna. La confiabilidad se sustentó en los criterios de rigor propios de la investigación cualitativa (Lincoln y Guba, 1985): la credibilidad, buscada mediante la triangulación de técnicas e instrumentos y la contrastación de las observaciones con las percepciones de los docentes; la dependencia, mediante el registro detallado del proceso en el diario de campo y la transcripción íntegra de las entrevistas; y la transferibilidad, mediante la descripción densa del contexto, de los participantes y de la intervención. La prueba piloto de una semana contribuyó a la claridad de las preguntas y de los ítems.

Técnica de Análisis de Datos

El análisis se realizó mediante análisis temático inductivo, siguiendo el procedimiento propuesto por Braun y Clarke (2006), apropiado para identificar patrones de significado (temas) en un conjunto de datos sin imponer categorías predefinidas. El proceso comprendió seis fases:

1. **Familiarización con los datos:** lectura repetida de los diarios de campo, de las transcripciones de las entrevistas y de las listas de cotejo, con notas iniciales.
2. **Generación de códigos iniciales:** identificación de fragmentos significativos y asignación de etiquetas descriptivas, como “mejora en autorregulación”, “resistencia al juego por vergüenza” o “juegos con referentes shuar” (ver Anexo J).

3. **Búsqueda de temas:** agrupación de los códigos en temas potenciales.
4. **Revisión de los temas:** contraste de los temas con los extractos codificados y con el conjunto de los datos.
5. **Definición y denominación de los temas:** precisión del contenido de cada tema y de su relación con los objetivos específicos.
6. **Elaboración del informe:** redacción de los resultados siguiendo el orden de los objetivos.

Los registros de la lista de cotejo se presentan como porcentajes descriptivos de apoyo, comparando el inicio y el final de la intervención; no se aplicaron pruebas estadísticas inferenciales. [Base sobre la que se calcularon los porcentajes: estudiantes (de los 12 de la muestra) u observaciones registradas.]

Fases de la Investigación

El estudio se desarrolló en seis fases:

Fase 1. **Delimitación del problema y revisión de la literatura** sobre psicomotricidad, juego y atención.

Fase 2. **Construcción de los instrumentos, validación y prueba piloto** de una semana.

Fase 3. **Diagnóstico:** observación inicial y aplicación de la lista de cotejo antes de la intervención.

Fase 4. **Intervención:** aplicación de los juegos psicomotrices durante ocho semanas, con observación participante y registro en el diario de campo.

Fase 5. **Recolección final y análisis:** aplicación de la lista de cotejo al término de la intervención, entrevistas a los docentes, codificación y triangulación (Braun y Clarke, 2006).

Fase 6. **Elaboración del informe:** interpretación de los resultados, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Este capítulo presenta los resultados siguiendo el orden de los objetivos específicos. La información proviene de la observación participante, los diarios de campo, la lista de cotejo y las entrevistas semiestructuradas a los docentes. Los resultados se organizan por objetivo, se interpretan en cada caso y luego se integran en el análisis general.

Análisis Detallado de los Resultados

Presentación de Datos

El Cuadro 5 resume las técnicas aplicadas y los objetivos a los que aporta cada una.

Cuadro 5
Técnicas y Fuentes de Información por Objetivo

Objetivo específico	Técnica	Fuente de información
1. Niveles de atención antes de la intervención	Registro sistemático de conductas; observación participante	Lista de cotejo (inicio de la intervención) y diario de campo
2. Percepciones de los docentes	Entrevista semiestructurada	Docentes D1 y D2
3. Cambios en la conducta de atención	Registro sistemático de conductas; observación participante	Lista de cotejo (inicio y final) y diario de campo
4. Factores contextuales	Entrevista semiestructurada; observación participante	Docentes D1 y D2 y diario de campo

Niveles de Atención Antes de la Intervención

Al inicio de la intervención se aplicó la lista de cotejo a los 12 estudiantes de la muestra. Aunque el enfoque es cualitativo, estos registros ofrecen una base observable para caracterizar la situación de partida. El Cuadro 6 presenta los valores iniciales de los cuatro indicadores consignados.

Cuadro 6
Registro Inicial de los Indicadores de Atención

Indicador de atención	Registro inicial (%)
Permanece en tarea más de 10 minutos	25
Sigue instrucciones de 2 pasos	40
Interrumpe menos de 3 veces por clase	30
Participa activamente en grupo	35

Ninguno de los indicadores alcanzó la mitad del registro. El más bajo fue la permanencia en la tarea por más de 10 minutos (25%), seguido de la limitación de las interrupciones (30%), la participación activa en el grupo (35%) y el seguimiento de instrucciones de dos pasos (40%). Los registros del diario de campo y de los docentes asociaron estas manifestaciones con una inquietud motriz no canalizada, con inseguridad corporal y con un entorno pedagógico predominantemente sedentario, lo que generaba frustración tanto en los niños como en los docentes.

Interpretación. El perfil inicial describe a un grupo cuya dificultad principal no es la falta de interés, sino la dificultad para sostener la atención y regular el impulso durante la tarea. Esto es coherente con la idea de que la atención depende del estado corporal y emocional del niño (Diamond, 2013; Lapierre y Aucouturier, 1980) y justifica una estrategia que actúe sobre el cuerpo antes de exigir trabajo cognitivo.

Percepciones de los Docentes sobre Psicomotricidad y Atención

Las entrevistas con los docentes D1 y D2, realizadas al final de la intervención, y las observaciones durante las sesiones muestran un cambio en la forma de entender el movimiento en el aula. El Cuadro 7 resume las percepciones identificadas.

Cuadro 7
Percepciones Docentes sobre el Vínculo entre Psicomotricidad y Atención

Momento	Percepción identificada	Implicación para la práctica
Antes de la intervención	El movimiento se percibía como una distracción.	El movimiento tendía a restringirse en el aula.

Momento	Percepción identificada	Implicación para la práctica
Durante la intervención	Los docentes colaboraron activamente en la aplicación de los juegos y se dispusieron a “jugar con los niños”.	Se rompieron jerarquías y se generó un clima de confianza.
Después de la intervención	El movimiento se reconoce como un recurso que regula y prepara a los niños para el aprendizaje.	Cambia la creencia sobre el papel del cuerpo en el aprendizaje, condición para que la estrategia pueda sostenerse.

Interpretación. El hallazgo central es una transformación en las creencias: de entender el movimiento como un obstáculo para la atención a reconocerlo como un recurso. La disposición de los docentes a participar en el juego desempeñó un papel de mediación, en el sentido relacional que subrayan Lapierre y Aucouturier (1980): la psicomotricidad no es solo una técnica, sino una relación. El cambio de creencias parece necesario para que la práctica se mantenga más allá de la intervención.

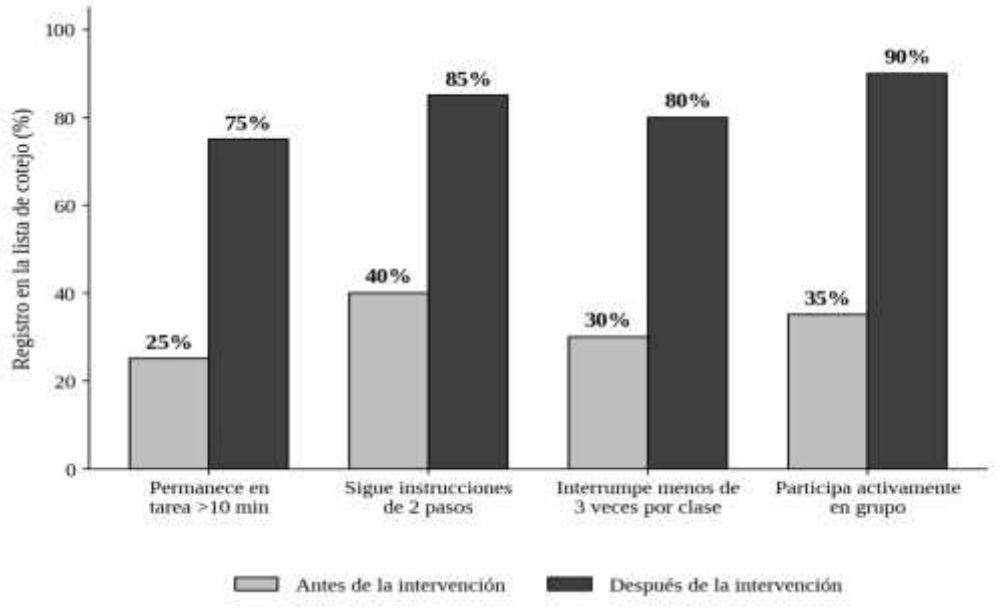
Cambios en la Conducta de Atención

Al término de la intervención se aplicó nuevamente la lista de cotejo. El Cuadro 8 compara los registros del inicio y del final, y el Gráfico 1 los representa. La diferencia se expresa en puntos porcentuales.

Cuadro 8
Registro de los Indicadores de Atención Antes y Después de la Intervención

Indicador de atención	Antes (%)	Después (%)	Diferencia (puntos porcentuales)
Permanece en tarea más de 10 minutos	25	75	+50
Sigue instrucciones de 2 pasos	40	85	+45
Interrumpe menos de 3 veces por clase	30	80	+50
Participa activamente en grupo	35	90	+55
Muestra autorregulación ante frustraciones menores	[dato]	[dato]	[dato]

Gráfico 1
Registro de los Indicadores de Atención Antes y Después de la Intervención



Fuente: EL AUTOR. (2025), a partir de la lista de cotejo (ver Anexo C).

Los cuatro indicadores consignados mejoraron entre el inicio y el final de la intervención, con diferencias de entre 45 y 55 puntos porcentuales. El mayor cambio se registró en la participación activa en el grupo (de 35% a 90%) y el menor en el seguimiento de instrucciones de dos pasos (de 40% a 85%). La permanencia en la tarea pasó de 25% a 75% y la reducción de interrupciones de 30% a 80%.

El diario de campo recoge, además, conductas de autorregulación espontánea y de cooperación entre los niños. Entre los episodios registrados figura la expresión de E07, “¡Lo hice todo!”, al concluir una tarea, y el aplauso de los compañeros ante el logro de un niño (“sus compañeros lo aplaudieron”).

Interpretación. Los registros muestran un cambio favorable y de magnitud similar en los cuatro indicadores, lo que apunta a una mejora general de la conducta de atención y no a un cambio aislado. La mejora de la atención sostenida coincide con la práctica de juegos de inhibición como “Congelar al son del río” y la del seguimiento de instrucciones con los juegos de secuencias motoras como “Imitar al mono zurdo” (ver Anexo B). La expresión de E07 y el aplauso de los compañeros

sugieren que, junto con el entrenamiento de la atención, los juegos fortalecieron la autoeficacia y el reconocimiento entre pares. Como no hubo grupo de comparación, estas coincidencias se interpretan como asociaciones y no como relaciones causales.

Factores que Favorecen o Dificultan la Aplicación de los Juegos

El análisis de las entrevistas y del diario de campo permitió identificar los factores que facilitaron y los que limitaron la aplicación de los juegos. El Cuadro 9 los organiza.

Cuadro 9
Factores Facilitadores y Limitantes de la Aplicación de los Juegos

Tipo de factor	Factor identificado	Descripción
Facilitador	Pertinencia cultural	Uso de referentes amazónicos (río, jaguar, mono, sonidos de la selva) que dan sentido a los juegos.
Facilitador	Regularidad de la implementación	Aplicación sistemática de los juegos durante las ocho semanas.
Facilitador	Actitud lúdica del docente	Disposición de los docentes a jugar con los niños.
Facilitador	Espacios abiertos	Disponibilidad de espacios al aire libre en la institución.
Limitante	Carga curricular	Presión por cubrir los contenidos del currículo.
Limitante	Falta de formación previa	Formación limitada de los docentes en psicomotricidad.
Limitante	Resistencia inicial de algunos estudiantes	Vergüenza o timidez, superadas con la progresión gradual de las actividades.

Interpretación. Los factores facilitadores son de tipo cultural, institucional y personal, y no dependen de recursos materiales costosos; los limitantes se relacionan con la organización del tiempo escolar y con la formación docente. Esto sugiere que la sostenibilidad de la estrategia depende menos de la inversión en materiales que de la disposición del docente, de la preparación en psicomotricidad y de una progresión de las actividades que respete el ritmo de los niños.

Análisis General de los Resultados

Los resultados describen un grupo con dificultades iniciales de atención en el que, tras ocho semanas de juegos psicomotrices, los registros de atención mejoraron

en todos los indicadores y los docentes pasaron a valorar el movimiento como recurso. A continuación se interpretan estos hallazgos en relación con la teoría y con los antecedentes.

Los juegos como regulación corporal y emocional. La mejora de la atención sostenida y la reducción de las interrupciones son coherentes con lo señalado por la literatura sobre actividad física y funciones ejecutivas en escolares (de Greeff et al., 2018; Diamond, 2013) y con la idea de que el movimiento favorece el estado de ánimo y la disposición para aprender (Ratey, 2008). En Sucúa, donde muchos niños llegan al aula tras caminar largas distancias o enfrentar situaciones de estrés familiar, los juegos pudieron funcionar como un ritual de transición que regula el tono emocional y corporal antes del trabajo cognitivo. Este mecanismo se plantea como interpretación, pues no fue medido en los niños.

La pertinencia cultural como factor de compromiso. La incorporación de referentes locales (río Upano, jaguar, mono, sonidos de la selva) fue considerada un facilitador, no un recurso meramente estético: los niños participaron más cuando los juegos resonaban con su experiencia. Esto se relaciona con la importancia del juego simbólico en el desarrollo (Vygotsky, 1978) y con una pedagogía intercultural que reconoce los saberes locales (Walsh, 2010). No se localizaron estudios con los que contrastar directamente este hallazgo en la Amazonía ecuatoriana, de modo que constituye una pista que requiere investigación posterior.

El docente como mediador lúdico. El cambio en la percepción de los docentes, de ver el movimiento como distracción a reconocerlo como recurso, fue decisivo. Su disposición a jugar con los niños rompió jerarquías y generó confianza, en línea con la dimensión relacional de la psicomotricidad (Lapierre y Aucouturier, 1980).

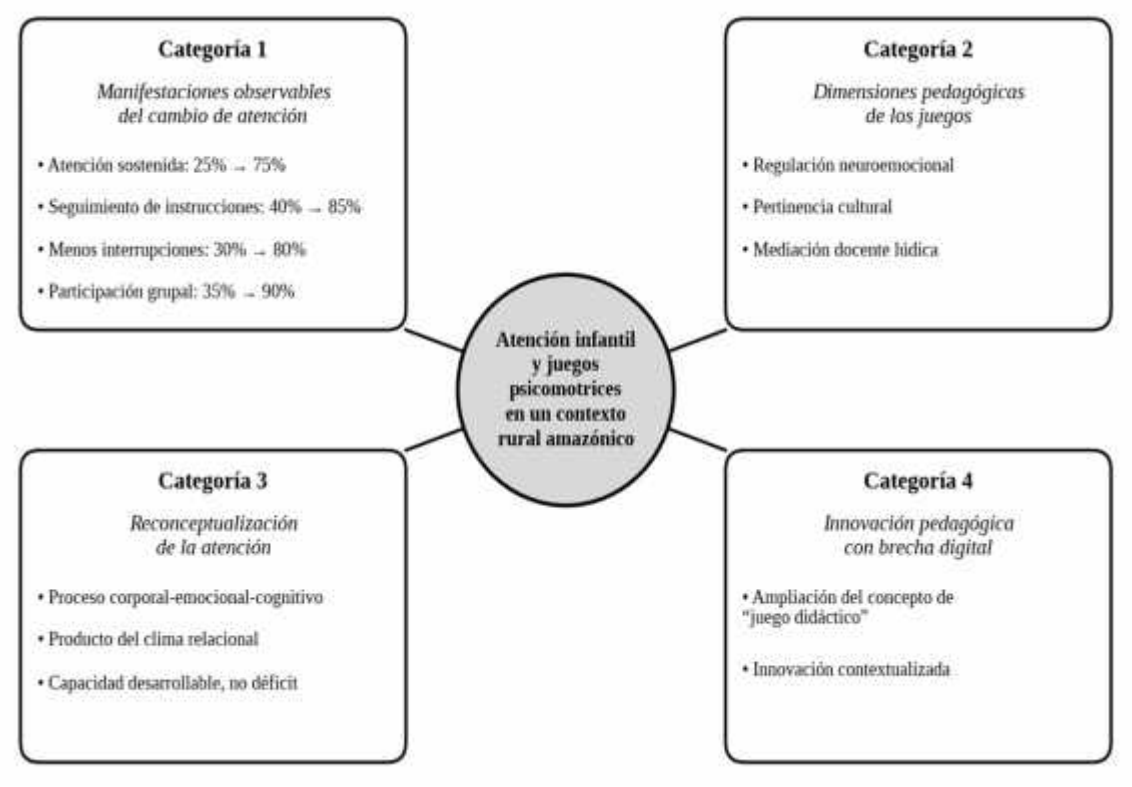
Las dimensiones de la atención. El aumento del tiempo en tarea (de 25% a 75%) se relaciona con los juegos de inhibición; la mejora en seguir instrucciones de dos pasos (de 40% a 85%), con los juegos de secuencias motoras que ejercitan la memoria de trabajo y la planificación (Piaget e Inhelder, 1969); y la participación grupal (de 35% a 90%), con el clima emocional positivo que generaron la risa, la

cooperación y el reconocimiento. Estos resultados son coherentes con revisiones y estudios que muestran efectos favorables de los juegos con exigencia cognitiva y de la actividad física sobre las funciones ejecutivas y la atención (Alvarado Melo et al., 2024; Kolovelonis y Goudas, 2023). Sin embargo, la ausencia de un grupo de comparación y de mediciones estandarizadas impide atribuir la mejora exclusivamente a los juegos.

Innovación pedagógica con brecha digital. Aunque la línea de investigación es la de juegos didácticos en TIC, el estudio muestra que en contextos con acceso limitado a tecnología la innovación pedagógica puede apoyarse en juegos no digitales y culturalmente arraigados. Esto no niega el valor de las TIC, sino que propone una visión inclusiva: la innovación debe responder a las condiciones reales del entorno.

La red de categorías resultante del análisis temático se representa en el Gráfico 2, que relaciona las manifestaciones observables del cambio, las dimensiones pedagógicas de los juegos, la reconceptualización de la atención y la innovación en contextos con brecha digital.

Gráfico 2
Red de Categorías del Análisis Cualitativo



Fuente: EL AUTOR. (2025), a partir del análisis temático de los datos.

El Cuadro 10 sintetiza los hallazgos por objetivo.

Cuadro 10
Síntesis de los Hallazgos por Objetivo

Objetivo	Hallazgos principales	Interpretación
1. Niveles de atención iniciales	Registros iniciales por debajo de la mitad en los cuatro indicadores (25% a 40%).	Dificultad para sostener la atención y regular el impulso, asociada con inquietud motriz e inseguridad corporal.
2. Percepciones docentes	Paso de percibir el movimiento como distracción a reconocerlo como recurso.	El cambio de creencias es condición de sostenibilidad de la estrategia.
3. Cambios en la conducta de atención	Mejora de entre 45 y 55 puntos porcentuales en los cuatro indicadores; autorregulación espontánea y cooperación.	Mejora general de la atención asociada con los juegos, sin atribución causal.

Objetivo	Hallazgos principales	Interpretación
4. Factores contextuales	Facilitadores culturales, institucionales y personales; limitantes de tiempo y formación.	La sostenibilidad depende de la disposición y la formación del docente más que de recursos materiales.

Evidencia del Logro de los Objetivos

Objetivo específico 1. Se alcanzó. Se caracterizaron los niveles de atención iniciales mediante la lista de cotejo y el diario de campo, con registros de entre 25% y 40% en los cuatro indicadores (Cuadro 6).

Objetivo específico 2. Se alcanzó. Se exploraron las percepciones de los docentes y se identificó el paso de entender el movimiento como distracción a reconocerlo como recurso regulador (Cuadro 7).

Objetivo específico 3. Se alcanzó. Se describieron los cambios en la conducta de atención, con mejoras de entre 45 y 55 puntos porcentuales en los cuatro indicadores consignados y con episodios de autorregulación espontánea y cooperación (Cuadro 8 y Gráfico 1).

Objetivo específico 4. Se alcanzó. Se identificaron los factores facilitadores y limitantes de la aplicación de los juegos (Cuadro 9).

Objetivo general. Se alcanzó en el sentido interpretativo en que fue formulado: se analizó la influencia de los juegos psicomotrices en la atención de los niños y se encontró que su aplicación sistemática, culturalmente pertinente y mediada por los docentes se asocia con mejoras en la atención observadas en el grupo. Las preguntas de investigación quedaron respondidas, con la salvedad de que, por tratarse de un caso único sin grupo de comparación, la asociación no equivale a causalidad.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El estudio permitió analizar la influencia de los juegos psicomotrices en la atención de los niños de sexto año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "Río Upano". A partir de la metodología cualitativa aplicada, se concluye lo siguiente, en el orden de los objetivos:

Objetivo general. Los juegos psicomotrices, cuando se aplican de manera sistemática, intencional y culturalmente pertinente, se asocian con una mejora de la atención de los niños: de su capacidad para focalizar, sostener y autorregular la atención, y también del clima del aula, la autoestima y la participación. La atención se manifiesta, en este contexto, como un proceso corporal, emocional y relacional y no meramente cognitivo. Por tratarse de un estudio de caso sin grupo de comparación, esta conclusión describe una asociación observada en el grupo y no una relación causal.

Niveles de atención iniciales. Antes de la intervención los estudiantes presentaban dificultades marcadas: en la lista de cotejo, la permanencia en tarea por más de 10 minutos registró 25%, el seguimiento de instrucciones de dos pasos 40%, la limitación de interrupciones 30% y la participación activa 35%. Estas manifestaciones se asociaron con inquietud motriz no canalizada, inseguridad corporal y un entorno pedagógico predominantemente sedentario.

Percepciones docentes. Los docentes pasaron de percibir el movimiento como distracción a reconocerlo como un recurso regulador y preparatorio para el aprendizaje. Esta transformación de las creencias fue clave para la aplicación de los juegos y parece condición para su continuidad.

Cambios en la conducta de atención. Los cuatro indicadores consignados mejoraron entre el inicio y el final de la intervención: la permanencia en tarea pasó de

25% a 75%, el seguimiento de instrucciones de 40% a 85%, la reducción de interrupciones de 30% a 80% y la participación grupal de 35% a 90%. Además se observaron conductas de autorregulación espontánea y cooperación.

Factores contextuales. Facilitaron la aplicación la pertinencia cultural de los juegos, la regularidad de la implementación, la actitud lúdica del docente y la disponibilidad de espacios abiertos. Limitaron la aplicación la carga curricular, la falta de formación previa en psicomotricidad y cierta resistencia inicial de algunos estudiantes por vergüenza o timidez, superada con la progresión gradual de las actividades.

En síntesis, los juegos psicomotrices con pertinencia cultural constituyen una estrategia pedagógica viable y de bajo costo para fortalecer la atención en contextos rurales, cuyo efecto debe contrastarse con diseños que incluyan comparación y mediciones estandarizadas.

Recomendaciones

Para la práctica

a) **A la Unidad Educativa "Río Upano" y a escuelas rurales similares.** Incorporar de forma regular juegos psicomotrices al inicio de la jornada escolar (el autor propone una práctica diaria de 20 minutos), con referentes culturales locales como los ríos, los animales y los mitos shuar. Estos momentos deben entenderse como una inversión en el clima de atención del aula y no como tiempo perdido.

b) **A los docentes de Educación Básica.** Capacitarse en psicomotricidad educativa básica, con énfasis en la mediación lúdica y en la observación cualitativa de la conducta de atención; diseñar juegos simples con materiales del entorno (piedras, cuerdas, hojas) y vincularlos con los objetivos curriculares del día.

c) **Al Ministerio de Educación del Ecuador.** Incluir módulos de psicomotricidad y de juego no digital en la formación docente continua, especialmente para zonas rurales y amazónicas, y promover guías

pedagógicas con ejemplos contextualizados que respeten la diversidad cultural y las limitaciones de infraestructura tecnológica.

d) **A las instituciones formadoras de docentes.** Fortalecer la formación inicial en enfoques activos y corporales y reconocer el juego psicomotor como una competencia pedagógica, no como un complemento recreativo.

Para la investigación futura

a) **Estudios con comparación.** Contrastar los resultados mediante diseños con grupo de comparación y mediciones estandarizadas de atención o escalas docentes validadas.

b) **Interculturalidad.** Investigar cómo los juegos tradicionales shuar, achuar u otras nacionalidades amazónicas pueden sistematizarse como estrategias para la atención y la identidad cultural, en colaboración con sabios y líderes comunitarios.

c) **Integración moderada de TIC.** Explorar combinaciones con recursos tecnológicos básicos, como audios grabados (tambores, sonidos del río) en dispositivos sencillos, sin depender de conectividad ni de pantallas.

d) **Efecto a largo plazo.** Evaluar si las mejoras se mantienen en el tiempo y si se traducen en el rendimiento en lectura y matemáticas, mediante seguimientos de uno o dos años.

e) **Participación de las familias.** Diseñar e investigar estrategias para involucrar a las familias en juegos psicomotrices en el hogar, de modo que se dé continuidad al desarrollo de la atención fuera de la escuela.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado Melo, J. E., Leon-Ariza, H. H., & Ladino Marín, E. V. (2024). Actividad física en escolares y su relación con la atención. Una revisión sistemática. *Retos, 56*, 834-845. https://doi.org/10.47197/retos.v56.102537

Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Protección de Datos Personales*. Registro Oficial Suplemento 459.

Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 7*(1), 171-198. https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology, 3*(2), 77-101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

de Greeff, J. W., Bosker, R. J., Oosterlaan, J., Visscher, C., & Hartman, E. (2018). Effects of physical activity on executive functions, attention and academic performance in preadolescent children: A meta-analysis. *Journal of Science and Medicine in Sport, 21*(5), 501-507. https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.09.595

Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology, 64*, 135-168. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750

Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability. *Field Methods, 18*(1), 59-82. https://doi.org/10.1177/1525822X05279903

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938)

Kolovelonis, A., & Goudas, M. (2023). Acute enhancement of executive functions through cognitively challenging physical activity games in elementary physical education. *European Physical Education Review, 29*(2), 268-285. https://doi.org/10.1177/1356336X221135139

Lapierre, A., & Aucouturier, B. (1980). *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia* (2.ª ed.). Editorial Científico-Médica.

Le Boulch, J. (1996). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Paidós.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ministerio de Educación.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4.ª ed.). SAGE.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.

Posner, M. I., & Petersen, S. E. (1990). The attention system of the human brain. *Annual Review of Neuroscience, 13*, 25-42. https://doi.org/10.1146/annurev.ne.13.030190.000325

Ratey, J. J. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. Little, Brown and Company.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Walsh, C. (2010). Interculturalidad crítica y educación intercultural. En J. Viaña, L. Tapia & C. Walsh, *Construyendo interculturalidad crítica*. Instituto Internacional de Integración del Convenio Andrés Bello.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6.ª ed.). SAGE.

ANEXOS

ANEXO A

MATRIZ DE COHERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo específico	Pregunta asociada	Categoría	Técnica e instrumento
1. Caracterizar los niveles de atención de los estudiantes antes de la intervención, a partir de observaciones sistemáticas y registros docentes.	¿Qué características presentan los niveles de atención en los niños de 6to. EGB antes de la implementación de juegos psicomotrices?	Niveles de atención inicial	Registro sistemático (lista de cotejo); observación participante (diario de campo)
2. Explorar las percepciones, creencias y experiencias de los docentes respecto al vínculo entre psicomotricidad y atención.	¿Cómo perciben los docentes la relación entre el movimiento corporal y la capacidad de atención de sus estudiantes?	Percepciones docentes sobre psicomotricidad y atención	Entrevista semiestructurada (guía de entrevista)
3. Describir los cambios cualitativos en la conducta de atención de los niños tras la implementación de una secuencia planificada de juegos psicomotrices.	¿Qué cambios se observan en la conducta de atención de los niños tras la aplicación sistemática de juegos psicomotrices?	Cambios en la conducta de atención	Registro sistemático (lista de cotejo); observación participante (diario de campo)
4. Identificar los factores contextuales que favorecen o dificultan la aplicación sostenida de estas estrategias en el aula.	¿Qué factores facilitan o limitan la integración de juegos psicomotrices en la práctica docente cotidiana en un contexto rural amazónico?	Factores contextuales	Entrevista semiestructurada; observación participante (diario de campo)

La matriz muestra la correspondencia entre los objetivos, las preguntas, las categorías de análisis y las técnicas de recolección. El objetivo general (analizar la influencia de los juegos psicomotrices en la mejora de la atención) se aborda mediante la integración de los cuatro objetivos específicos.

ANEXO B

JUEGOS PSICOMOTRICES APLICADOS EN LA INTERVENCIÓN

Los juegos se aplicaron durante ocho semanas con una progresión de lo global a lo específico y se cerraban con una breve reflexión guiada por el docente, con preguntas como “¿qué sentiste al congelarte?” o “¿cómo lograste no caer?”. La tabla describe los cuatro juegos empleados.

Juego	Descripción	Función que se trabaja
1. “El río Upano”	Los niños caminan sobre una cuerda en el suelo (el “río”) sin caer.	Equilibrio y concentración
2. “El jaguar dormido”	Un estudiante es el “jaguar” (con los ojos vendados). Los demás se mueven en silencio. Si el jaguar oye ruido, señala la dirección.	Inhibición y control corporal
3. “Congelar al son del río”	Al sonido de un tambor o cascabel, los niños se detienen en la postura en que estén.	Atención auditiva y autorregulación
4. “Imitar al mono zurdo”	Secuencia de movimientos laterales (tocar el hombro izquierdo, la rodilla derecha, etc.).	Lateralidad y memoria de trabajo

ANEXO C

LISTA DE COTEJO PARA OBSERVACIÓN DE LA ATENCIÓN

Indicador	Sí	No	Observaciones
L1. Permanece en tarea académica más de 10 minutos	☐	☐	
L2. Sigue instrucciones de dos o más pasos sin repetición	☐	☐	
L3. Interrumpe la clase menos de 3 veces por sesión	☐	☐	
L4. Participa activamente en actividades grupales	☐	☐	
L5. Muestra autorregulación ante frustraciones menores	☐	☐	

Código del estudiante: _____ Momento (inicio / final): _____

Fecha: _____

Docente observador: _____

ANEXO D

GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA DOCENTES

Código del docente: _____ Fecha: _____

Instrucción de aplicación. Presentar el propósito del estudio, explicar la voluntariedad y la posibilidad de no responder, solicitar la autorización para grabar el audio y resolver dudas antes de iniciar.

E1. ¿Cómo describiría la capacidad de atención de sus estudiantes antes de los juegos psicomotrices?

E2. ¿Qué cambios ha notado en la forma en que los niños escuchan, siguen instrucciones o permanecen en la tarea?

E3. ¿Qué juegos le parecieron más efectivos? ¿Por qué?

E4. ¿Qué dificultades enfrentó al implementar estas actividades?

E5. ¿Cómo cree que los referentes culturales (río, animales, mitos) influyeron en la participación?

E6. ¿Considera que podría seguir aplicando estos juegos en el futuro? ¿Qué necesitaría para hacerlo?

ANEXO E

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

Cada sesión se registra en un formato como el siguiente. Los niños se identifican solo con sus códigos (E01 a E12).

Campo	Registro
Fecha y semana de intervención	
Juego aplicado y materiales usados	
Duración	
Descripción de comportamientos e interacciones	
Expresiones corporales y clima emocional	
Citas textuales relevantes (con código)	
Imprevistos	
Reflexiones del investigador	

ANEXO F

CONSENTIMIENTO DEL REPRESENTANTE Y ASENTIMIENTO DEL MENOR DE EDAD

Parte 1. Consentimiento del representante

Su representado o representada ha sido invitado a participar en una investigación académica titulada *Juegos psicomotrices para mejorar la atención en niños de 6to. EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "Río Upano"*. Durante ocho semanas se realizarán juegos psicomotrices en el horario escolar y el investigador observará y registrará la conducta de atención de los niños. La participación es voluntaria y puede retirarse en cualquier momento sin consecuencias para el estudiante. La información se usará solo con fines académicos y los niños se identificarán con códigos, sin publicar sus nombres.

Autorizo la participación de mi representado o representada de forma voluntaria.

Nombre del representante: _____

Parentesco: _____ Firma: _____ Fecha: _____

Parte 2. Asentimiento del niño o la niña

Te invitamos a participar en unos juegos con movimiento, como caminar sobre una cuerda o congelarte cuando suene un tambor, para ver cómo ayudan a prestar atención en clase. Participar es tu decisión: nadie se molestará si dices que no y puedes parar cuando quieras. No es un examen y no tiene nota. Usaremos un código en lugar de tu nombre.

Acepto participar: Sí [ ] No [ ]

Código del niño o la niña: _____ Firma o marca: _____ Fecha: _____

ANEXO G

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES PARTICIPANTES

Se le invita a participar voluntariamente en una investigación académica titulada *Juegos psicomotrices para mejorar la atención en niños de 6to. EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "Río Upano"*. Su participación consiste en colaborar en la aplicación de los juegos psicomotrices, permitir la observación de las sesiones y de las clases posteriores, y participar en una entrevista semiestructurada al final de la intervención.

La entrevista será grabada en audio solo con su autorización y transcrita íntegramente. La información se utilizará exclusivamente con fines académicos; en los informes se emplearán códigos (D1, D2) y no se publicarán nombres ni datos que permitan identificarlo. Puede negarse a responder cualquier pregunta o retirarse en cualquier momento sin consecuencia alguna.

Declaro que he leído la información anterior, he podido realizar preguntas y acepto participar de forma voluntaria. Autorizo la grabación de audio de la entrevista: Sí [ ] No [ ]

Nombre o código del participante: _____

Firma: _____ Fecha: _____

ANEXO H

PROTOCOLO DE CODIFICACIÓN Y RESGUARDO DE DATOS

Minimización de datos. Se recoge únicamente la información necesaria para responder a los objetivos. Los instrumentos no solicitan cédulas, direcciones, teléfonos ni otros identificadores que no sean indispensables.

Codificación. Los estudiantes se identifican con los códigos E01 a E12 y los docentes con los códigos D1 y D2. La clave que vincule los códigos con las identidades, si existiera, se conserva separada de la base de análisis.

Menores de edad. No se registran nombres de menores en los instrumentos. La participación requiere el consentimiento del representante y el asentimiento del niño (ver Anexo F). No se publican imágenes ni audios de los niños.

Grabaciones. Las entrevistas a los docentes se graban en audio solo con su autorización, se transcriben íntegramente y los archivos se eliminan una vez concluido el proceso académico.

Control de acceso. Los archivos de trabajo se almacenan en un medio protegido, con acceso restringido al investigador y, cuando corresponda, al tutor durante la revisión.

Uso de citas. Los testimonios y las expresiones de los niños se presentan con sus códigos y sin datos que permitan identificar indirectamente a la persona.

ANEXO I

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

Esta ficha documenta la revisión de la claridad, la pertinencia, la coherencia y la suficiencia de la lista de cotejo y de la guía de entrevista. De acuerdo con las Normas UNICAL, la valoración está a cargo de un número impar de expertos, con un mínimo de tres.

Datos del experto	Información
Nombres y apellidos	
Profesión / grado académico	
Área de experiencia	
Institución	
Fecha de revisión	

Escala: 1 = requiere reformulación; 2 = requiere ajustes; 3 = adecuado; 4 = muy adecuado.

Criterio	1	2	3	4	Observación
Correspondencia con los objetivos					
Pertinencia de los indicadores					
Claridad de redacción					
Coherencia interna					
Adecuación a niños de 10 a 11 años y a docentes					
Suficiencia para cubrir las categorías					
Consideraciones éticas y de privacidad					

Dictamen general:

_____

Firma del experto: _____

ANEXO J

MATRIZ DE CODIFICACIÓN PARA EL ANÁLISIS TEMÁTICO

Código	Categoría	Unidad de registro	Procedimiento	Criterio interpretativo
C1	Niveles de atención inicial	Registros de L1 a L5 al inicio y episodios del diario de campo en la fase diagnóstica	Codificación y descripción de frecuencias	Vinculada con el objetivo 1
C2	Percepciones docentes sobre psicomotricidad y atención	Fragmentos de las entrevistas sobre el movimiento, la atención y los juegos	Codificación inductiva y agrupación en temas	Vinculada con el objetivo 2
C3	Cambios en la conducta de atención	Registros de L1 a L5 al final, y episodios de autorregulación y cooperación	Comparación inicio-final y codificación de episodios	Vinculada con el objetivo 3
C4	Factores contextuales	Fragmentos de las entrevistas y del diario de campo sobre espacios, materiales, tiempos y actitudes	Codificación inductiva y agrupación en facilitadores y limitantes	Vinculada con el objetivo 4

Cada unidad de significado se codifica con etiquetas descriptivas (por ejemplo, “mejora en autorregulación”, “resistencia al juego por vergüenza”, “juegos con referentes shuar”), se agrupa en temas y se contrasta entre las distintas fuentes. Los porcentajes de la lista de cotejo se presentan como apoyo descriptivo.