

## Implementación del Juego Tradicional para Fortalecer la Atención Sostenida<sup>1</sup>

Implementation of Traditional Games to Strengthen Sustained Attention

Deisy Lorena Martos Astudillo<sup>2</sup>

### Resumen

El presente artículo tiene como objetivo principal, presentar información relevante referido al fortalecimiento del proceso atencional sostenido a través del juego tradicional en niños de 5 a 10 años del Gimnasio Life, ubicado en el barrio Tamasagra en Pasto - Colombia, mediante el cumplimiento de tres objetivos específicos los cuales corresponden a la observación del proceso de atención sostenida, la implementación de juegos tradicionales y la posterior evaluación del proceso de atención sostenida en niños. La metodología empleada corresponde a un paradigma crítico social, con enfoque cualitativo y método de investigación acción. Los instrumentos de recolección de información fueron: guion de observación, árbol de problemas, el Test Breve de Atención [BTA], fotografías y listas de chequeo.

Los principales resultados investigativos permitieron comprender que la implementación de juegos tradicionales como el trompo, las canicas y la pirinola, implica la integración colectiva de los sujetos que practican este tipo de juegos, lo cual es de gran ayuda para fortalecer el proceso de atención sostenida, puesto que la interacción participativa y dinámica entre pares genera interés en los niños y las niñas, y les facilita permanecer concentrados durante un amplio periodo de tiempo.

*Palabras clave:* atención sostenida, infancia, interés, distractores, juegos tradicionales.

<sup>1</sup> Artículo derivado del proyecto de titulación de especialista en Infancia Cultura y Desarrollo de la Universidad CESMAG, titulado "Pirinolas y canicas": una propuesta psicosocial a través del juego tradicional para fortalecer el proceso atencional sostenido en los niños y niñas de 5 a 10 años de una academia deportiva en el barrio Tamasagra en Pasto, Nariño", realizado entre 2022 y 2023.

<sup>2</sup> Especialista en Infancia Cultura y Desarrollo, Universidad CESMAG. Afiliación actual: Orientadora escolar. Áreas de interés: Educación y Orientación escolar. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3199-2040> Correo electrónico: [lorenamartos11@outlook.es](mailto:lorenamartos11@outlook.es)

## Abstract

This article aims to provide relevant information on strengthening sustained attention processes in children aged 5 to 10 years at Gimnasio Life in the Tamasagra neighborhood (Pasto, Colombia) through the use of traditional games. The study encompasses three specific objectives: observing the process of sustained attention, implementing traditional games, and subsequently evaluating sustained attention in children. The methodology that was employed follows a social critical paradigm with a qualitative approach and an action research method. Data collection instruments included an observation script, problem tree, Brief Test of Attention (BTA), photographs, and checklists.

The primary research findings revealed that the implementation of traditional games, such as spinning tops, marbles, and the spinning top game, involves the collective participation of individuals engaged in these activities. This collective engagement proves to be of great assistance in strengthening sustained attention. The interactive and dynamic peer interactions generate interest among children, thus, facilitating their ability to remain focused for an extended period of time.

*Keywords:* sustained attention, distractors, childhood, interest, traditional games.



## Introducción

Dentro de los procesos psicológicos básicos en el ser humano, se encuentra la atención, entendida como el proceso neuropsicológico que permite enfocar los órganos de los sentidos sobre un estímulo en específico con el fin de realizar una actividad, inhibiendo otros estímulos que se encuentran alrededor (Londoño, 2009). En ese sentido, es importante mencionar que la atención se divide en: atención focalizada, sostenida, selectiva, alternante y dividida. Para efectos de la investigación de la que se deriva este artículo, se tuvo en cuenta la atención sostenida que, de acuerdo con Londoño (2009), "es la habilidad para mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o repetitiva; es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor" (p. 93).

Teniendo en cuenta lo mencionado, el desarrollo investigativo fue de gran importancia puesto que representa un aporte social para los participantes en cuanto al fortalecimiento de su proceso de atención sostenida mediante la implementación de juegos tradicionales, considerados como estrategias psicosociales que permiten generar espacios de interacción social, en donde los niños logran interactuar con juguetes tradicionales, tales como el trompo, las canicas y la pirinola y, por lo tanto, enfocan su atención de manera sostenida en la construcción de estos artefactos durante un tiempo prolongado.

Asimismo, es importante mencionar que, si bien existen diferentes estudios relacionados con el juego y la atención, esta investigación estuvo orientada a fortalecer el proceso atencional desde la construcción y el desarrollo de los juegos tradicionales. De tal forma que, el fortalecimiento de este proceso cognitivo básico contribuya a la preservación de las costumbres y tradiciones desde edades tempranas, como lo es la etapa de desarrollo comprendida entre los 5 a 10 años.

## Contenido Temático

En primer lugar, es importante conocer cómo se desarrolla el proceso de atención sostenida en niños y niñas, quienes se encuentran en la etapa de desarrollo de operaciones concretas donde, según Piaget (como se cita en Bautista, 2013), el niño comienza a prestar atención a diferentes estímulos a la vez, logrando hacer inferencias acerca de los objetos observados, así como también, desarrolla el proceso de seriación, por el cual el niño tiene la capacidad de organizar de forma lógica los objetos y puede también ordenar los de tiempo.

Por ende, se menciona que la población participante en el proceso investigativo se encontraba en la etapa en la cual es posible fortalecer el proceso psicológico de atención sostenida, mediante un estímulo, durante un periodo de tiempo prolongado. Asimismo, cabe anotarse que uno de los objetos culturales que incide de manera significativa en el comportamiento y aprendizaje de los niños es el juego, tal como lo refieren García y Alarcón (2011):

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo. (*El juego como instrumento de aprendizaje*, párr. 1)

A partir de lo anterior, puede decirse que el juego representa un estímulo llamativo, el cual motiva al niño a pensar y reflexionar, puesto que este le permite descubrir y construir cosas nuevas desde la diversión e interacción con otros pares. Ahora bien, una vez entendido el concepto de atención y la influencia que tiene el juego en este proceso psicológico básico, es importante considerar que el contexto en el cual se desarrolló la investigación corresponde a la región de Nariño, caracterizada por juegos tradicionales como el trompo, las canicas y la pirinola (Museo Taminango, s.f.).

En ese orden de ideas, es importante mencionar que a través de la observación se logró reconocer que los participantes, indistintamente de su edad, tenían un nivel de atención frente a las actividades propuestas. A partir de ello, es preciso decir con Leontiev (como se cita en Flores, 2016):

Todo lo que el individuo convierte en hecho de conciencia se representa en su cerebro a través de la experiencia de la humanidad, a través de la práctica social, generalizando y fijado en un sistema de representaciones, conceptos y puntos de vista de la sociedad en que vive. (pp. 191-192)

Lo anterior permite comprender que el contacto social que se tiene con los niños, les facilita crear experiencias conscientes, las cuales se van configurando como esquemas y representaciones mentales. En este caso, se habla del juego como una representación cognitiva que está inmersa en la etapa de infancia, produciendo gran interés en los niños. Por ende, los participantes prestaron atención durante un cierto lapso de tiempo. Por ejemplo, en el caso del juego del trompo, se contabilizó el tiempo de atención de cada participante, evidenciando que en promedio fue de un (1) minuto con 10 segundos, lo cual se relacionó con la falta de conocimiento y práctica con el trompo, tanto en enrollarlo como en tirar el mismo.

Además, se identificó que uno de los participantes expresó sentir que no tenía la habilidad para jugarlo, simplemente por el hecho de desconocer el juego y no tener la práctica suficiente. Teniendo en cuenta estos resultados, se miró la necesidad de implementar el juego de la jenga, puesto que, a pesar de no ser un juego tradicional, tampoco lo habían jugado y por ello, se decidió comprobar si efectivamente los niños no prestaban atención por la falta de conocimiento en el juego o si, por el contrario, existían otros factores determinantes del tiempo de concentración.

De ese modo, cuando se les presentó el juego de la jenga, se contabilizó el tiempo de juego total de todos los participantes, logrando evidenciar que niños y niñas se enfocaron durante más de 10 minutos en armar las fichas y jugar de manera grupal. Aquí es necesario retomar lo afirmado por Flores (2016) cuando expresa que “la selección del objeto, ... está determinada por el interés del sujeto en función de su necesidad y actividad” (p. 192). En ese sentido, se puede comprender que el foco de atención de los infantes al igual que el de los adultos, está determinado por el grado de interés y la percepción que se tenga del objeto que se seleccione para mantener la atención.

Así también, se entiende que la atención selectiva influirá en el sostenimiento de la misma, lo cual concuerda con López Soler y García Sevilla (como se citan en Lloréns, 2008) quienes definen la atención sostenida como la “capacidad de un organismo para mantener el foco atencional y permanecer alerta ante la presencia de determinados



estímulos durante periodos de tiempo amplios y, generalmente, sin interrupción alguna” (p. 2). Es decir, que al ser la jenga, un juego de mayor interés para los participantes, estos lograron mantener su atención durante un periodo de tiempo mayor al del juego del trompo.

Por otro lado, es importante mencionar que la atención sostenida se ve influenciada por los factores y el tipo de estímulo que se presente. A este respecto, Carrascal y Ordoñez (2020) refieren que existen factores externos, procedentes del entorno, que pueden favorecer o dificultar el proceso de atención, estos corresponden a **tamaño**: a mayor tamaño del estímulo, más recursos atencionales atrapa; **movimiento**: estímulos en movimiento captan más la atención que los que permanecen estáticos; **novedad**: estímulos más novedosos o raros atraen en mayor medida la atención; **cambio**: si aparece un estímulo diferente que rompe con la dinámica, la atención se dirigirá al nuevo estímulo; **color**: los estímulos que presentan color son más llamativos que aquellos de tonos blancos y negros; **carga emocional**: tanto los estímulos positivos, como los negativos, atraen la atención en mayor medida que los neutros.

Asimismo, Carrascal y Ordoñez (2020) refieren que también existen factores internos que determinan el tiempo de concentración, entre ellos están:

Intereses: nos concentramos más sobre aquellos estímulos que son de nuestro interés. Emoción: los estímulos que provocan emociones de mayor intensidad atraen en mayor medida nuestra atención. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, los estados de ánimo positivos contribuyen a focalizar los recursos atencionales, pero los estados emocionales negativos dificultan la concentración. (p. 7)

Teniendo en cuenta estos factores, es posible hacer una comparación entre los dos juegos presentados; por un lado, el tamaño del trompo era pequeño, mientras que la torre de fichas de la jenga era mucho más grande. Asimismo, los colores de las fichas, podrían haber resultado más llamativos para los participantes, permitiendo aumentar su nivel de atención. Por otro lado, es importante mencionar que el juego de la jenga, implica un trabajo en equipo para lograr el objetivo en común, lo cual se interpreta como un estímulo con una carga emocional positiva debido a la integración social y el apoyo entre compañeros para retirar las fichas sin derribar la torre, acciones que permiten sentir y experimentar emociones positivas al sentirse motivados por sus pares y al final lograr movimientos acertados en el juego.

De igual forma, se interpreta que el juego colectivo es de gran ayuda para fortalecer el proceso de atención sostenida, puesto que la interacción participativa y dinámica entre pares genera interés en los niños y les facilita permanecer concentrados durante un amplio periodo de tiempo.

Por otra parte, es importante resaltar que, mediante la aplicación de la técnica *árbol de problemas*, los participantes tuvieron la oportunidad de manifestar las principales causas de la falta de atención, entre ellas: el ser niños, querer dormir, pensar en los exámenes del colegio, los juguetes, el celular, jugar con las manos, el televisor, la realidad virtual y el computador. Frente al reconocimiento de estos distractores se evidencia que la mayoría de estímulos que generan falta de concentración en los infantes, corresponde a factores externos relacionados con los medios de comunicación.

Precisamente, los autores Carrascal y Ordoñez (2020), manifiestan que la distracción es el escape del aburrimiento, donde los niños suelen distraerse cuando no están abordando una tarea de su interés. En ese sentido, se comprende que la falta de atención de los niños se presenta por la falta de interés ante cierto tipo de actividades, por lo cual se distraen fácilmente con el uso de herramientas tecnológicas que les brindan variedad de estímulos llamativos tales como, juegos, videos y todo tipo de entretenimiento.

Con respecto a la implementación de los juegos tradicionales del trompo, la pirinola y las canicas para fortalecer el proceso de atención sostenida, cabe hacer alusión al juego de la pirinola, en el que se contabilizó el tiempo de inicio y finalización de la actividad, logrando mantener la atención de los niños durante un periodo de 30 minutos, tiempo en el cual no se presentaron distractores. Por el contrario, se observó a los participantes muy concentrados e interesados por realizar las actividades que salían en cada lado de la pirinola.

Esta experiencia del juego está en directa relación con lo mencionado por Carrascal y Ordoñez (2020), al referir que “para mejorar la atención se debe incorporar actividades que fomenten el interés del niño para mantener la atención y este se puede lograr a través de actividades lúdicas donde intervenga el juego” (p. 18). De esta manera, se comprende que el juego es una herramienta que favorece el proceso de atención sostenida en los infantes debido a que les brinda un espacio de diversión y genera emociones positivas, tales como alegría, motivación y satisfacción, facilitándoles mantener el foco de atención durante periodos más largos de tiempo, puesto que están realizando una actividad que despierta su interés.

La implementación del *Test Breve de Atención* [BTA] permitió comprender que el reforzar un estímulo contribuye a una mayor concentración, la cual se ve reflejada en la calidad de la información evocada. En este caso, al darles la indicación de disponer de cinco (5) minutos para aprenderse de manera libre la secuencia “2H 5J 7H 9K 4K 3M”, se logró evidenciar que la mayoría de los participantes repetían la secuencia en voz alta, otro la cantaba y otros simplemente la repetían en voz baja. Al transcurrir los cinco minutos, se identificó que los niños de 6 y 7 años presentaron mayor dificultad para recordar el orden de la secuencia, mientras que el niño que repitió dicha secuencia mediante el canto y otro compañero de 9 años, lograron mencionar el orden correcto de los números y las letras señalados en la secuencia.

En ese sentido, y de acuerdo con Martin et al. (como se cita en Rivera et al., 2016), “la capacidad para resistirse a los distractores alcanza su desarrollo en torno a los seis años, mientras que, el máximo nivel de control de impulsos no se alcanza sino hasta los diez años de edad” (p. 28). Por lo tanto, se considera que los niños menores de 7 años, aproximadamente, pueden presentar menor capacidad para sostener su atención, esto debido a la falta de inhibición de los estímulos distractores, mientras que los infantes de mayor edad tienen un mayor control de su concentración. Sin embargo, en el ejercicio de memorización de una secuencia, cuando se repitió con otra secuencia distinta, todos los participantes comenzaron a repetirla cantando en voz alta, tal como lo hizo antes uno de sus compañeros.

Al finalizar el tiempo del estudio investigativo, se evidenció que los dos niños de 6 y 7 años de edad lograron aumentar su número de aciertos. De ese modo, es preciso



afirmar que, de acuerdo con Bolívar et al. (2019), la música “intelectualmente favorece la capacidad de atención y concentración y estimula la memoria, el análisis, la síntesis y el razonamiento, y, por tanto, el aprendizaje de forma autónomo” (p. 244). Esto permite comprender que, al estudiar empleando sonidos rítmicos, se consigue estimular la capacidad de atención sostenida y la memoria, generando más recuerdos en los sujetos.

Finalmente, para la investigación se empleó como postest el BTA, proponiendo una nueva secuencia de números y letras con un lapso de tiempo libre, contabilizando en una tabla el tiempo total requerido por cada sujeto para evocar la respuesta correcta. Posteriormente, se evidenció que los participantes de edades entre 9 y 10 años, requirieron de menor tiempo para aprender la secuencia, mientras que los niños de 6 a 7 años precisaron de 11 a 14 minutos para recordar el orden de números y letras asignados. Lo anterior tiene relación con lo expuesto por Rivera et al. (2016), quienes afirman que “los niños de menor edad inhiben pobremente la información irrelevante... Esta habilidad va en aumento a lo largo de la infancia y la adolescencia hasta los veinte años” (p. 13).

Por otro lado, en la implementación del juego de las canicas, se empleó un tiempo de 40 minutos, durante los cuales se evidenció que los niños consiguieron estar muy concentrados en lanzar sus canicas hasta una hilera de conos, pintados previamente por los participantes, los cuales tenían diferentes puntajes (ver Figura 1).

**Figura 1**  
Conos pintados para el juego de las canicas



*Nota.* Fuente: Autoría propia.  
Previo al juego de las canicas, los participantes dispusieron de 40 minutos para pintar los conos y asignarle un puntaje a cada uno.

Para realizar el juego de las canicas, a cada participante se le dio cinco canicas, con la indicación de que tendría cinco turnos para lanzar sus canicas, ganar un puntaje de acuerdo al cono donde insertara sus canicas e ir contabilizando hasta el puntaje total, lo cual sería premiado al terminar el juego. Al terminar los turnos de cada participante, se evidenció que la mayoría logró recordar el puntaje total obtenido; sin embargo, solo el participante menor de seis años no logró recordar su puntaje total. En este caso, se debe tener en cuenta que este participante aún no podía sumar cantidades grandes, por lo cual, se le dificultó recordar los valores obtenidos en cada turno y así mismo, sumarlos.

En ese sentido, se considera que un elemento importante para el proceso de atención y memoria, es el contar con presaberes básicos en cuanto a un determinado tema, esto permitirá comprender mejor la información nueva y también poder evocarla, en tal sentido lo refiere la Teoría de Piaget (como se cita en Fuentealba et al., 2022):

La asimilación permite incorporar una nueva estructura en un Esquema existente a través de la construcción de nuevas relaciones entre las componentes del Esquema, mientras que la acomodación es un mecanismo por el cual se reconstruye un Esquema para hacer frente a nuevas situaciones. (p. 25)

De este modo, se comprende que los esquemas mentales previos en el sujeto, permiten una integración de nuevos conceptos que favorecen su capacidad para concentrarse y recordar información. Además, se comprende que el emplear un reforzador positivo estimula la participación de los sujetos, tal como lo refiere Skinner (como se cita en Plazas, 2006) quien señala que “la conducta de un organismo cualquiera cae bajo el control de ciertos estímulos debido a sus consecuencias” (p. 377); a su vez, este autor manifiesta que “la atención no es seleccionar estímulos del medio, sino caer bajo el control de estímulos particulares del medio debido a que en el pasado tales respuestas discriminativas tuvieron algún valor reforzante” (p. 378).

En consecuencia, se comprende que la atención sostenida de los niños, es un proceso que también es aprendido por experiencias pasadas, en las cuales por su disposición para estar atentos en una actividad, obtuvieron cierto beneficio o recompensa; en este caso, el recibir un dulce como premio por obtener un puntaje alto con sus canicas, implicó una motivación para los participantes, logrando que estuvieran atentos al momento de su turno para insertar sus canicas en los conos que tenían puntajes altos y asimismo, ir contabilizando de manera correcta los valores conseguidos.

De esta manera, se logra comprender que el proceso cognitivo de la atención sostenida se caracteriza por la influencia de diversos factores, tanto internos como externos, que se van transformando con el paso de la edad, permitiendo que el niño incremente la habilidad de mantener su atención focalizada durante mayores periodos de tiempo, lo que a su vez puede fortalecerse mediante el uso de herramientas como el juego tradicional, permitiendo la estimulación de las funciones ejecutivas y el reforzamiento de la capacidad de concentración, así como también de la memoria.



## Conclusiones

A partir del análisis de los resultados obtenidos en el proceso investigativo, se concluye que el contacto social que tienen los niños, les permite crear experiencias conscientes, las cuales se van configurando como esquemas y representaciones mentales. En este caso, se acudió al juego tradicional, como una representación cognitiva que está inmersa en la etapa de infancia, produciendo un gran interés en los niños.

Además, los principales factores externos que influyen en la falta de atención en los niños están relacionados con el uso prolongado de las herramientas tecnológicas, que son estímulos llamativos para ellos por ofrecer diversos juegos, videos y todo tipo de entretenimiento. Sin embargo, se debe reconocer también que la edad de los participantes es un factor interno determinante en el tiempo de concentración, puesto que, en una edad inferior a los 7 años los niños presentan mayor dificultad para controlar sus impulsos y, por ende, para mantener su atención sostenida por largos periodos de tiempo.

A su vez, se entiende que la atención sostenida de los participantes está determinada por el nivel de interés que tengan por la actividad que se les presente, así como también, el contar con presaberes relacionados al tema o la ejecución de un juego, tal como se evidenció en el juego del trompo y la jenga, logrando evidenciar que los colores y el tamaño de la jenga captaron más su atención, además de la intensidad emocional, puesto que el jugar de manera colectiva aumentó el nivel de motivación y, por ende, su atención sostenida.

Asimismo, el juego de la pirinola es de gran ayuda para estimular la concentración en los niños, siempre y cuando se presenten actividades lúdicas en cada uno de los lados de la pirinola, que incentiven el interés y les permita tener un espacio de diversión e interacción social con sus pares.

Con respecto a la actividad que incluyó el uso de canicas, es evidente que los reforzadores positivos también permiten estimular el proceso de atención sostenida en los niños, debido a que en experiencias previas han aprendido a adoptar una conducta interesada, con el fin de recibir una recompensa por sus logros; esto se notó en el juego con canicas, cuando al estimular su participación por medio de un premio se consiguió que los participantes aumentaran su motivación para obtener puntuaciones altas.

Por último, es importante comprender que implementar juegos tradicionales como el trompo, las canicas y la pirinola, implica la integración colectiva de los sujetos en la práctica de este tipo de juegos, lo cual es de gran ayuda para fortalecer el proceso de atención sostenida, puesto que la interacción participativa y dinámica entre pares genera interés en los niños y les facilita permanecer concentrados durante un amplio periodo de tiempo.

## Referencias

- Bautista, J. (2013). El desarrollo de la noción de número en los niños. *Perspectivas en primera infancia*, 1(1).  
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/145/145>
- Bolívar-Chávez, O., Fernández-Ferrín, C., Palma-García, Y., & Mendieta-Torres, Y. (2019). La música como estrategia pedagógica. Polo del Conocimiento. *Revista Científico-académica Multidisciplinaria*, 4(8), 242-249.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1059/html>
- Carrascal, L., & Ordoñez, D. (2020). *Factores que influyen en la falta de atención que presentan los niños de 2° de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña Sede El Llano, y que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje* [Tesis de pregrado, Institución Educativa Escuela Normal Superior]. Archivo digital.  
<http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3275.pdf>
- Flores, E. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(3), 187-199.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6650939>
- Fuentealba, C., Trigueros, M., Sánchez, G., & Badillo, E. (2022). Los mecanismos de asimilación y acomodación en la tematización de un Esquema de derivada. *AIEM: Avances de Investigación en Educación Matemática*, (21), 23-44.  
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/136860/document%20%2814%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Márquez, E., & Alarcón Adalid, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EF Deportes*, 15(153).  
<https://efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Pensando Psicología*, 5(8), 91-100.  
<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20sostenida%3A%20es%20la,por%20un%20tiempo%20mucho%20mayor>
- Lloréns, I. (2008). La atención y el proceso de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, (12), 1-8.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_12/INMA\\_LLORENS\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_12/INMA_LLORENS_1.pdf)
- Museo Taminango. (s.f.). Cartilla Zumbambicos, Cuspes y Canicas del Museo Taminango. <https://museotaminango.com/wp-content/uploads/2021/01/Seccion-02-000-Cartilla-Canicas-cuspes.pdf>
- Plazas, E. (2006). B. F. Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Universitas Psychologica*, 5(2), 371-384. <https://www.redalyc.org/pdf/647/64750213.pdf>
- Rivera, N., Pinilla, C., Quezada, S., & Santana, P. (2016). *Atención selectiva, atención sostenida, inhibición y flexibilidad cognitiva en niñas y adolescentes de 12 a 14 años con TDAH predominio de falta de atención* [Trabajo de pregrado, Universidad Católica De La Santísima Concepción]. Archivo digital.  
[http://repositoriodigital.ucsc.cl/bitstream/handle/25022009/1161/Nicole%20Cid%20Rivera.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20sostenida%20es%20el,extensos%20\(Garc%C3%ADa%20y%20L%C3%B3pez%20citado](http://repositoriodigital.ucsc.cl/bitstream/handle/25022009/1161/Nicole%20Cid%20Rivera.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20atenci%C3%B3n%20sostenida%20es%20el,extensos%20(Garc%C3%ADa%20y%20L%C3%B3pez%20citado)