



Juegos Tradicionales Wayúu Como Estrategia en los Procesos Atencionales en Estudiantes de Cuarto y Quinto Grado.

Yelitza Inés Amaya Blanchar

Código: 2025178783

Universidad Antonio Nariño

Programa de Psicología

Facultad de Psicología

Riohacha, La Guajira.

2022

Juegos Tradicionales Wayúu Como Estrategia en los Procesos Atencionales en Estudiantes de Cuarto y Quinto Grado de la Institución Educativa Mini Mundo del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha.

Yelitza Inés Amaya Blanchar

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Psicología

Director (a):

Said Ibarra

Línea de Investigación:

Escuela: un sistema complejo

Grupo de Investigación:

Escuela: un sistema complejo

Universidad Antonio Nariño

Programa de Psicología

Facultad de Psicología

Riohacha, La Guajira

2022

Contenido

Pág.

Preliminares	¡Error! Marcador no definido.
Resumen	13
Abstract	14
Introducción	15
Planteamiento del Problema	17
Descripción del problema	17
Marco teórico	30
La atención	30
Tipos de atención	33
Dificultades Atencionales	35
Etnia Wayúu	36
Juegos tradicionales Wayúu	36
Ciclo vital: Tercera infancia	39
Desarrollo físico tercera infancia	39
Desarrollo cognitivo tercera infancia	39
Desarrollo psicosocial tercera infancia	40
Marco Contextual	40

Metodo	42
Población	43
Procedimiento	43
Instrumentos	44
Procedimiento.	45
Consideraciones Éticas.....	46
Análisis de los resultados	46
Propuesta de intervención	54
Análisis y Discusión	60
Conclusiones.....	63
Recomendaciones.....	65

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 2	46
Figura 3	49

Lista de tablas

Pág.

Tabla 1	32
Tabla 2	36
Tabla 3	41
Tabla 4	55
Tabla 5	56
Tabla 6	57
Tabla 7	58
Tabla 8	59

(Dedicatoria)

le dedico este triunfo al forjador de mi camino, de mi vida mi bello mi DIOS, a mis padres Mabelis Blanchar y Celso Benjumea quienes me han amado incondicionalmente, a mis hijos Bernardo Polo y Aisha Riveros quienes me alientan, y me motivan día a día a dar lo mejor de mí, a mi esposo Rodrigo Polo que siempre estuvo presto a brindarme su apoyo de manera incondicional siendo paciente amoroso y sobre todo otorgándome paz, a mi hermana Yeleibis Amaya que siempre ha estado conmigo siendo mi apoyo. Este triunfo también es de ustedes

Yelitza Amaya.

Agradecimientos

Le agradezco primeramente a mi bello DIOS por dármele vida, la paciencia, soporte y la oportunidad de formarme, ayudarme y guiarme en este bello trayecto a Dios gracias por haberme otorgado una maravillosa familia quien me apoyado impulsado y que han sido ejemplo de superación, A mis padres Mabelis Blanchar y Celso Benjumea quienes siempre han estados atentos a mí, otorgándome siempre su apoyo y amor infinito.

A mis hijos que son mi motor día a día a mi esposo Rodrigo polo quien ha estado conmigo en todo tiempo siendo mi apoyo, amigo, compañero quien ha sido paciente y comprensivo, pero sobre todo quien ha estado incondicionalmente gracias por cada abrazo en el momento oportuno por darme ánimos, por recordarme, que siempre puedo

A mi universidad Antonio Nariño por brindarme la oportunidad de formarme como psicóloga, gracias a mi tutor Guillermo Pulido por guiarme en todo este proceso, por enseñarme amar la investigación por educar con pasión y responsabilidad a mi docente Rebeca curiel por ser apasionada por la docencia, por educar con amor y entregar mi docente Said y a mi coordinadora académica Eliana Márquez por su valioso he incondicional apoyo A mis docentes en general que han hecho parte de mi formación profesional. También agradezco a mis compañeros de estudio por toda la solidaridad brindada en mi proceso; a todos gracias por formar con amor con constancia y con entrega.

Resumen

La autora del presente estudio reconoce en los juegos tradicionales como una herramienta que puede ser usada no solo por docentes, si no también, por padres y comunidad en general, ya que su utilización logra el mejoramiento en procesos cognitivos, especialmente en la atención y concentración de los niños y en las niñas, lo cual influye directamente en sus procesos de aprendizaje. Por tal razón, se plantea como objetivo general del presente estudio Proponer una intervención basada en juegos tradicionales Wayúu para el fortalecimiento del proceso atencional en alumnos de cuarto y quinto grado de la institución Mini Mundo de Riohacha La Guajira, para ello, se trabajó bajo una metodología de tipo cualitativo, fenomenológico, no experimental, que contó con un total de 5 participantes, a quienes se les aplicó una entrevista semiestructurada que permitió establecer como resultados que en la comunidad Wayuu los juegos tradicionales se asemejan a los de los arijunas, dentro de los cuales se destacan principalmente: El trompo o “chocho”, el boliche, lanzamiento de piedras y uno muy propio de la cultura, La Wayuunkerra (muñeca de barro) y que los juegos son limitados a una herramienta para entretener a los estudiantes e hijos concluye que, bajo la percepción de las profesionales, es importante variar los juegos, sin embargo, algunos niños necesitan más intervenciones que otras teniendo en cuentas las necesidades especiales de cada uno por ejemplo los niños con dificultades atencionales, baja capacidad cognitiva, e incapacidad intelectual. Finalmente, la autora del presente estudio considera importante mencionar que a lo largo del proceso investigativo existieron limitaciones bibliográficas, pues, no se halló evidencia de estudios enfocados en los juegos tradicionales para mejorar procesos en comunidades indígenas.

Palabras Clave; Juego, tradición, atención, comunidad.

Abstract

The author of this study recognizes in traditional games a tool that can be used not only by teachers, but also by parents and the community in general to improve attention and concentration and thus optimize learning processes in children and in families. girls. That is why the general objective of this study was to propose an intervention based on traditional Wayúu games to strengthen the attentional process in fourth and fifth grade students of the Mini Mundo de Riohacha La Guajira institution, for this, we worked under a qualitative, phenomenological, non-experimental methodology, which had a total of 5 participants, to whom a semi-structured interview was applied that allowed establishing as results that in the Wayuu community the traditional games are similar to those of the arijunas, within which stand out mainly: The spinning top or "chocho", bowling, stone throwing and one very typical of the culture, La Wayuunkerra (clay doll) and that the games are limited to a tool to entertain students and children. concludes that, under the perception of the professionals, it is important to vary the games, however, some children need more interventions than others taking into account the special needs of each one, for example children with attentional difficulties, low cognitive capacity, and intellectual disability. Finally, the author of this study considers it important to mention that throughout the research process there were bibliographic limitations, since no evidence was found of studies focused on traditional games to improve processes in indigenous communities.

Keywords; Game, tradition, attention, community.

Introducción

Se reconoce que 1 de cada 10 niños en edad escolar se ven afectados por problemas de aprendizaje (Guerra, 2020). Muchas veces la detección de estos problemas de aprendizaje en los niños, se da a partir de los 5 años de edad, los cuales genera gran precaución para sus padres o cuidadores, ya que en sus hijos se ve afectado no solo el rendimiento académico, sino también sus relaciones interpersonales. Ahora bien, a pesar que el niño puede presentar problemas de atención, su agudeza visual y auditiva no se ven afectados y su nivel de inteligencia suelen ser normales.

Teniendo en cuenta lo anterior, una de las estrategias que se presenta para mitigar la problemática es el juego como instrumento pedagógico, ya que permite fortalecer y potenciar en el niño distintos aspectos de su vida, como es el caso de la adquisición de conocimientos, factores psicosociales y el desarrollo moral; que a su vez da herramientas para acceder a pensamientos conceptuales y críticos, por medio de la creación de percepciones y significados. Es por ello entonces que se cree la necesidad de que las escuelas generen espacios con metodologías de aprendizaje creativo, dinámico, interactivos y con ambiente afectivo y amables sus estudiantes.

Ahora bien, se ratifica que los niños al practicar un tipo de juego les permite pasar tiempo de diversión, y esto último se entiende como el deleite con prácticas lúdicas, por lo tanto, se genera sensación de liberación. Con el juego, se logra que los participantes tengan autonomía y libertad, y al no darse este tipo de comportamientos, entonces no se constituye los elementos importantes de la lúdica como son el placer o la diversión. De igual forma, es importante aclarar que el déficit de atención no se resuelve con solo la asistencia a terapias y el conocimiento de los padres, se considera necesario que desde la parte educativa y específicamente en el aula, se tenga

en cuenta una pedagogía holística, basada en la lúdica, además, articule y tenga en cuenta las particularidades de la población, en este caso, se hace referencia a la etnia Wayuu.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente estudio propuso una intervención basada en juegos tradicionales Wayúu para el fortalecimiento del proceso atencional en alumnos que se encuentran cursando los grados cuarto y quinto de la institución Mini Mundo de Riohacha La Guajira. Para ello, se estructuró el estudio de la siguiente manera:

Capítulo I: El problema, donde se conocerá la descripción de este, la formulación de la pregunta, objetivo general, objetivos específicos, justificación, Seguido del Capítulo II, Marco teórico, que estudia los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y sistema de variables, Continuando con el Capítulo III: Marco metodológico, en el que se encuentra tipo y diseño de la investigación, población, muestra, herramienta de recolección de datos, metodología y fases de la investigación y finalmente el análisis estadístico de la misma; y por último el Capítulo IV donde se encuentra el análisis y discusión de los resultados, los cuales darán base a las conclusiones y posteriormente las recomendaciones derivadas de todo el accionar investigativo.

Planteamiento del Problema

Descripción del problema

El déficit de atención es una dificultad que afecta todos los escenarios de la vida cotidiana de un individuo y si no es diagnosticado y tratado a tiempo; el trastorno de déficit de atención e hiperactividad-TDAH puede generar en los niños afectaciones en su proceso de aprendizaje por la falta de atención y concentración.

De acuerdo con Barragán et al. (2007), como se citó en de la Peña, (2009) afirma que el TDAH es el trastorno neuropsiquiatría es considerado uno de los más frecuentes en la población pediátrica en el mundo, siendo esta el 7% de la población latinoamericana, estas cifras llevan a considerar el TDAH en la salud pública; como un problema, teniendo esta como prevalencia un 5,% con una afectación de más de 36 millones de personas.

De acuerdo con Olivera (2000), afirma el TDAH es considerado como el problema común mundialmente desde el punto de vista de la salud mental, con una prevalencia en la población abierta de 4%, siendo esta la más elevada correspondiente al grupo de niños entre un rango de edad de los 6 y 9 años, que es el 8%. En los Estados Unidos de América, de ha evidenciado que el 20% de los niños internados en una unidad psiquiátrica y el 44% de los menores que reciben educación especial presentan TDAH

Para el mejoramiento de los procesos atencionales con base a juegos y lúdica en pueblos tradicionales no ha sido muy abordado. A continuación, se presentan unos primeros estudios en los que se evidencia la ejecución de actividades lúdicas educativas con relación a los procesos atencionales que comprueban la importancia del proceso cognitivo de la atención en el

rendimiento escolar, luego, se exponen resultados de algunas investigaciones donde no ejecutaron intervenciones lúdicas educativas para el mejoramiento de la atención dispersa.

En un abordaje a nivel internacional encontramos un primer estudio realizado por Pakdaman,(2016) el cual se titula: *El efecto de los juegos tradicionales sobre reducción de síntomas de desorden hiperactivo y déficit de atención entre los alumnos de primaria* el objetivo de esta investigación fue obtener el resultado del efecto de los juegos tradicionales sobre la reducción de síntomas del TDAH en estudiantes de primaria, esta investigación es cuasiexperimental, donde tuvieron una prueba anterior y una posterior. La población estudiada era 40 estudiantes de primaria entre (7 a 12 años) con síntomas TDAH según el DSM-V en Mashhad en el año lectivo 2015-2016. Los datos fueron analizados con el coeficiente de correlación de Pearson y ANCOVA. Obteniendo como resultado que los efectos de juegos tradicionales en niño con TDAH fueron significativos ($p < 0,001$). Indicando que los juegos tradicionales podrían utilizarse como método eficaz para la mejora de los síntomas del TDAH.

Un segundo estudio realizado por Andrade & Sánchez, (2019) la cual se titula como *Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de básica elemental*. Esta investigación su foco de estudio es diseñar para estudiantes con atención dispersa en el nivel elemental de la Unidad Educativa “San José de Poaló” en Ecuador, estrategias lúdicas. La población estudiada estuvo conformada por 92 estudiantes de segundo, tercero y cuarto año del nivel elemental y 3 docentes de los respectivos cursos niveles, el instrumento implementado fue el cuestionario de Likert, y para la interpretación de resultados se utilizó análisis de frecuencia, donde se tuvo como resultado de pre test y post test se encontró una discrepancia significativa de 1,08 entre un momento previo y posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas diseñadas, para disminuir la atención dispersa de 1,37 a 2,45 se encontró una diferencia de medias pre

atención dispersa 1,43098 y post atención dispersa 1,94196 y a través de la prueba t que muestra una diferencia ($p < 0,05$) que revela que la atención dispersa posterior difiere a la atención dispersa previa. Demostrando que las actividades lúdicas mejoraron la forma de aprender y la atención, se debe de entender y tratar de minimizar que los estudiantes se distraigan con facilidad para que de esa manera capten mejor la información.

Un tercer estudio elaborado por Guía et al., (2015) la cual titula como *juegos educativos basados en interfaces de usuarios distribuidas y tangibles para las habilidades cognitivas en niños con TDAH*. En esta investigación se busca conocer el nivel de influencia de aprendizajes basado en juegos digitales, el proyecto se centró en alumnos de básica primaria con dificultades atencionales, la población estudiada estuvo conformada por 57 estudiantes de cuarto grado del Colegio Santa Bertilla Boscardín Boscardín, de Medellín de los cuales 6 niños y 11 niñas diagnosticados con TDAH 12 niños y 28 niñas sin TDAH sirvieron como grupo control, los instrumentos utilizados son escala de Conners y entrevistas estructuradas, para el análisis de los datos se utilizó ANNOVA, los datos obtenidos con el grupo control de Pre-test 40 estudiantes, una media 2.8150 desviación estándar 1.2967 y Post-test con una media 4.3000 y una desviación estándar 0.6854 y el grupo experimental de Pre-test 17 estudiantes con una media 2.5647 y una desviación estándar 1.2505 y un post- test con una media 4.7118 y una desviación estándar 0.458, de acuerdo con los resultado de la prueba estandarizara la cual tuvo como resultado (valor $p < 0.005$) demostrando que los niños con TDAH no solo igualaron el rendimiento del grupo control si no que lo superaron.

Un cuarto estudio realizado por Hormaza, (2010) el cual se titula *Potenciar la Atención de los Niños Y Niñas del Grado Kinder "A" del Jardín Infantil "los Amigos de Paulita" A Través de una Propuesta Lúdico-Pedagógica*. El estudio tuvo como objetivo; lograr que los

alumnos que se encuentra cursando kínder “A” del Jardín Infantil “Los Amigos de Paulita” aumentaran la atención a través de actividades lúdico-pedagógicas, la población estudiada fueron 150 alumnos cursando los grados de párvulos, pre-kínder, kínder y transición donde el grupo a investigar fueron 25 participantes divididos en 12 niñas y 13 niños del grado kínder “A” niños entre las edades de 3 a 4 años. En esta investigación se utilizó como instrumento encuestas estructuradas y utilizaron análisis de frecuencia para el análisis de los datos, teniendo como resultado que la atención se potencializo por medio de la aplicación de actividades lúdicas, determinando que es necesario implementar estrategias metodológicas para potencializar la atención, entendiendo que la lúdica puede tener la capacidad de unir lo cognitivo, operativo y emocional, mejorando la atención y creando nuevos conocimientos.

Por otro lado, se evidencia que existen estudios en los cuales no se realizaron ejecución de actividades lúdico educativas con relación a los procesos atencionales, solamente la medición de la atención y su relación con desempeño académico.

De esta manera, un quinto estudio encontrado a nivel internacional realizado por Fernández-Castillo & Gutiérrez Rojas,(2017) se titula: “*Atención selectiva, ansiedad, sintomatología depresiva y rendimiento académico en adolescentes su objetivo es estudiar la relación entre tres variables de carácter psicológico (ansiedad, depresión y atención)*”, la finalidad de este estudio es el analizar la relación que tienen las afectaciones como la ansiedad, depresión, y atención con el rendimiento académico. Para esta investigación se utilizó una población de 98 estudiantes de dos centros educativos de la ciudad de Granada los cuales fueron elegidos al azar y tienen un rango de edades entre 12 y 16 años. En dicha investigación se utilizó el instrumento de test de atención D-2(Brickenkamp) que se aplicó para evaluar la atención selectiva y concentración mental, encontrando en las correlaciones, diferencias significativas en

el rendimiento académico medio, [$F(2,9) = 8.8$; y $p < 0.00$], teniendo como resultado que a mayor síntomas depresivos menor rendimiento académico, además, se encuentra que la atención selectiva tiene una relación de forma positiva con el rendimiento en matemáticas, indicando que los alumnos que tienen un buen de atención.

En un sexto estudio encontrado a nivel internacional, realizado por Rodríguez & Rocío, (2020) que se titula como “*Atención Dispersa Y Rendimiento Escolar En Estudiantes De Séptimo Grado De Educación General Básica De Una Unidad Educativa De Guayaquil 2020*”. El fin de este estudio es determinar la influencia que tiene la atención dispersa en el rendimiento académico en estudiantes de 7° grado de una institución de Guayaquil. Para ello, en la investigación se realiza con una población de 10 estudiantes de séptimo grado, divididos en 4 niñas y 6 niños, a quienes se les aplica los instrumento de entrevistas, encuestas, para el análisis de los datos se utilizó análisis de frecuencias y prueba t, en donde se pudo determinar diferencia entre atención y rendimiento escolares de 0,60 con un error típico de 0,5, la prueba t de student tuvo como resultado 9 grados de libertad el promedio de diferencia entre atención y rendimientos escolares es de 0,31 con un margen de error de típico 0,10. Donde se pudo evidenciar como las dificultades atencionales afecta significativamente el rendimiento académico, donde se sugieren estrategias metodológicas para que puedan ser utilizadas en estudiantes de primaria para lograr mejoramiento de la atención.

En un séptimo estudio encontramos una investigación realizada por Pazmiño, (2015) titulada: “*la atención y sus incidencias en el rendimiento académico de las niñas de los quintos años paralelos “A” y “B” de la escuela fiscal inclusiva “Las Américas” de la ciudad de Ambato en Ecuador*”, con este estudio se busca establecer la existencia de relación entre el nivel de atención y el rendimiento académico en los alumnos que cursan quinto año A y B, el universo

de la investigado es de 88 estudiantes, se utilizó el instrumento estadígrafo Chit-Cuadrado. El 17.05% de los docentes afirman que sus estudiantes tiene buen rendimiento en sus evaluaciones. El 52.27% a veces y el 30.68% nunca. Lo cual indica que, aunque no se evidencio alumnos cuyo desempeño es bajo, vario de ellos no rinden adecuadamente en sus evaluaciones, pudiéndose concluir que existe una relación entre atención y rendimiento académico, por lo tanto, es pertinente que se ejecuten talleres con el objetivo de capacitar al cuerpo docente para perfeccionar la atención en sus estudiantes y así mejore el rendimiento académico de los mismos

En un octavo estudio a nivel internacional realizado por Duarte, et al (2010), en Honduras, titulada: “*Prevalencia de TDAH, Relación con Reprobación Escolar y Estado Nutricional en Población Escolar del Distrito Central*”, esta investigación tuvo como objetivos: Determinar los niños y niñas de 6 a 13 años de edad del Distrito Central de Francisco Morazán que padecen del TDAH. Como también analizar la relación del TDAH con la perdida de año escolar y el estado nutricional, la población estudiada es de 10 escuelas, y su muestra fue de 425 niños/as con una confiabilidad del 95% y un margen de error de 5%. Se le aplico la escala de detección del TDAH, MINI-KID a padres y cuidares y el cuestionario de Connors a profesores,

El rendimiento escolar fue medido teniendo en cuenta el índice de reprobaciones académicas. El estado nutricional se estableció teniendo en cuenta el peso, edad, y estura. obteniendo como resultados 48 de niños y niñas que cumplieron con criterios para el diagnóstico de TDAH, con relación hombre-mujer 2:1, con una prueba de $\chi^2=4.52$ con un $p= 0.03$ $OR=1.97$. el subtipo más frecuente fue el TDAH mixto 22/48, relacionando este con la reprobación escolar 3.4 veces más que la población sin TDAH, se realizó un análisis de regresión de niños con TDAH y el estado nutricional teniendo en cuenta la altura, el peso, y edad lo cual tuvo como resultados que no tuvo relación estadística, estos autores afirman el TDAH es muy

frecuente en la población pediátrica, que los niños con dicha condición tienen más probabilidades a la reprobación escolar y los resultados también arrojan que el TDAH no está relacionado con el estado de la nutrición

Un noveno estudio realizado por Zambrano & Carolina, (2013), el cual se titula “*Rendimiento académico en escolares con Déficit de Atención / Hiperactividad*”, el cual es ejecutado en la ciudad de Bogotá, cuyo fin es determinar el riesgo que existe para los niños que padecen TDAH, el de fracaso escolar y mal rendimiento académico, en esta investigación participaron 2 colegios, donde fueron seleccionados niños con TDAH (expuestos) teniendo en cuenta el criterio del DSMV y niños sin síntomas TDAH (no expuestos), en la cual se aplicó escala de Connors a padres y docentes, encuestas (criterios DSM IV) y entrevista. Se realizó test de Goodenough. Además, se revisa las calificaciones de los niños obtenidas en los años lectivos 2011 y 2012. Esta investigación tuvo 1 año de seguimiento.

Para obtener los resultados, se realizó análisis estadístico en SPSS 19.0. Se encuentra que fueron seleccionados 47 niños con TDAH y 51 sin TDAH, además 27 fueron perdidos en el seguimiento (17 con TDAH y 10 sin TDAH). El rango de edad promedio fue de 7 años con 43% de sexo femenino. El 94% con un estrato socioeconómico bajo. Los grupos presentaban relativamente características similares excepto en el sexo, pues los niños con TDAH un 80% era masculino a diferencia de los niños sin sintomatología de TDAH un 32%. Por otro lado se obtiene como resultado de la investigación que los niños con TDAH el 10% presentó fracaso escolar, mientras que los niños sin síntomas de TDAH presentaban 0 probabilidad de fracaso escolar, y los niños con TDAH presentan un 6,7% de bajo rendimiento escolar y los que no presentan síntomas de TDAH no tiene bajo rendimiento escolar.

De acuerdo con la investigación los autores afirman que las calificaciones más bajas correspondían a los niños que presentaban TDAH, afirmando que consiguieron calificaciones significativamente más bajas en matemáticas, español e inglés.

Un décimo estudio realizado por Ortiz, (2013) titulado, “*Manifestaciones conductuales del trastorno por déficit de atención con y sin hiperactividad presentes en el aula y su influencia en el rendimiento académico de alumnos/as de la Unidad Educativa José Belisario Pacheco de la ciudad de Azogues periodo lectivo 2011-2012*”, la investigación tuvo como objetivo identificar cuáles son las conductas con mayor relevancia en los niños que padecen de TDAH y la influencia de estas mismas en el desempeño escolar, la población estuvo constituida por un total de 107 alumnos de ambos sexos que cursaban tercero a séptimo grado de la institución Educativa José Belisario Pacheco.

Los instrumentos utilizados para esta investigación son el EDAH- escala para medir el trastorno por déficit de atención y el ENFEN - evaluación Neuropsicológica de las funciones del niño, como también encuestas estructuradas, para el análisis de los datos se utilizó el SPSS, arrojando como resultado del test EDAH en cuanto al TDAH los estudiantes en general tuvieron una media de puntuación de 34,61 comprendiendo como indicador mínimo 14 y máximo 60 de los 107 niños 51 fueron diagnosticados con TDAH indicando que el 50% del total de los niños tienen más bajo rendimiento académico que los niños que no tienen dicho trastorno, siendo más habitual en los estudiantes hombres que en mujeres.

Como se evidenció en las diferentes investigaciones realizadas acerca de la atención dispersa en relación con el aprendizaje, y la influencia de la utilización de la lúdica en la mejora de los procesos atencionales se pudo observar que existe una relación entre la atención dispersa y el desempeño académico, como también se pudo evidenciar que los niños que tienen

dificultades atencionales tienen menor rendimiento en áreas de mayor complejidad como lo son matemáticas, inglés, y español, se evidenció que el aplicar estrategias lúdico educativas ayuda notoriamente en los procesos atencionales de los alumnos, fue evidente la escasez de estudios directamente relacionados a nivel regional, esta información encontrada y limitaciones sirven de base para la ejecución de este estudio para así aportar a nuevas líneas de investigación.

Por otro lado vemos como en Colombia el MiniSalud, (2015) han realizado estudios acerca del TDAH de cualquier tipo y su prevalencia en los últimos 12 meses, teniendo como resultado que el porcentaje, en hombres es de 2,6% y 3,3% en mujeres y un 3,0% en toda la población, siendo el TDAH de cualquier tipo con mayor prevalencia en cuanto a los diferentes trastornos de la población infantil.

A nivel regional, encontramos estudio donde se tuvo como objeto de estudio 383 niños y adolescentes, entre 6 y 17 años escolarizados en Barranquilla, de los cuales el 15% eran diagnosticados con TDAH, teniendo como resultado que la prevalencia del TDAH en Barranquilla es similar a otras regiones del país, en cuanto a la distribución por sexo es más habitual en el sexo hombre que en mujeres, estas cifras suelen ser alarmantes (Llanos Lizcano et al., 2019)

Como es claro, entre las dificultades de los niños con TDAH es mantener la atención, presentan déficit para manejar en procesamiento de información y se estima que son los niños que presentan más deserción escolar y bajos rendimientos académicos, debido a que los maestros no cuentan con el conocimiento y las habilidades para tratar estas patologías, es por eso que En la Institución Educativa Mini Mundo de Colombia de la ciudad de Riohacha en el año lectivo 2020-2021, de acuerdo con la coordinadora y docente E. Vélez (comunicación personal, 16 de marzo de 2021) se han preocupado debido a que últimamente se ha observado una serie de

comportamientos, como lo son la dificultad para concentrarse, para procesar de manera eficaz algunas informaciones y tienen mala conducta, como también el rendimiento escolar ha decaído notoriamente en el grado segundo, tercero y cuarto de educación básica primaria.

Es importante mencionar que de acuerdo a Escolar & Mondragon, (2015) la población indígena es un pueblo colonizado y dominado por otra cultura occidental, para la mayoría de los indígenas la educación se le ha impuesto la forma de aprender, la implementación de una educación occidental o arijuna hacia un pueblo wayúu, existe un riesgo de abandono de sus tradiciones .

Considerando esta situación surge el siguiente interrogante: ¿Cuáles son las características requeridas para una propuesta metodológica basada en juegos tradicionales Wayúu como estrategia en los procesos atencionales en estudiantes de los grados cuarto y quinto de una institución educativa del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha?

Objetivos

Objetivo general

Proponer una intervención basada en juegos tradicionales wayuu como estrategia en el proceso atencional en alumnos de cuarto y quinto grado de la institución educativa Mini Mundo del distrito especial, turístico y cultural de Riohacha La Guajira

Objetivos específicos

- Explorar las características de los juegos tradicionales infantiles de la etnia Wayúu desde el punto de vista de una autoridad tradicional

- Comprender las perspectivas de madres de familias y docentes acerca de los juegos tradicionales Wayúu
- Indagar acerca de las características que tienen las intervenciones neuropsicológicas para el mejoramiento de procesos atencionales desde la experticia de profesionales con formación en neuropsicología

Justificación

La presente investigación surge por la observación obtenida en la Institución Educativa Mini Mundo de Colombia de la ciudad de Riohacha en el año lectivo 2021-2022, de acuerdo con la coordinadora y docente E. Vélez (comunicación personal, 16 de marzo de 2021) donde sostiene que en los últimos tiempos se ha estado observado en los alumnos del grado cuarto y quinto de primaria que al momento de adquirir nuevos conocimientos, a algunos alumnos les desagradan las tareas que generen un grado de concentración, como también constantemente tienen problemas para la organización de tareas y actividades, pierden sus útiles escolares con facilidad, y tienen muchas dificultades atencionales en sus actividades, indicando que presentan atención dispersa y que el rendimiento académico ha disminuido notoriamente.

Es pertinente que se logre entender y manejar adecuadamente a los niños que padecen de dificultad atencional debido a que si no es tratado a tiempo tiende a trascender e incluso llegar a afectar todas las áreas de su vida, entre ellas el nivel educativo. Es importante que la educación se brinde de manera integral e inclusiva para lograr aprendizajes significativos en las nuevas generaciones.

Decroly & Monchamp (1983) afirma que los juegos como estrategia de aprendizaje juegan un papel importante para el desarrollo cognitivo, emocional, motriz, y social de un menor,

este le permite desarrollarse con otros individuos, facilitando al menor la interacción y exploración con el mundo que lo rodea, si bien el juego permitiría que el menor se sienta seguro, alegre, y motivado, al tal punto que pueden mirar la educación desde una perspectiva más divertida generando emociones positivas, facilitando los procesos de aprendizajes y memorización.

El juego se utiliza como estrategia metodológica para los procesos de aprendizaje es importante ya que por medio de ellos se presenta la estimulación de los procesos atencionales, creando un aprendizaje a largo plazo, y significativos.

Este proyecto pretende generar espacios para reconocer que la educación y el aprendizaje no tienen que ser monótono, y utilizar los juegos como factores de aprendizajes, estimulación de la atención e inclusión, contribuyendo así a una educación integral del niño favoreciendo su inteligencia, su capacidad innata de crear, los menores pasan gran parte de su tiempo en las instituciones, en su desarrollo educativo suelen verse características que indiquen dificultades atencionales, y es necesario que se traten a tiempo, que los maestros tengan una herramienta que les permita mejorar los procesos de atención y que los menores que requieren unas necesidades especiales, sean escolarizados con procesos de inclusión, aportando a ellos un desarrollo y manejo adecuado, teniendo en cuenta cada una de sus necesidades especiales.

Otra de las razones que llevan a elaborar este proyecto, es contribuir con una visión etnoeducativa a la educación en el departamento de La Guajira. De acuerdo con la Ley 115 (1994) en uno de sus artículos sostiene que la educación es un proceso de formación que debe ser brindada de manera integral, teniendo en cuenta la formación personal, cultural y social haciendo énfasis de parte la educación para grupos étnicos.

Por lo anterior expuesto la educación debe de estar ligada a la cultura, el lenguaje e inclusivos de la comunidad, respetando las creencias y tradiciones, sin embargo vemos como se dificulta encontrar registros de actividades educativas específicamente para la comunidad wayúu en el distrito turístico Riohacha la Guajira, según los registros del DANE (2018), el 97,5% de la comunidad Wayuu está distribuido en el departamento de La Guajira, y en Riohacha con un promedio de 53.002 de personas pertenecientes a la comunidad wayúu, por ende el reto de la etnoeducación dentro del departamento de la guajira es amplio pues la población indígena más grande de Colombia es la wayúu y está inmersa en esta población de la Guajira.

Por tal razón la presente investigación propone una intervención basada en juegos tradicionales, como un proceso de inclusión, que permita conocer y respetar la diferenciación wayúu, que sirve para mejorar los procesos cognitivo de atención y estimulación en alumnos de segundo tercero y cuarto grado del Centro Educativo Mini Mundo de Riohacha La Guajira, que permitan desarrollar todo el potencial que tenga el menor para que de esta manera disminuya la atención dispersa en los estudiantes.

Otra de las razones que han motivado a la investigadora a la realización de este proyecto, es que no se evidencia que existen antecedentes de investigación acerca de aplicaciones de una propuesta metodológica que planteen la utilización de juegos tradicionales wayúu para mejorar los procesos atencionales en el Distrito Turístico de Riohacha, como tampoco se logra evidenciar estudios de dificultades atencionales en niños wayúu realizados, por ende esta investigación servirá como base para generar nuevas líneas de investigación, permitiendo fundar efectos multiplicadores de conocimientos, que permitan aportarle de manera significativa a la formación nuestro pueblo guajiro y la educación colombiana.

La viabilidad de la propuesta de investigación es que existe un interés de la institución educativa Mini Mundo de encontrar una pronta solución a sus problemáticas, esta disponibilidad facilitaría nuestra investigación, como también existe muchas formas para evaluar la atención sin incluir el lenguaje, por otro lado, a Universidad Antonio Nariño en la facultad de psicología, cuenta con docentes preparados y capacitados en investigación y con experiencia en población indígena.

Línea de investigación

La presente propuesta se enfoca dentro de la línea de investigación *Escuela: un sistema complejo*, que pertenece al grupo de investigación Escuela: un sistema complejo, categorizado en B dentro de convocatoria de Minciencias. Esto, dado que la intervención a desarrollar se realizará en el contexto educativo con participantes escolarizados dentro de su institución, con base en una de las necesidades sentidas en el *Centro Educativo Mini Mundo*.

Marco teórico

El presente trabajo de investigación se enfoca en elaborar una propuesta metodológica basada en juegos tradicionales wayúu, que permita el mejoramiento de los procesos atencionales. Para ello, se plantean conceptos apreciables e importantes enfocados en el todo lo correspondiente al tema al proceso cognitivo de la atención, los tipos de atención y sus posibles problemas, además de todo lo concerniente a la etnia wayúu y su ciclo vital.

La atención

Debido a la variedad de conceptos referente al tema, planteados por muchos los autores, es difícil tener una definición universal, ya que cada uno de estos se esmera por definirla,

estudiarla y delimitarla. Por ello a continuación, encontraremos varios de los conceptos sobre el tema.

De acuerdo con Luria (1975) como se citó en Escobar & Pimienta, (2003) sostiene que la actividad mental humana posee grados de selectividad, debido que, a pesar de que llegan a nosotros muchos estímulos externos, solo atendemos aquellos que son relevantes y obtienen nuestro interés. Además, manifiesta que la capacidad atencional varía según nuestra motivación y a partir de ella distribuye la atención en función de una o varias actividades, relacionando esta con el interés de cada estímulo indicando que a mayor interés de los estímulos mayor capacidad atencional.

De acuerdo con García Sevilla (1997), como se citó en G. Peña et al., (2018), afirma que la atención está “*implicada directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y operaciones de selección, distribución, y mantenimiento de la actividad psicológica*”, para este autor la atención es el proceso central, debido que las personas están siempre receptivos a los estímulos del medio que los rodea, lo cual permite que se logre ejecutar varias tareas.

Por otra parte Styles (1997) como se citó en (G. Peña et al., 2018) plantea que, la atención tiene dos determinantes; causal o emergente, y para ello se tiene en cuenta dos teorías, una es la causal y las otras son referentes a las teorías de efecto. La primera, que considera la atención como una causa, manifiesta que el procesamiento y recepción de la información se da de dos formas, el primero se caracteriza por tener gran capacidad inconsciente y pasivo; mientras que el segundo tiene características con capacidad, consciente y controlada.

Ballesteros, (2015) para este autor sostiene que la atención no es más que el proceso por el cual dirigimos nuestros recursos mentales, sobre algunos estímulos que provienen del medio

que nos rodea, y afirma que la ejecución de algunas acciones va estrechamente ligado a la observación, que nos permite ser consciente de todo lo que sucede en nuestro medio ambiente

- **Modelos teóricos de la atención**

En psicología, respecto a la explicación de los modelos teóricos de la atención llevaron a cabo una revisión de algunas de las principales teorías psicológicas, (Mestre & Palmero, 2004) las cuales se resumen en la Tabla 1.

Tabla 1

Modelos teóricos de la atención según (Mestre & Palmero, 2004)

Denominación de teoría	Autores	Explicación
Modelos del filtro Rígido	Donald Broadbent (1958).	De acuerdo con este autor, se afirma que el procesamiento de la información en los seres humanos se realiza de forma serial, y no de una forma paralela, indicando que procesamos un mensaje en cada situación, esta estructura fue demolida como filtro para el procesamiento de información, este modelo divide la memoria en tres estructuras, memorias sensorias, memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. Ahora bien, para no saturar de información el canal central de la memoria, está realiza por medio de la memoria a corto plazo un filtro que seleccionan y solo permite el paso de aquella información que es relevante de la memoria sensorial, mientras que desecha el resto de información.
Modelo del filtro atenuado	Anne Treisma (1964)	Treisma plantea el modelo de filtro atenuado, indicando que existen mensajes no atendidos y que estos serán procesados de una manera secundaria, treisma afirma que una vez los estímulos sean analizados por los sentidos del oído, vista, gusto, olfato y tacto son pasados por un filtro de atenuación indicado que los mensajes no atendidos no son desechados un su totalidad, y qué solo son atenuados con el fin de no sobrecargar la memoria

Modelo de filtro tardío	Deutsch y Deutsch (1963); Norman (1969)	Estos autores mantenían la idea de la estructuración del procesamiento de información, y la necesidad de contar con un filtro que evite la sobre carga de la memoria, sin embargo, estos defendían la idea de que la ubicación del filtro no debía estar al inicio del procesamiento de la información si después. De modo que establecieron un filtro relativamente tarde indicando que una vez procesada la información pasara por el filtro seleccionando la información de mayor relevancia y la información ignorada sería procesada, libremente de la actuación de la atención selectiva
Modelo de capacidad de atención limitada	Daniel Kahneman (1973)	Para este autor la atención es un recurso limitado, indicando que la atención es más que el resultado de un proceso de filtración. Y que más bien esta, evalúa constantemente la ejecución de tareas y varían según el esfuerzo mental de la tarea, capacidad del sujeto, y su interés. Afirmando que una vez se lleve a cabo la evaluación de las tareas el sistema responde a que tareas deben de recibir más atención, y la cantidad de energía que esta requiere, este modelo defiende la idea de se puede realizar varias tareas al mismo tiempo.
Teorías duales de la atención	Posner y Snyder, (1975)	Para estos autores el proceso mental se ejecuta de dos efectos consecutivos uno que funciona de manera automática y este se realiza sin interacción, sin conciencia y sin interferencia, con otros procesos mentales, afirmando que este se desarrolla en los 200 primeros milisegundos. Y otro por lo contrario, indica que los procesos atencionales se lleva a cabo bajo control y se ejecutarían conscientemente e intencional por parte de las personas y dichas realizaciones formarían interferencia con la realización de otras tareas

Fuente: Elaboración propia, basado en la revisión hecha por (Mestre & Palmero, 2004)

Tipos de atención

García Sevilla (1997) sostiene que la atención tiene distintos tipos, clasificándolas en 3: atención selectiva, atención dividida y atención sostenida.

Atención selectiva. Según García, esta tiene la capacidad de controlar todos los mecanismos utilizados para procesar la información que es seleccionada y capta el interés en ese estímulo que se presenta, haciendo que los otros sean ignorados, lo que indica que la atención selectiva no es más que una atención controlada impulsada por la motivación (G. Peña et al., 2018)

Atención dividida. Es la capacidad mental para atender distintos estímulos externos y lograr ejecutar diferentes tareas al mismo tiempo. Es necesario aclarar que este tipo de atención se divide en dos aspectos importantes uno referente a la amplitud y el otro a lo concerniente a lo que sucede cuando se atiende varios estímulos a la vez. Con respecto a la amplitud según Sperling (1960), consiste en que las personas somos capaces de atender distintos estímulos, e incluso mucho más de los que se puede recordar, lo que hace que se supere la capacidad de la memoria inmediata, pero esta información se mantiene en un almacén sensorial por poco tiempo.

Ahora bien, en el caso que no se logra el procesamiento de toda la información obtenida o no se puede atender todos los estímulos, se produce aquello llamado como interferencia, este se refiere al sistema cognitivo, pero por su capacidad reducida se le dificulta atender a más de un estímulo (Boujon & Quaireau, 2005)

Atención sostenida. No se refiere exactamente a la atención permanente, ya que es imposible en cualquier tipo de comportamiento, la atención sostenida se refiere entonces a la atención continua ya que se desarrolla gradualmente y así poder abarcar cada etapa por el sujeto, logrando que todas las tareas se cumplan de manera eficiente (Erazo , 2012)

Dificultades Atencionales.

Trastorno por déficit de atención (TDA). De acuerdo con Barkey (1990) como se citó en González, (2009) “Es un trastorno del desarrollo caracterizado por niveles de inatención, sobreactividad e impulsividad inapropiados desde el punto de vista evolutivo. Estos síntomas a menudo se inician en la primera infancia, son de naturaleza relativamente crónica y no pueden atribuirse a alteraciones neurológicas, sensoriales, del lenguaje o motoras graves, a retraso mental o a trastornos emocionales severos. Estas dificultades se asocian normalmente a déficit en las ‘conductas gobernadas por reglas’ y a un determinado patrón de rendimiento”

En el DSM-V, el Manual de Diagnóstico de la Asociación Americana de Psiquiatría (American Psychiatric Association, 2014) establece qué, para que una persona sea diagnosticada con el trastorno, la sintomatología debe estar presente durante al menos seis meses, y tener mínimo seis de los siguientes síntomas:

- A. A menudo no presta mucha atención a los detalles o comete errores por descuido ya sea en el trabajo escolar, el trabajo u otras actividades.
- B. A menudo tiene dificultad para concentrarse en tareas o actividades recreativas.
- C. Cuando habla directamente con otra persona, a menudo parece no escuchar
- D. Incumplimiento frecuente de las instrucciones e incumplimiento de las tareas académicas, domésticas o laborales, hasta el punto de ser inconsistente en el desarrollo y afectar directamente las actividades sociales y académicas/laborales.
- E. A menudo tiene dificultad para organizar tareas y actividades.
- F. A menudo evita, le disgusta o no le gusta comenzar tareas que requieren un esfuerzo mental.
- G. Pérdida frecuente de cosas necesarias para las tareas o actividades
- H. A menudo se distrae fácilmente con estímulos externos

- I. Olvido frecuente de las actividades diarias (Asociación Americana de Psiquiatría 2014).

Etnia Wayúu

De acuerdo con ONIC (2021), los Wayúu es considerado un pueblo indígena que se encuentra localizado principalmente en el departamento de la Guajira, Colombia, pero también en el país vecino, en el estado Zulia de Venezuela. Con respecto a su lenguaje, el 91% de ellos habla su lengua que es el wayuunaiki, pero también encontramos que el 34% de esta población también habla castellano. A través de su lengua, vestimenta y religión, se ve reflejada las realidades culturales simbólica de la etnia. Por otro lado, con los registros del DANE, (2018) la comunidad Wayúu es la etnia con mayor número de población en el País de Colombia, con un total del 97,5% distribuido en el departamento de la Guajira.

Juegos tradicionales Wayúu

De acuerdo con Motta & Risueño, (2007), El juego en cualquier estrato, sociedad o comunidad juega un papel importante en el desarrollo en la niñez, ya que a través de este se puede tener muchos beneficios, como es el caso de la estimulación de la memoria, la motricidad, además influye en las emociones positivas del menor. En el caso de la etnia Wayúu, desde su cultura también se crea y ejecutan juegos que fortalecen sus relaciones sociales.

Tabla 2

Juegos tradicionales Wayuu

Denominación del juego	Autores	Descripción del elemento	Explicación
AINIRRAWA SUMA IPA (lanzamiento de piedra)	Canal et al., (2019)	Piedra pequeña	Estos autores afirman que cada jugador o participante tiene una piedra pequeña para que esta sea lanzada desde una distancia de

			<p>prudente, preferiblemente desde 20 metros, donde el blanco es otra piedra colocada en un círculo sobre la arena, cada participante lanzara la piedra con el objetivo de darle al blanco o de llegar lo más cerca posible de este, el jugador que llegue lo más cerca gana</p>
<p>ACHINPAJAWA (Tiro con flecha)</p>	<p>(Monografias.com, s. f.)</p>	<p>Flechas hechas a mano</p>	<p>Este consiste en la competencia de tiro con flechas, pero la competencia se divide en dos fases: se debe tirar la flecha a un punto de referencia ubicada a una distancia aproximadamente de 50 a 70 metros para los niños y en los adultos 100 a 2500 metros. Una vez se inicia, la primera persona deberá lanzar su flecha al aire y donde se entierra en la arena, esta será la marca inicial; luego continuaran los siguientes jugadores, quienes intentaran sobrepasar la primera Flecha, y quien lance más lejos gana el juego.</p>

<p>CHOOCHO (Trompo)</p>	<p>Canal et al., (2019)</p>	<p>Trompo hecho con totumo con punta de palo, cuerda para amarrar el trompo</p>	<p>Este juego consiste lanzar un trompo, el cual es hecho de totumo o calabaza con una punta de palo, además se utiliza una cuerda que deberá envolver el trompo desde su cabeza hasta la punta. Esto lo pueden jugar individual o con varias personas. La idea es que al lanzar el trompo este quede bailando en las manos del niño o niña y realizar la competencia de cual dura mas tiempo cuando se tiene varios competidores.</p>
<p>KOOTS (juego del boliche)</p>	<p>J. C. González, (2015)</p>	<p>Boliche</p>	<p>Este juego consiste en que los participantes lanzan un boliche hacia una línea recta en el suelo que determina el destino del boliche, cuanto más cerca esté de llegar a la línea, este participante será el primero en lanzar su boliche hacia el hoyo donde se quiere dirigir. Para ganar el juego, los participantes pueden turnarse para lanzar el boliche hacia el hoyo o hacia el boliche del oponente para ser expulsado del juego. En el caso que, si otro boliche no lo toca, eventualmente el primer que se mete en el hoyo gana.</p>
<p>LA WAYUUNKERRA</p>	<p>Barrios, (2015)</p>	<p>Muñeca de barro</p>	<p>La muñeca de barro es una muñeca amorfa</p>

(muñeca de barro)			hecha en barro, las niñas cuando van a los Jagüeyes el barro que se forma en la orilla es utilizado para realizar estas muñecas que posteriormente son puestas al sol para ser secadas, una vez esta muñeca está lista, las niñas empiezan a tejer para vestir las
-------------------	--	--	--

Fuente: Elaboración propia (2022)

Ciclo vital: Tercera infancia

Desarrollo físico tercera infancia

De acuerdo con Papalia, (2009) Los niños en esta etapa físicamente empiezan a desacelerar su crecimiento, los cambios si los reparamos diariamente suelen no ser tan notorios, sin embargo, los niños de 6 años a 11 años, crece entre 5cm y 7,5 cm de alto, su peso cambia evidentemente pues entre los 6 a 11 años, los niños casi duplican su peso, su expresión corporal comienza a parecerse a la de un adulto, a medida que sus músculos crecen y su esqueleto.

De acuerdo con Blakemore y Choudhury, 2006; Kuhn, (2006) como se citó en Papalia, (2009) su desarrollo cerebral, durante este tiempo sucede un crecimiento de los lóbulos parietales y temporal, estos cambios aumentan, la velocidad y eficacia de los procesos cerebrales.

Desarrollo cognitivo tercera infancia

De acuerdo con Piaget como se citó en Papalia, (2009) los niños ya logran utilizar operaciones mentales, además de hacer juicios mentales, resolver problemas concretos y la capacidad de leer en esta edad les abre la puerta a un mundo más amplio, esto les permite a los niños tener en cuenta diferentes aspectos de una misma situación, el menor presenta un avances

cognitivos pues según este autor en esta etapa tiene una mejor apropiación de los conceptos, teniendo la facilidad de realizar muchas tareas con un nivel muy superior a lo que es la etapa pre operacional.

Desarrollo psicosocial tercera infancia

Los niños comienzan a mejorar su comprensión y utilizan actividades mentales concretas para resolver problemas. Los niños pueden tener una vida social, porque es cuando pueden jugar y respetar las reglas, y tienen normas, valores y comportamientos sociales.

De acuerdo con Erikson (1982) el crecimiento cognitivo que tiene el menor durante este tiempo desarrollar su autoconcepto, pudiendo compararlo su yo real con su yo ideal, todos estos cambios contribuyen al desarrollo de la autoestima, y el crecimiento emocional, adquiriendo conciencia de los sentimientos pudiendo regular sus emociones, como también comprender sus emociones negativas sin embargo las emociones como el enojo la angustia el temor resulta más intenso.

Marco Contextual

El presente trabajo se realizó en el Centro educativo Mini Mundo ubicada en el barrio Cooperativo, calle 14c # 26 – 17 de la ciudad de Riohacha. Es una institución privada que brinda sus servicios de básica primaria jornada mañana a jóvenes de todos los estratos, el centro educativo proporciona la formación social, ética, y moral y además valores del desarrollo humano como también fomenta la creatividad, y las habilidades comunicativas, este centro educativo tiene como objetivo formar de manera integral a sus alumnos como un proceso continuo y permanente, proporcionando formación académica, ética, espiritual, corporal, afectiva, comunicativa y sociopolítica

El proyecto educativo de la institución de P.I.E. tiene como lema "Educación, amor y convivencia", tiene como misión y visión lo expuesto en la tabla 3

Tabla 3

Misión y visión de la P. I. E Centro educativo Mini Mundo

Misión
<p>Generar una comunidad de aprendizajes entre estudiantes, educadores y familias, cultivando una convivencia basada en el amor y el respeto mutuo. Con una estimulante conexión con el mundo en permanentes cambios y que desarrollen un proyecto de vida, cada uno de nuestro estudiante, en coherencia con los valores del Centro Educativo Infantil Mini Mundo y las exigencias de la vida actual.</p>
Visión
<p>Ser en el año 2021 un centro de reconocida excelencia educativa, con una fonación académica y en valores que posibiliten a sus estudiantes ser ciudadanos responsables y agentes de cambios en cualquier ámbito de la sociedad, que pueda construir innovaciones relevantes para la educación y practica pedagógica del futuro</p>
<p>Fuente: Centro Educativo Infantil Mini Mundo</p>

Metodo

Esta investigación se realizó desde un enfoque cualitativo del diseño fenomenológico, que definido como una filosofía y un método en investigación que permite comprender las experiencias de vida del ser humano en el mundo, además que permite visualizar cómo lógrala he incorporarla en el proceso de cuidado (Hernández -Sampieri et al., 2014)

La presente investigación se basa en una investigación de corte transversal descriptiva, no experimental, esto se debe a que la variable que se analiza no será sometida a manipulación alguna, solo se observará su comportamiento y describir cuándo sucede en un momento dado. Por otro lado, Hernández, Fernández y Baptista (2014), señala que los diseños no experimentales “son aquellos en los que no se manipulan las variables estudiadas, sino que el fenómeno es observado tal y como ocurre en su estado natural y posteriormente se analiza”. Según Arias (2016), los diseños no experimentales miden las variables de forma independiente, y aun cuando no se formulen hipótesis, estas variables parecen estar incluidas en el objetivo de la investigación.

De igual forma, dentro de la investigación no experimental, esta se encuentra en las de tipo transversal, debido que la variable estudiada es medida en su momento. Asimismo, Hernández, Fernández y Baptista (2014), afirman que los estudios transversales “recolectan los datos en un momento determinado, orientándose a la descripción de las variables y a la determinación de su relación en un momento dado”. De acuerdo a los criterios de Gómez (2016) los diseños transversales, permite al investigador hacer una descripción del estado en como se encontraba la población de estudio en el momento en que fue observada y se recolecta la información.

Por otro lado, el componente cualitativo se realizó mediante teoría fundamentada. La teoría fundamentada como señala Whittle en Kornblit & Beltramino, (2004) afirma que surge de la interacción íntima del investigador y los datos obtenidos del área estudiada, con el propósito de crear conceptos a partir de la información obtenida del estudio, esta tiene dos fases una inductiva la cual está diseñada para crear teoría a partir de los datos empíricos en vez de validar teorías existentes, y la fase deductiva donde el inv.

estigador debe plantearse unas hipótesis que deben de ser corroboradas o desmentida

Población

La población según Levin & Rubin, (2004) está conformado por de todos los elementos que se quiere estudiar, sobre los cuales se tiene como objetivo obtener información y extraer conclusiones.

Para esta investigación la Población de estudio, estuvo conformada por: 1 madre de familia, el líder de la comunidad donde está ubicada la institución y 1 profesor del grado cuarto. Así mismo, en la investigación se contó con la participación de 1 psicóloga y una fisioterapeuta especialistas en Neuropsicología, quienes a su vez se desempeñan como docentes en instituciones de educación superior. Esta investigación es de tipo censal, debido a que se tiene como universo de estudio a toda la población, que está conformada por las personas previamente mencionadas.

Procedimiento

El método planteado vincula un único enfoque cualitativo y en este sentido.

Se plantea la utilización del método cualitativo: para esta fase se tuvo en cuenta inicialmente un acercamiento a la comunidad wayuu donde se explicó el objetivo de un

esta investigación, posterior a esto presentamos el consentimiento informado, donde se garantizara la voluntariedad de los participantes en la investigación, luego se utilizaran el instrumento de entrevista semiestructurada, dirigida a líderes wayuu, madre wayuu y profesor wayuu, para el análisis de los datos se realizó a través de la codificación abierta, axial y selectiva, para proceder a crear desde el análisis de fichas técnicas de las intervenciones de juegos tradicionales Wayúu.

Luego, en la segunda fase de la aplicación de instrumentos, se lleva a cabo la realización de entrevistas semiestructuradas a profesionales con formación en neuropsicología, donde inicialmente se presentaron los objetivos de nuestra investigación como también la presentación del consentimiento informado, quien garantizó la disponibilidad y voluntariedad de los participantes, se aplicará el instrumento de entrevista semiestructurada. El análisis de los datos se realizará mediante la codificación abierta, axial y selectiva, para proceder a crear desde el análisis de fichas técnicas de las intervenciones de juegos tradicionales wayúu.

Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaran en esta investigación son:

Entrevistas semi- estructuradas

De acuerdo con Díaz-Bravo et al.,(2013) afirma que la entrevista no es más que un instrumento técnico que se aplica en forma de dialogo, la entrevista semiestructural parte de unas preguntas planteadas, esta puede estar ajustada a los entrevistados, en este tipo de entrevista se debe tener una guía de preguntas con base a los objetivos del estudio, es importante permitir que el entrevistado sea libre al responder que no se sienta limitado ni interrumpido se debe tener autorización para grabar la entrevista

Según Robles Rodríguez et al., (2016) es un estudio realizado con el objetivo de diseñar y validar una entrevista semiestructurada mediante análisis cuantitativo y análisis cualitativo, muestran que todas las preguntas tienen coeficientes Aiken V al más alto nivel requiriendo el estándar mínimo (0,70), tiene un margen de error del 99%.

Respecto al análisis cualitativo, se tuvo en cuenta la validación de los expertos la gran mayoría de los aportes se ajustaron en aspectos morfosintácticos, y con esto, se logra construir cuidadosamente las preguntas, permitiendo que estas sean relevantes para la investigación.

En resumen, los resultados muestran una excelente consistencia interna general (alfa = 0,9), datos excelentes, resultados en el coeficiente de correlación local que muestran una alta fiabilidad del test debido que los resultados son muy buenos (ICC 0,89).

Procedimiento

Análisis cualitativo: para esta primera fase se realizó análisis por codificación abierta, de acuerdo a Carrillo Pineda et al., (2011) esta es definida como el primer paso para la elaboración de notas memorísticas y el inicio del muestreo teórico, el cual tiene como objetivo comparara acontecimientos, esta primera fase permite orientar el enfoque, permitiendo tener recolección de nueva información que nos brinda una idea global. Posterior realizaremos codificación axial quien es definida por este mismo autor como la etapa donde se determina la relación entre las categorías derivadas con sus subcategorías y la codificación abierta. En un tercer paso de codificación selectiva la cual tiene como objetivo obtener una categoría central teniendo en cuanta las dos codificaciones anteriores dando como resultado una unidad central que exprese el fenómeno investigado. El análisis de los datos se realizó mediante el uso del programa Atlas Ti (Carrillo Pineda et al., 2011).

Consideraciones Éticas

En esta investigación se siguieron los parámetros establecidos por la Ley 1090 del 2006 por el cual se reglamenta la ética profesional de los especialistas psicología, en donde decreta que entre los deberes del profesional de psicología está el informar cuando sea necesario a los organismos que corresponda, cuando se presente situaciones de violación de los derechos humanos, además de malos tratos, crueles e inhumanos hacia los demás, como también respetar los criterios morales y religiosos de cada usuario, y para ellos los psicólogos en su prestación de servicios no hará ninguna discriminación hacia sus usuarios, como también se decreta que toda información obtenida en la prestación de los servicios debe ser confidencial.

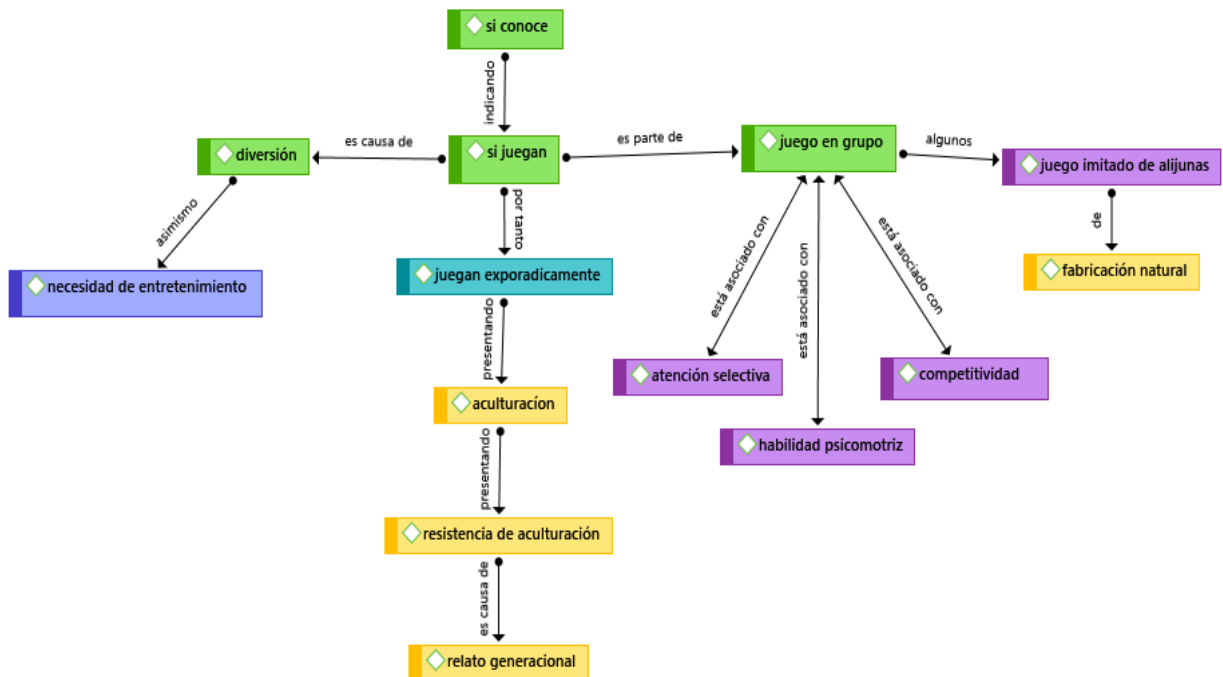
La información del paciente que se encuentre en medios escritos, electromagnéticos o de cualquier otro forma, al ser conservado, el profesional tendrá la responsabilidad de tenerlos bajo estricta seguridad y confidencialidad, con el fin de que personas ajenas no puedan conocer la información ahí guardada, solo en situaciones que coloquen en riesgo su integridad física o mental de otras personas de la comunidad, podrá quebrantar este principio de confidencialidad. (Congreso de Colombia, Ley 1090, 2006).

Esta investigación también se basa en los acuerdos de la resolución 8430 del Art 11 investigación sin riesgo, la cual indica que las investigaciones sin riesgo son aquellas investigaciones en donde se realiza revisión documental y no se desarrollan intervenciones o modificaciones en las variables biológicas, y sociales de los participantes (Ministerio de Salud resolución número 8430 DE 1993 (Octubre 4, 1993)

Análisis de los resultados

Figura 1

Mapa mental de las características de los juegos tradicionales Wayúu



Fuente: Propia de la autora (2022)

A partir de la aplicación de la entrevista semiestructurada, la autora del presente estudio pudo identificar que cada uno de los participantes hacía énfasis en que conocían los juegos tradicionales wayuu. Por ejemplo, la participante Madre Wayuu manifestó: “si s i los conozco”

Haciendo énfasis en la utilidad de cada uno de los juegos todos los participantes afirmaban que dichos juegos eran utilizados para diversión como también por una necesidad de entretenimiento, indicando que era necesario mantener los niños ocupados.

Sobre lo anterior, el Profesor Wayúu afirmó: “Bueno principalmente para que los niños estén divirtiéndose que no se vayan lejos, que estén ocupados por lo menos nosotros acá a cierta edad de los niños y niñas les enseñamos una cosa luego otras, las niñas tejen los niños acompañan al mayor a pastorear, los chivos uno le va enseñando, pero ellos estando pequeños juegan y se divierten de manera sana y van viendo que hace uno”. Al respecto la Madre Wayuu

afirmo: “ese se hace para mantener a los muchachos ocupados jugando y por diversión, porque ya cuando ellos van creciendo ellos se les enseñan otras otro tipo de cosas las niñas a tejer a cocinar y los niños a pastorear a buscar leñas”

Por otro lado, en cuanto a las características de los juegos tradicionales los participantes hicieron énfasis en que para la implementación de los juegos era necesario; la atención selectiva, habilidades motrices, y un grado alto de competitividad en alguno de los juegos. Por ejemplo, en el lanzamiento de piedra el líder Wayuu afirma: “Bueno primero ponen una piedra de blanco primero y los prácticamente tiene quede 4 a 5 personas la que vayan a jugar, que quieran, ya este lanzamiento se hace al que llegue más cerca del blanco es el que va aganar”.

Así mismo respecto al juego del boliche el profesor Wayúu manifiesta: “Este consiste en que se hace un hueco en el piso y se coloca un boliche los participantes tienen que llegar lo más cerca y sacar el boliche de ese hueco, entonces los participantes se pegan unos a los otros para alejarlo del objetivo como quien dice pa que no gane, entonces se tiene que estar bien pendiente por que se tiene que mirar dónde vas a tirar para que puedas ganar”

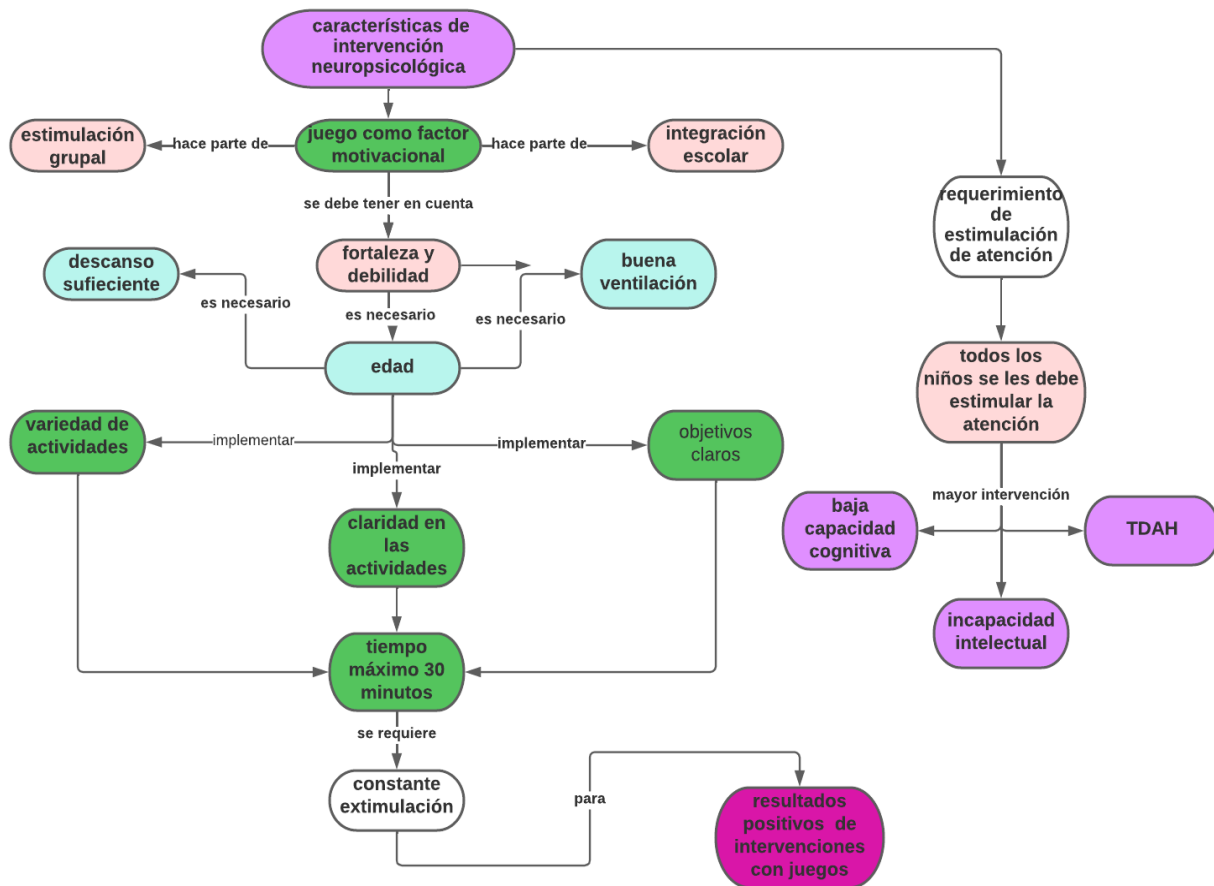
Por otro lado, algunos de los participantes señalan que unos de estos juegos eran imitados de los arijunas, como lo son el juego del boliche y el juego trompo “chocho” como suelen llamarlo en la comunidad wayuu, este último es fabricado con recursos naturales, por ejemplo la madre wayúu afirma: “Si nosotros lo llamamos chocho ese se hace con un totumo y una punta de palo o clavo y una cuerda” de igual forma el líder Wayúu sostiene que: “Si aquí en el cultura lo llamamos chocho ya este lo conseguimos de un material a través de la naturaleza un palo llamado chocho por eso es que se le pone ese nombre prácticamente le metemos un palo por el medio le dejamos una punta y un acola donde se engancha la cabuya o una cuerda”

Respecto a si existe o no una aculturación en la comunidad Wayúu todos los participante hacían énfasis en que se presentaba un despojo cultural donde se desdibuja el uso frecuente de estos juegos, manifestando que la interacción constante con los arijunas ha hecho que crezca el interés por imitar la cultura occidental, sin embargo también se puede evidencia que existe una resistencia a esa aculturación pues los abuelos, padres, instituciones educativas de la comunidad, luchan por que no se pierdan sus tradiciones por ejemplo el líder Wayúu afirma: “ yo creo y veo que sí, ya las niñas no quieren ni usar las mantas que es su prenda típica, igual los niños es como si les diera pena como ya ellos se relaciona más con los arijunas ya se ha ido perdiendo muchas cosas, pero los colegios más que todo dé por la zona y las familia tratan que ellos sigan jugando con esos juegos”

De igual forma la Madre Wayúu sostiene: “Yo creo que no del todo pero ya no es como antes ya los niños los pelaos quieren es jugar a otras cosas y se ha perdido mucho esas costumbres por lo menos mi mama mi papa si le cuentan las historia de cuando ellos jugaban por que el colegio le ponen tarea de esos juegos pero aun así se ha perdido como el interés de estos juegos, a veces tiene que ir a estudiar afuera y el estar con los arijunas los lleva a que ellos se interesen más por las costumbres de otros que de ellos mismos”

Figura 2

Mapa mental de características de las intervenciones neuropsicológicas para el mejoramiento de procesos atencionales desde la experticia de profesionales con formación en neuropsicología



Fuente: Elaboración propia (2022)

En el anterior mapa se puede evidenciar que en cuanto a las características de las intervenciones neuropsicológicas de acuerdo con los entrevistados, ambos afirman que los juegos son utilizados como proceso de intervención haciendo este parte importante de la vida y el desarrollo del individuo por ejemplo la psicóloga con especialidad en neuropsicología afirmaba que “Los juegos son muy importante Para la vida cotidiana del menor los mantiene alerta con una motivación alta los jugos se pueden utilizar para mejorar la atención de echo con los niños utilizados a la hora de hacer Intervención”

Haciendo énfasis en la relevancia de las intervenciones dentro del plantel educativo ambas manifestaban que se obtienen resultados positivos de las intervenciones en los centros

educativos, donde se puede implementar intervención permitiendo una estimulación grupal y permitiendo esta una integración escolar de acuerdo con la fisioterapeuta con especialidad en neurología afirmaba por ejemplo afirma “ Bueno yo considero que los niños tienen que tener constante estimulación de la atención no solo dentro de un plantel educativo si no también fuera.

Muchos estudios han evidenciado que las intervenciones con juego en las instituciones tienen resultados positivos y desde mi punto de vista como profesional he tenido niños con los que he trabajado de mano con la institución donde se encuentra el menor y los resultados son significativo en cuanto al mejoramiento de la atención” por otro lado la neuropsicóloga afirma “ sí es posible importante que no sea solo juega en la escuela, pero sin duda alguna si se puede implementar actividades que permitan el mejoramiento de la atención garantizando el aprendizaje del menor.

Es importante la variedad de los juegos no siempre es brincando por ejemplo porque tú sabes que los niños se aburren muy rápido donde por ejemplo hoy el juego es en la mesa dentro de un rato nos levantamos este tipo de intervención presentan resultados muy positivos porque es juego es muy motivante más si es en grupo que genera un grado de competitividad entre ellos.

Haciendo énfasis en las características de las intervenciones para el mejoramiento de los procesos atencionales ambas afirmaban que era necesario que los niños estuvieran descansados, que se logre identificar las fortalezas y debilidades de los niños, como también tener buena ventilación o aire libre donde se pretende hacer dichas intervenciones estas actividades van acorde a la edad, es importante que las actividades se den de manera variadas, que los objetivos y las instrucciones de las intervenciones sean claras, que las actividades tengan un tiempo mínimo 10 a 15 minutos y máximo 30 minutos y que las intervenciones sean constantes.

Sobre lo anterior, la fisioterapeuta con especialidad en neuro manifiesta “Bueno en este caso sería quitar todos los que tiene que ver con los distractores tener unas reglas claras, es importante tener una lista de las tareas que se van a realizar es importante que los niños tenga la información necesaria de estas actividades, es importante que el niño también tenga unas buenas condiciones de descanso ósea que es importe pedir la colaboración de los padres de familia para que ellos puedan descansar lo suficiente no sé si te mencione que debe de haber una buena ventilación ósea que si se hace al aire libre que ellos estén sobre todo a gusto es importante que las actividades no superen los 30 minutos máximo porque realmente el menor se fatigaría con facilidad”

Así mismo la neuropsicóloga afirma “bueno teniendo en cuenta que la población a la que hace referencia son niños, es importante la claridad las instrucciones ósea que el niño legre comprender lo que se va a realizar la tarea, que sea claro concreto y preciso de pocas palabras porque él mismo lenguaje de por sí o muchas palabrerías puede ser un distractor, que la actividad que estemos realizando sea constante es decir no es que hoy hago una actividad y luego a los días hacemos otro porque es importante la frecuencia que de la actividad, que la actividad se pueda hacer él pequeñas fracciones eso es muy importante a la hora de trabajar con niños no podemos poner una actividad complejísima que requiera un tiempo de 1 hora 2 horas no el niño tiene la capacidad de tener disponibilidad todo ese tiempo también es importante la edad”.

A su vez, agrega que “si podemos es dividir la actividad en diferentes partes es decir si es una actividad un poco compleja debemos de dividirla por secciones pequeñas hasta que el niño cumpla con el objetivo, de 10 a 15 minutos serían las actividades que él se divierta se sienta motivado así requiera más intervenciones”

Haciendo énfasis en el requerimiento de las intervenciones para el mejoramiento de la atención ambas afirmaban que todos los niños deben de ser estimulados para el mejoramiento de atención, procesamiento de intención trabaja la memoria y funciones ejecutivas sin embargo algunos niños necesitan más intervenciones que otras teniendo en cuentas las necesidades especiales de cada uno por ejemplo los niños con dificultades atencionales, baja capacidad cognitiva, e incapacidad intelectual, por lo menos la fisioterapeuta sostiene que “ A todos los niños se les debe estimular la atención para favorecer los procesos de aprendizaje.

Sin embargo, los niños con TDAH y /o niños con baja capacidad cognitiva son los niños que requieren mayor intervención.” Como también la neuropsicóloga manifiesta “los niños en general deben de estimular la atención es muy importante que se trabaje desde edades muy tempranas en las funciones ejecutivas, atención memoria sin embargo existen niños que tienen dificultades atencionales, niños con incapacidad intelectual que tienen problemas para procesar la información para ellos el grado de necesidad es más intensa”

Propuesta de intervención

Atujasu taya sunainje ashaita (Jugando voy aprendiendo)

Objetivo de la propuesta

Mejorar la atención de los estudiantes a partir de los juegos tradicionales propios de la etnia Wayuu.

Introducción

Es imperativo que el niño desarrolle su proceso en la escuela con todas las herramientas necesarias para desarrollar la atención dentro y fuera del aula y que vivan cada experiencia de acuerdo a su edad. En los distintos ámbitos educativos, sociales y físicos, se le debe otorgar al niño confianza responsabilidad y satisfacción desde su libre crecimiento, a su vez, es importante reforzar su autoestima y personalidad.

La propuesta tiene como elemento la unión del aprendizaje con los juegos tradicionales, con el fin primordial de mejorar la atención de los niños que se encuentra participando en el presente estudio, pero para ello es necesario partir de las experiencias y lo inculcado por sus referentes, ya sea sus padres o docentes teniendo en cuenta los estadios de edad perteneciente, que son mencionados por Piaget en sus procesos evolutivos “heteronomía” Piaget (1932).

Metodología

A continuación, se proponen unas fichas con las especificaciones de cada actividad, recursos y tiempo estipulado para la realización de la misma. Es importante mencionar que la autora sugiere realizar la aplicación del test Neuropsis, haciendo énfasis en los sub test 2, 10, 15,17,18, con el fin de evaluar las condiciones con las que los estudiantes cuentan antes de

iniciar la intervención y posterior a la ejecución de las fichas, evaluar nuevamente el estado de los estudiantes, con el fin de verificar los resultados de la intervención.

Tabla 4

Taller AINIRRAWA SUMA IPA (lanzamiento de piedra)

Objetivo General el espacio y las condiciones para que niños y niñas por medio de este juego divertido logren estimular la atención sostenida			
Nombre de actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Actividad AINIRRAWA SUMA IPA (lanzamiento de piedra)	Pídales a los niños que realizaremos un juego muy divertido el cual tendrá un incentivo opción del docente la idea es motivarlos a jugar. Inicialmente cada jugador o participante tiene una piedra pequeña que debe ser lanzada desde una distancia promedio de 10 o 20 metros, donde el blanco es otra piedra colocada en un círculo sobre el suelo, cada participante lanzara una piedra con el objetivo de darle al blanco o de llegar lo más cerca posible de este, el jugador que llegue lo más cerca gana	Piedra grande pintada de color blanco Piedras pintadas de diferentes colores	30 minutos

Fuente: Elaboración propia (2022)

Tabla 5

Taller KOOTS (juego del boliche)

Objetivo General el espacio y las condiciones para que niños y niñas por medio de este juego divertido logren estimular la atención sostenida			
Nombre de actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Juego del boliche	Pídales a los niños que realizaremos un juego muy divertido el cual tendrá un incentivo (opción del docente) la idea es motivarlos a jugar. Inicialmente – posterior a eso se les explica las reglas del juego, las cuales consisten colocar una raya en el suelo donde desde una distancia específica todos los participantes lanzan el boliche, el que llegue más cerca de la raya es quien empieza y a si se obtiene el orden de los turnos, los niños se enfrentan entre sí, teniendo por turno una oportunidad de lanzamiento, los jugadores deben tomar la hueca que es un círculo en la arena, para tener el poder de eliminar a su contrincante, ya que el que sea tocado con el boliche, será eliminado	Boliches	30 minutos

Fuente: Elaboración propia (2022)

Tabla 6

Taller KOOTS (juego del boliche y las piedras de colores)

Objetivo General el espacio y las condiciones para que niños y niñas por medio de este juego divertido logren estimular la atención sostenida			
Nombre de actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Juego del boliche y las piedras de colores	Pídales a los niños que realizaremos un juego muy divertido el cual tendrá un incentivo opción del docente la idea es motivarlos a jugar. Inicialmente – posterior a eso se les explica las reglas del juego, las cuales consisten colocar una raya en el suelo donde desde una distancia especifica todos los participantes lanzan el boliche, el que llegue más cerca de la raya es quien empieza y a si se obtiene el orden de los turnos, los niños se enfrentan entre si , teniendo por turno una oportunidad de lanzamiento en el suelo estarían pedas medianas de colores quienes servirían como obstáculo, los jugadores deben tomar la hueca que es un círculo en el suelo, para tener la posibilidad de poder eliminar a su contrincante, cuando se deje tocar con el boliche quedara eliminado	Boliches Piedras de colores	30 minutos

Fuente: Elaboración propia (2022)

Tabla 7

Taller CHOCHO (trompo)

Objetivo General el espacio y las condiciones para que niños y niñas por medio de este juego divertido logren estimular la atención sostenida			
Nombre de actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Actividad CHOCHO	Pídales a los niños que realizaremos un juego muy divertido el cual tendrá un incentivo (opción del docente) la idea es motivarlos a jugar. – posterior a eso se les explica las reglas del juego, las cuales consisten colocar un punto en el suelo donde desde todos los participantes lanzan su trompo, el que llegue más cerca es quien empieza y a si se obtiene el orden de los turnos. En una distancia estipulada aproximadamente de 15 metros colocamos diferentes círculos pequeños y medianos en orden ascendentes en el suelo donde los participantes deben de colocar bailando el trompo hasta llegar a la meta el que lo haga en menor tiempo gana (este juego puede ser jugado en pequeños grupos)	Trompo hecho con totumo con punta de palo, cuerda para amarrar el trompo (Wayúu) Trompo tradicional (arijunas)	20 minutos

Fuente: Elaboración propia (2022)

Tabla 8

Taller LA WAYUUNKERRA (muñeca de barro)

Objetivo estimular la atención sostenida y la motricidad			
Nombre de actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
LA WAYUUNKERRA (muñeca de barro)	<p>Pídales a los niños que realizaremos una actividad muy divertida donde realizaremos una muñeca o un muñeco de barro, el alumno escoge el de su preferencia la idea es que tengan los dos muñecos como base donde cada uno de los niños debe observar y detallar los muñecos modelos para replicarlos</p> <p>Nota: los muñecos pueden ser remplazados por objetos animales en arcilla como referencia para variación de la actividad</p>	<p>Arcilla Temperas Pincel Botella con agua Delantal Tabla delgada de 15 pulgadas</p>	40 minutos

Fuente: Elaboración propia (2022)

Análisis y Discusión

Con el fin de proponer una intervención basada en juegos tradicionales Wayúu para el fortalecimiento del proceso atencional en alumnos de cuarto y quinto grado de la institución Mini Mundo de Riohacha La Guajira, se desarrolló este proceso investigativo, los resultados se discuten a continuación a partir de cada objetivo específico.

En relación al primer objetivo *Explorar las características de los juegos tradicionales infantiles de la etnia Wayúu desde el punto de vista de una autoridad tradicional*, sobre lo cual, la autoridad señala que unos de estos juegos eran imitados de los arijunas, como lo son el juego del boliche y el juego trompo “chocho” como suelen llamarlo en la comunidad wayuu, este último es fabricado con recursos naturales, de igual forma, agrega que existe una aculturación de los Wayuu, sosteniendo que las niñas no quieren ni usar las mantas que es su prenda típica, igual los niños es como si les diera pena como ya ellos se relaciona más con los arijunas ya se ha ido perdiendo muchas cosas, pero los colegios más que todo dé por la zona y las familia tratan que ellos sigan jugando con esos juegos.

Aunado a lo anterior, se podría mencionar que, la mayor parte de los estudios encontrados hacen referencia a la atención sostenida y los resultados posterior a la aplicación de la intervención son como los encontrados por Pakdaman,(2016), el autor cree que el aprendizaje a través de la ejecución de juegos tradicionales es de gran relevancia para los estudiantes, ya que su utilización permite potenciar su capacidad cognitiva y emocional; ya que se encuentran atentos y motivados en todas las actividades. Además, permite ser consciente de sus capacidades y dificultades, generando espacios donde están incluidos para encontrar posibles soluciones.

Seguidamente, en cual segundo objetivo *Comprender las perspectivas de madres de familias y docentes acerca de los juegos tradicionales Wayúu*, se encontró que hicieron énfasis en la utilidad de cada uno de los juegos, todos los participantes afirmaban que dichos juegos eran

utilizados para diversión como también por una necesidad de entretenimiento, indicando que era necesario mantener los niños ocupados. Así mismo, manifiestan que la interacción constante con los arijunas ha hecho que crezca el interés por imitar la cultura occidental, sin embargo, también se pudo evidencia que existe una resistencia a esa aculturación pues los abuelos, padres, instituciones educativas de la comunidad, luchan por que no se pierdan sus tradiciones.

La perspectiva de docentes y padres de familia es valiosa para mejorar los procesos atencionales de los menores, según lo evidenciado por Pazmiño (2015), al realizar una recopilación de juegos permite la integración de los estudiantes, además de fortalecer la motivación y que su atención sea sostenida. Se considera que a través de la lúdica se logra tener una base en los trastornos del aprendizaje; ya que brinda herramientas para el trabajo que realiza el docente y la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

Con relación al objetivo que buscaba *Indagar acerca de las características que tienen las intervenciones neuropsicológicas para el mejoramiento de procesos atencionales desde la experticia de profesionales con formación en neuropsicología*, se encontró que las especialistas afirman que los juegos son utilizados como proceso de intervención haciendo este parte importante de la vida y el desarrollo del individuo, de igual forma, agregan que se obtienen resultados positivos de las intervenciones en los centros educativos, donde se puede implementar intervención permitiendo una estimulación grupal y permitiendo este una integración escolar.

Haciendo énfasis en las características de las intervenciones para el mejoramiento de los procesos atencionales ambas afirmaban que era necesario que los niños estuvieran descansados, que se logre identificar las fortalezas y debilidades de los niños, como también tener buena ventilación o aire libre donde se pretende hacer dichas intervenciones estas actividades van acorde a la edad, es importante que las actividades se den de manera variadas, que los objetivos

y las instrucciones de las intervenciones sean claras, que las activadas tengan un tiempo mínimo 10 a 15 minutos y máximo 30 minutos y que las intervenciones sean constantes.

De igual forma, en el requerimiento de las intervenciones para el mejoramiento de la atención ambas afirmaban que todos los niños deben de ser estimulados para el mejoramiento de atención, procesamiento de intención trabaja la memoria y funciones ejecutivas sin embargo algunos niños necesitan más intervenciones que otras teniendo en cuentas las necesidades especiales de cada uno por ejemplo los niños con dificultades atencionales, baja capacidad cognitiva, e incapacidad intelectual.

Lo anterior, es apoyado por Pichardo y Justicia (2014) quien sostiene que la atención no puede definirse de manera simple ni vincularse a una única estructura, así como tampoco recomienda explorar con un solo test. De igual forma, Rufino (2016) menciona que para realizar una intervención se deben considerar al menos cuatro características principales: su amplitud, es decir, el número de estímulos que pueden ser enfocados simultáneamente, su oscilación, su capacidad para modificar el foco de atención, su fuerza, definida como la capacidad de mantener la atención y sus respuestas, y finalmente el equilibrio que se establece entre el control automático y voluntario del mecanismo de atención.

Conclusiones

A manera de conclusión la autora del presente estudio se permite establecer lo siguiente:

En relación al primer objetivo *Explorar las características de los juegos tradicionales infantiles de la etnia Wayúu desde el punto de vista de una autoridad tradicional*, la autora concluye que tal como la revisión de literatura sugiere, en la comunidad Wayuu los juegos tradicionales se asemejan a los de los arijunas (persona no indígena), dentro de los cuales se destacan principalmente: El trompo o “chocho”, el boliche, lanzamiento de piedras y uno muy propio de la cultura, La Wayuunkerra (muñeca de barro). De igual forma, se concluye que desde la percepción del líder Wayuu que participó en el presente estudio, existe una aculturación que ha propiciado la pérdida de las practicas tradicionales y propias de la cultura.

Por otro lado, con relación al segundo objetivo *Comprender las perspectivas de madres de familias y docentes acerca de los juegos tradicionales Wayúu*, se concluye que, para ambos participantes, los juegos son limitados a una herramienta para entretener a los estudiantes e hijos, los cuales, les permite desarrollar otras actividades mientras ellos juegan y pese a que se reconoce el proceso de aculturación que enfrenta la etnia, por parte de la madre Wayuu se encontró que busca alternativas para que su descendencia no se desligue de la cultura que representa. Sin embargo, la autora del presente estudio comprende que no es posible generalizar el pensamiento de los participantes al resto de la comunidad indígena Wayuu.

Con relación al ultimo objetivo *Indagar acerca de las características que tienen las intervenciones neuropsicológicas para el mejoramiento de procesos atencionales desde la experticia de profesionales con formación en neuropsicología* las especialistas afirmaron que los juegos representan una gran estrategia para fomentar los procesos ligados a la atención y que

tienen un impacto positivo cuando estos son usados como intervención desde los centros educativos.

De igual forma, se concluye que, bajo la percepción de las profesionales, es importante variar los juegos, sin embargo, algunos niños necesitan más intervenciones que otras teniendo en cuentas las necesidades especiales de cada uno por ejemplo los niños con dificultades atencionales, baja capacidad cognitiva, e incapacidad intelectual. Adicionalmente, la autora del presente estudio considera importante mencionar que a lo largo del proceso investigativo existieron limitaciones bibliográficas, pues, no se halló evidencia de estudios enfocados en los juegos tradicionales para mejorar procesos en comunidades indígenas.

Así mismo, teniendo en cuenta la literatura, se encontró evidencia científica que los juegos mejoran los procesos atencionales desempeño atencional y síntomas, sin embargo, se considera importante ahondar en investigaciones que permitan tener una visión conjunta tanto de los problemas atencionales normales y su desempeño como en los síntomas de los déficit de atención.

Finalmente, la autora si bien dio cumplimiento a los objetivos propuesto, no se pudo realizar la intervención que permita medir la efectividad una de las limitaciones del estudio si bien, no se dio solución a la problemática que afecta a la población analizada, sin embargo, se diseñó una propuesta, la cual, no fue validada por un experto en este tipo de pruebas.

Recomendaciones

A partir de las conclusiones anteriormente expuestas, la autora se permite recomendar lo siguiente:

A la institución educativa, estudiar a fondo los significados de cada juego tradicional y usarlo como estrategia para mejorar los procesos atencionales de los estudiantes, de igual forma, integrar a la comunidad educativa en actividades que permitan mantener la cultura Wayuu.

Así mismo, se recomienda a las directivas de la institución y secretaria de educación capacitar a los docentes sobre como y para que se pueden usar las herramientas didactas como el juego en el aula de clases.

Por otro lado, se recomienda a los padres participar activamente en los procesos educativos de sus hijos y reforzar en casa los aspectos que se sugieran desde la institución.

Del mismo modo, se recomienda a la comunidad en general a ser participes de las actividades que desde la institución educativa sean impulsados, promoviendo siempre el respeto por la cultura que les representa.

Se recomienda, además, a los estudiantes de la Universidad Antonio Nariño realizar la intervención propuesta teniendo en cuenta que existe la necesidad de medir a los estudiantes antes y después del ejercicio. Sobre este aspecto, se recomienda que la propuesta elaborada por la autora del presente estudio sea validada por mínimo 3 expertos.

Así mismo, se recomienda realizar estudios enfocados en las comunidades indígenas, sobre todo, en líneas de investigación asociadas a la neuropsicología.

Referencias Bibliográficas.

- American Psychiatric Association (2014). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5)*, 5ª Ed. Madrid: Editorial Médica Panamericana
- Amón, J. (2010). *Estadística para psicólogos*. Pirámide.
- Andrade, F., & Sanchez, M. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de básica elemental* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2951>
- Ballesteros, S. (2015). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita [Selective attention modulates information processing and implicit memory]. *Acción Psicológica*, 11(1), 7. <https://doi.org/10.5944/ap.11.1.13788>
- Barrios, R. (2015). *Sha'irain otta shami'irain wayuu*. Calameo. <https://es.calameo.com/books/0043473788e8b5c9ba952>
- Boujon, C., & Quaireau, C. (2005). *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar: Aportaciones de la psicología cognitiva y experimental*. Narcea. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=75686>
- Brickenkamp, R. (2009). *Test D2 Atención*.
- Canal, H. Y., Ortega, F. R. F., Gómez, A. C. V., & Torres, Y. O. B. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: Un análisis de sus juegos particulares. *Encuentros*, 17(1), 54-66.
- Carrillo Pineda, M., Leyva-Moral, J. M., & Medina Moya, J. L. (2011). El análisis de los datos cualitativos: Un proceso complejo. *Index de Enfermería*, 20(1-2), 96-100. <https://doi.org/10.4321/S1132-12962011000100020>

- Casanova, J. A. A., Campos, J. A. A., Alecha, M. A. I., & Però, M. (2003). Estructura factorial de la escala de Conners para profesores en muestras comunitaria y clínica. *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 56(2), 173-184.
- DANE. (2018). *Censo Nacional de Población y Vivienda 2018*.
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018>
- Dane. (2018). *CNPV Presentaciones en territorio*.
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018/informacion-tecnica/cnpv-presentaciones-en-territorio#RegionCaribe>
- de la Peña, F. (2009). *El Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) en México y Latinoamérica: Avances y retos para el diagnóstico, el tratamiento y la investigación*. 32. <https://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2009/sams091a.pdf>
- Decroly, O., & Monchamp, E. (1983). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Ediciones Morata.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167. [https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72706-6)
- Duarte, Z. (2010). *Prevalencia de TDAH, Relación con Reprobación Escolar y Estado Nutricional en Población Escolar del Distrito Central*. *Revista de los Posgrados de Medicina UNAH*. 13. <http://cidbimena.desastres.hn/RMP/pdf/2010/pdf/Vol13-3-2010-10.pdf>

- Erazo, O. (2012). *El rendimiento académico, un fenómeno de múltiples relaciones y complejidades academic achievement phenomenon of multiple relationships and complexity*. 2. file:///C:/Users/rodrigo%20polo/Downloads/Dialnet-ElRendimientoAcademicoUnFenomenoDeMultiplesRelacio-4815141.pdf
- Escobar, M., & Pimienta, H. (2003). *Sistema Nervioso*. Universidad del Valle.
https://books.google.com.co/books?id=yiHHCZmekJsC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Escolar, J. M. A., & Mondragon, J. J. C. (2015). *ELEMENTOS PARA UNA EDUCACIÓN PROPIA PARA LOS INDÍGENAS*. 53.
- Fernández-Castillo, A., & Gutiérrez Rojas, M. E. (2017). Atención selectiva, ansiedad, sintomatología depresiva y rendimiento académico en adolescentes. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 7(17). <https://doi.org/10.25115/ejrep.v7i17.1314>
- González, J. C. (2015). *Juegos tradicionales La Guajira*. Calameo.
<https://es.calameo.com/read/004347378acfc223369f2>
- González, M. I. N. (2009). *Procesos cognitivos y ejecutivos en niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad: Una investigación empírica* [Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/9652/>
- Guía, E. de la, Lozano, M. D., & Penichet, V. M. R. (2015). Educational games based on distributed and tangible user interfaces to stimulate cognitive abilities in children with ADHD. *British Journal of Educational Technology*, 46(3), 664-678.
- Hernandez -Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación*.
<https://books.google.com.co/books?id=5A2QDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=her>

nandez+sampiei&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjH5fje95jzAhVERjABHQkBDpAQ6AF
6BAgGEAI#v=onepage&q&f=false

Hormaza, G. M. R. (2010). *Potenciar la Atención de los Niños Y Niñas del Grado Kinder “A” del Jardín Infantil “los Amigos de Paulita” A Través de una Propuesta Lúdico-Pedagógica* [Tesis de pregrado, Universidad Libre de Colombia].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5629/RodriguezHormazaGandyMilena2010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kornblit, A. L., & Beltramino, F. G. (2004). *Metodologías cualitativas en ciencias sociales: Modelos y procedimientos de análisis*. Editorial Biblos.

Levin, R., & Rubin, D. (2004). *Estadística para la Administración Económica*.

<https://profefily.com/wp-content/uploads/2017/12/Estad%C3%ADstica-para-administraci%C3%B3n-y-economia-Richard-I.-Levin.pdf>

Llanos Lizcano, L. J., García Ruiz, D. J., González Torres, H. J., Puentes Roza, P., Llanos

Lizcano, L. J., García Ruiz, D. J., González Torres, H. J., & Puentes Roza, P. (2019).

Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), e101-e108.

Mestre, J. M., & Palmero, F. (2004). *PROCESOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS Una guía académica para los estudios en Psicopedagogía, Psicología y Pedagogía*.

[file:///C:/Users/rodrigo%20polo/Downloads/180050339-Procesos-psicologicos-basicos-una-guia-academica-para-los-estudios-en-Psicopedagogia-Psicologia-y-Pedagogia-pdf%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/rodrigo%20polo/Downloads/180050339-Procesos-psicologicos-basicos-una-guia-academica-para-los-estudios-en-Psicopedagogia-Psicologia-y-Pedagogia-pdf%20(1).pdf)

Ley 115 de Febrero 8 de 1994, ley 115, 55 (1994).

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de salud resolucion numero 8430 DE 1993 (Octubre 4), (1993) (testimony of MiniSalud).

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>

MiniSalud. (2015). *Encuesta Nacional de Salud Mental 2015*.

http://www.odc.gov.co/Portals/1/publicaciones/pdf/consumo/estudios/nacionales/CO031102015-salud_mental_tomoI.pdf

Monografias.com, G. A. (s. f.). *Alternativa pedagógica para el desarrollo de los juegos*

tradicionales Wayuu—Monografias.com. Recuperado 29 de octubre de 2021, de

<https://www.monografias.com/trabajos104/alternativa-pedagogica-desarrollo-juegos-tradicionales-wayuu/alternativa-pedagogica-desarrollo-juegos-tradicionales-wayuu.shtml>

Motta, I. M., & Risueño, A. E. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura/ The Game In the Learning of Writing: Fundamentacion De Las Estrategias Ludicas / Fundamentals of Recreational Strategies*. Editorial Bonum.

Olivera, F. (2000). El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). *revista de la facultad de medicina UNAM*, 43. <https://www.medigraphic.com/pdfs/facmed/un-2000/un006i.pdf>

ONIC. (2021). *ONIC - Inicio*. ONIC. <https://www.onic.org.co/>

Ortiz, G. (2013). *Manifestaciones conductuales del trastorno por déficit de atención con y sin hiperactividad presentes en el aula y su influencia en el rendimiento académico de alumnos/as de la Unidad Educativa José Belizario Pacheco de la ciudad de Azogues periodo lectivo 2011-2012* [Tesis de posgrado, Universidad de Azuay].

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/3255>

- Pakdaman, M. (2016). *The Effect of Nominated Traditional Games on Symptoms Reduction of Attention Deficit/ Hyperactivity Disorder Among the Primary School Students*. 17(4), 85-94.
- Papalia, D. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*.
<https://www.mendoza.gov.ar/salud/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Pazmiño, L. (2015). *La atención y su incidencia en el rendimiento académico de las niñas de los quintos años paralelos “A” y “B” de la escuela fiscal inclusiva “Las Américas” de la ciudad de Ambato* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/14025>
- Peña, G., Cataño, Y., Santalla, Z., Csoban, E., & Gomez, M. (2018). *Introducción a la psicología general*.
[https://books.google.com.co/books?id=sO94DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pe%C3%B1a,+G.,+%26+Casta%C3%B1o,+Y.+\(2018\).+Instruccion+a+la+psicologia+general.+Caracas:+A+B+ediciones.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi---6e6NbzAhVmVTABHbNgDE0Q6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=sO94DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pe%C3%B1a,+G.,+%26+Casta%C3%B1o,+Y.+(2018).+Instruccion+a+la+psicologia+general.+Caracas:+A+B+ediciones.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi---6e6NbzAhVmVTABHbNgDE0Q6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false)
- Quiñonez, L. F. G. (2004). Utilidad de la Escala de Connors en la identificación de síntomas de déficit de atención e hiperactividad en niños y niñas con retraso mental. *Duazary*, 1(2), 82-85. <https://doi.org/10.21676/2389783X.273>
- Robles Rodríguez, A., Robles Rodríguez, J., Giménez Fuentes-Guerra, F. J., & Abad Robles, M. T. (2016). Validación de una entrevista para estudiar el proceso formativo de judokas de élite / Validation of an Interview for Study the Process of Formation of Elite Judokas.

Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte,
64(2016). <https://doi.org/10.15366/rimcafd2016.64.007>

Rodríguez, A., & Rocío, G. (2020). *Atención Dispersa Y Rendimiento Escolar En Estudiantes De Séptimo Grado De Educación General Básica De Una Unidad Educativa De Guayaquil 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51557>

Serna, P., Zaragoza, R., & Serna, M. L. (2017). Pruebas de diferencia sobre una variable categórica ordinal (Rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, U de Mann-Whitney para dos grupos independientes, Kruskal-Wallis y el ANOVA de Friedman). En F. González, M. Escoto, & J. K. Chávez (Eds.), *Estadística aplicada en Psicología y Ciencias de la Salud*. El Manual Moderno.

Test De Neuropsi Completo [3no702eqygd]. (s. f.). Recuperado 4 de abril de 2022, de
<https://idoc.pub/documents/test-de-neuropsi-completo-3no702eqygd>

Zambrano, Z., & Carolina, Y. (2013). *Rendimiento académico en escolares con déficit de atención/hiperactividad en una muestra de colegios de la ciudad de Bogotá* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Colombia].
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/21550>

Apéndices

Apéndice 1. Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO – REPRESENTANTE LEGA

RIOHACHA GUAJIRA, ____ de _____ de 20____

Cordial saludo,

Su hijo(a) o apoderado(a) es invitado a participar en la investigación:

Juegos Tradicionales Wayúu Como Estrategia en los Procesos Atencionales en Estudiantes de cuarto y quinto grado

El objetivo de la investigación consiste en: saber cuál es el efecto que causa una propuesta metodológica basada en juegos tradicionales Wayuu en los procesos atencionales en los alumnos de cuarto y quinto grado de la institución Mini Mundo en Riohacha

A continuación, se describen las condiciones de participación en la investigación:

1. La participación es libre y voluntaria. Luego de iniciada la investigación, ud. pueden decidir retirar a su representado y disentir cuando lo deseen.
2. Sus datos y resultados individuales serán usados únicamente con fines académicos, descartando cualquier uso económico, laboral o cualquier otro. En caso de tener dudas o reclamos al respecto, podrá comunicarse con el investigador (datos de contacto más adelante) y también podrá adelantar el debido proceso por medio de la Universidad Antonio Nariño, así como por el Colegio Colombiano de Psicólogos COLPSIC, según lo establece la Ley 1090 de 2006 para la profesión de psicología; de igual manera, al tratarse de participantes menores de edad, recuerde que su representado es protegido por el Código de Infancia y Adolescencia, Ley 1098 de 2006.
3. Los datos y resultados individuales serán usados de manera confidencial, según lo exige el artículo 2 numeral 5 de la Ley 1090 de 2006 al rol del psicólogo. La única excepción a esta condición sucede si alguna autoridad judicial competente (por ejemplo fiscalía) solicita a los investigadores el acceso a la información, o si hay inminencia de riesgo al bienestar físico o mental del participante. En cualquier instante se puede acceder a la información de su representado, previa solicitud escrita firmada por ud.
4. Los investigadores tienen el derecho de realizar publicación en medios de comunicación académicos como revistas, seminarios, foros, etc., de los resultados obtenidos en la investigación.
5. Los investigadores pueden cancelar o terminar unilateralmente la toma de datos o intervención, previa información a usted.
6. La medición o intervención presenta los siguientes beneficios o consecuencias positivas: Potencializar habilidades sociales y destrezas, fomentar la alegría, la creatividad estimular la atención.
7. La medición o intervención no presenta riesgos

Para la aceptación de las condiciones señaladas, lo invitamos a diligenciar los siguientes datos.

<p>Yo _____ (PADRE o representante legal 1), y yo _____ (MADRE o representante legal 2) en mi(nuestra) calidad de tutor o apoderado legal de: _____ (NOMBRE DEL MENOR O PARTICIPANTE) identificado con tipo y número de documento (CC) (TI) (RC) _____, de edad en años _____, certifico que me fue socializado el objetivo y fines de la investigación, así como de uso de los datos e información individual, y los riesgos asociados; de igual manera, certifico que la participación de mi representado sucede de manera libre y voluntaria, y estoy de acuerdo con ésta.</p>

Firma representante legal 1

Firma representante legal 2

Apéndice 2. Entrevista a comunidad Wayuu

1. ¿Conoce usted el juego llamado lanzamiento de piedra?
2. ¿En qué consiste el juego lanzamiento de piedra?
3. ¿Conoce usted es juego llamando trompo?
4. ¿En qué consiste este juego?
5. ¿El trompo es hecho con un material especial o es el mismo con el que juegan los alijunas?
6. ¿Conoce el juego del boliche?

7. ¿En qué consiste el juego del boliche?
8. ¿Conoce usted el juego la muñeca de barro?
9. ¿Se practican estos juegos en la institución?
10. ¿Cree usted que se ha perdido las tradiciones de los juegos culturales en su comunidad?
11. ¿Con que objetivo practican estos juegos?

Apéndice 3. Entrevistas a especialistas en Neuropsicología.

1. Desde su punto de vista de qué manera se pueden utilizar los juegos para fortalecer los procesos atencionales
2. En qué casos los niños requieren intervenciones para el mejoramiento de procesos atencionales
3. Cuáles son los componentes necesarios de cualquier intervención para el mejoramiento de procesos atencionales
4. De su experiencia profesional como desarrollan las intervenciones para el mejoramiento de los procesos atencionales
5. Desde su punto de vista que tan relevante considera hacer intervenciones para el mejoramiento de procesos atencionales desarrolladas dentro de la escuela

6. Desde su punto de vista cree que los juegos tradicionales wayuu pueden ser utilizados para mejorar la atención