



FACULTAD DE EDUCACIÓN

"EL JUEGO SIMBÓLICO COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO  
DE FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS DE TRES A CUATRO AÑOS"

AUTOR

VERÓNICA NICOLE HIDALGO CISNEROS

AÑO

2019



FACULTAD DE EDUCACIÓN

EL JUEGO SIMBÓLICO COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO  
DE FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS DE TRES A CUATRO AÑOS

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de: Licenciada en Educación Inicial Bilingüe  
con Mención en Gestión y Administración de Centros Infantiles

Profesora Guía

María Isabel Bermeo

Autora

Nicole Hidalgo Cisneros

Año

2019

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

"Declaro haber dirigido el trabajo, "El juego simbólico como herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños de tres a cuatro años", a través de reuniones periódicas con el estudiante Verónica Nicole Hidalgo Cisneros, en el semestre 2019-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

---

María Isabel Bermeo M. Ed.

C.C 1711468312

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR**

"Declaro haber revisado este trabajo, "El juego simbólico como herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños de tres a cuatro años", de la estudiante Verónica Nicole Hidalgo Cisneros, en el semestre 2019-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

---

Lucía Janet Torres Anangón

C.C 1709311862

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

“Yo, Verónica Nicole Hidalgo Cisneros, declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

---

Verónica Nicole Hidalgo Cisneros

C. C 1721606695

## **DEDICATORIA**

A mi ángel Luchito, a mis padres Dimitri, Verónica y hermanos Dimi y Paula. A mis abuelos Blanquita, Rosita y Pepe.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por su sabiduría y amor durante todo este tiempo. A mis padres, hermanos y abuelos por su paciencia y apoyo incondicional. A mis maestras y maestros, quienes aportaron con su conocimiento a lo largo de toda mi carrera. Y sobre todo a Sarita, mi gran apoyo y luz durante toda mi carrera.

## **RESUMEN**

Esta investigación pretende evidenciar cómo se desarrollan las Funciones Ejecutivas para crear una guía metodológica para docentes acerca de la importancia del desarrollo de las funciones ejecutivas (atención y memoria) mediante el juego simbólico en niños de tres a cuatro años. El problema en el que se basa esta investigación se suscita en la falta de estrategias para el desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas dentro del aula. Por esta razón, es que mediante esta investigación se analizaron las principales características para que los docentes puedan trabajar funciones ejecutivas mediante el juego simbólico. El enfoque del presente proyecto es una investigación cualitativa y de campo, basada en recolección de datos y entrevistas a especialistas. La encuesta también fue parte de esta indagación, para la valoración y análisis de datos. Por último, lo que se busca con este proyecto es la aplicación del juego simbólico, para el desarrollo de funciones ejecutivas principalmente atención y memoria, ya que debido a la falta de conocimiento de la importancia de los mismos no se trabajan adecuadamente desde la primera infancia.

Palabras Clave: Funciones Ejecutivas; Juego Simbólico; Atención; Memoria; Primera Infancia.



## **ABSTRACT**

This research paper aims to notice the development of executive functions to create a methodological guide for teachers, regarding the importance of the development of executive functions (attention and memory) through symbolic play in children of three to four years of age. The problem, on which this research is based on, arises due to the lack of strategies for the development of different cognitive skills within the classroom. Consequently, it is through this research that the main characteristics were analyzed so that teachers can work on executive functions through symbolic play. The focus of this project is qualitative field research, based on data collection (survey) and interviews with specialists. The survey forms part of this investigation, for the evaluation and analysis of the collected data. In summary, what is sought with this project is the application of symbolic games, for the development of executive functions mainly attention and memory, as due to the lack of understanding the importance of these factors, these factors are not worked on adequately from early childhood .

Keywords: Executive Functions; Symbolic Game; Attention; Memory; Early childhood

# ÍNDICE

1. Capítulo I. Introducción al problema .....	1
1.1.    Introducción.....	1
1.2.    El Problema.....	2
1.3.    Pregunta de Investigación .....	3
1.4.    Preguntas Directrices.....	3
1.5.    Objetivos .....	4
1.6.    Objetivos Específicos.....	4
1.7.    Justificación.....	4
2. Capítulo II. Marco Teórico .....	7
2.1.    Revisión de la Literatura .....	7
2.2.    Antecedentes .....	9
2.3.    Funciones Ejecutivas .....	10
2.3.1. Memoria.....	12
2.3.2. Atención.....	13
2.3.3. Auto Regulación .....	14
2.4.    El juego .....	16
2.4.1. Tipos de Juego .....	17
2.4.2. El juego según Piaget.....	18
2.4.2.1. Juego ejercicio .....	20
2.4.2.2. Juego Reglado.....	22
2.4.2.3. Juego Simbólico.....	23
2.5.    Definición de Términos .....	27
3. Capítulo III. Metodología .....	28
3.1.    Diseño del Estudio .....	28
3.2.    Contexto .....	29
3.3.    Población .....	29
3.4.    Criterios de Inclusión y Exclusión .....	30

3.5. Herramientas a utilizar .....	30
4. Capítulo IV. Análisis e interpretación de datos .....	32
4.1. Análisis e interpretación de datos .....	32
4.2. Análisis e interpretación de datos: entrevista .....	32
4.3. Análisis e interpretación de datos: lista de cotejo .....	41
5. Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones.....	49
5.1. Conclusiones.....	49
5.2. Recomendaciones .....	50
5.3. Limitaciones del estudio.....	51
6. Capítulo VI. Producto .....	52
6.1. Diseño .....	52
6.2. Estructura .....	52
6.3. Validación.....	53
Referencias .....	55
ANEXOS .....	58

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> , El juego según Piaget.....	20
<i>Figura 2</i> . Pregunta 1. Simula acciones sin objetos. ....	41
<i>Figura 3</i> . Pregunta 2, Simula acciones con objetos. ....	42
<i>Figura 4</i> . Pregunta 3, Imitación Lúdica. ....	42
<i>Figura 7</i> . Pregunta 6, Imitación exacta. ....	44
<i>Figura 8</i> . Pregunta 7, Representación de roles. ....	45
<i>Figura 9</i> . Pregunta 8, Acciones correspondientes al papel.....	46
<i>Figura 10</i> . Pregunta 9, Objetos según el papel.....	46

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Herramientas.</i> .....	31
Tabla 2. <i>Juego Simbólico.</i> .....	33
Tabla 3. <i>Importancia del Juego Simbólico.</i> .....	34
Tabla 4. <i>Evidencia de juego en los niños.</i> .....	35
Tabla 5. <i>Intervención del juego en los niños.</i> .....	36
Tabla 6. <i>Funciones Ejecutivas.</i> .....	37
Tabla 7. <i>Funciones Ejecutivas Básicas.</i> .....	38
Tabla 8. <i>Influencia de las FE en el Juego Simbólico.</i> .....	39
Tabla 9. <i>Desarrollo de las FE mediante el Juego Simbólico.</i> .....	40

## **1. Capítulo I. Introducción al problema**

### **1.1. Introducción**

Las funciones ejecutivas, se definen como las habilidades para planificar, memorizar, prestar atención, etc. Por lo que, en la presente investigación, se busca destacar la importancia de su desarrollo mediante el juego simbólico. Ya que, en el Currículo de Educación Inicial no se evidencia que se trabaja en el desarrollo de las mismas. Por lo que, se pretende utilizar una metodología diferente a la establecida en el currículo para permitir que las Funciones Ejecutivas (FE) además de desarrollarse, se potencien mediante el juego simbólico.

Por medio de esta investigación, se busca informar al lector sobre la importancia de las habilidades cognitivas y cómo estas influyen para la auto regulación y a futuro en la inserción del infante a la sociedad. La investigación se lleva a cabo en el centro de estimulación temprana “Gymboree Play & Music”, dentro del programa “School Skills”. También, se aspira que mediante este trabajo el lector pueda conocer distintas estrategias que vayan de la mano con el juego y la enseñanza para reforzar dichas habilidades.

Este trabajo investigativo, se encuentra dividido en seis capítulos los cuales están conformados de la siguiente manera: capítulo uno plantea el problema, justificación y objetivos. El capítulo dos, se centra en el marco teórico. El capítulo tres, contiene la metodología utilizada, mientras que el capítulo cuatro contiene el análisis de datos. En el capítulo cinco se encuentran las conclusiones y recomendaciones. Finalmente en el capítulo seis, se encuentra la elaboración del producto pedagógico.

## 1.2. El Problema

El desarrollo limitado de las funciones ejecutivas en los niños de tres a cuatro años, a futuro se refleja en su desempeño cognitivo y por ende académico. De manera que no será óptimo para su rendimiento al momento de resolver problemas simples y a la vez generando dificultad en su capacidad para integrar diferentes funciones cognitivas con el objetivo de alcanzar una meta. Esto se da debido a la falta de conocimiento de distintas estrategias educativas para trabajar en la potenciación de las mismas. Tomando en cuenta que, a través de ellas se pueden desarrollar diferentes habilidades como la atención y la memoria. Las cuales aportan a futuro, en la introducción del niño en la sociedad. Y al mismo tiempo, estas funciones encargadas de la auto-regulación, permitirán que el individuo logre reaccionar de una manera coherente a los diferentes sucesos que deba atravesar. Debido a que, las habilidades cognitivas trabajan en ofrecer una respuesta emocional y actitudinal de acuerdo al contexto de la persona.

Se ha evidenciado en algunos centros educativos de Quito, la escasa importancia que le otorgan a estas funciones, debido a que se puede considerar que en el Currículo de Educación Inicial se promueve en mayor medida el desarrollo del área motriz gruesa. Ya que para esta investigación previamente se lo ha estudiado para poder aplicarlo. Por ende, esto ocasiona que los docentes se enfoquen más en la evolución de aptitudes motrices, socio-afectivas, lingüísticas que en todas las demás habilidades que el área cognitiva posee, como lo son las funciones ejecutivas. Por consiguiente, a lo largo de los años esto tendrá repercusiones al momento de que el individuo deba tomar una decisión, auto controlarse y regular sus emociones.

Por otra parte, en el centro de estimulación ubicado al Norte de Quito, “Gymboree Play & Music” en el programa “School Skills” Se ha evidenciado que, la atención de los educadores se direcciona específicamente a las capacidades motrices (fina y gruesa) y también social y afectivo, dejando de lado esta sección primordial del campo cognitivo donde se puede constatar que los estudiantes tienen dificultad al momento de la toma de decisiones. De manera que, existen varias alternativas para trabajar en este campo. Sin embargo, en dicho centro no son utilizadas con frecuencia.

### **1.3. Pregunta de Investigación**

¿De qué forma el juego simbólico interviene en el desarrollo de funciones ejecutivas (memoria, atención y auto regulación) en los niños de tres a cuatro años de Gymboree Play & Music?

### **1.4. Preguntas Directrices**

- ¿Cuál es la importancia del juego en niños de tres a cuatro años?
- ¿Cómo se desarrollan las funciones ejecutivas durante los cuatro primeros años de edad?
- ¿Se puede utilizar como alternativa el juego simbólico para el desarrollo de las funciones ejecutivas?



### **1.5. Objetivos**

Determinar la implicación del juego simbólico en el desarrollo de funciones ejecutivas (atención, memoria y auto regulación) en niños de tres a cuatro años de edad, mediante la observación y recolección de datos y así evidenciar cómo estas influyen en el niño.

### **1.6. Objetivos Específicos**

Observar cómo las habilidades cognitivas (memoria, atención y auto regulación) se desarrollan entre los tres y cuatro años de edad.

Reconocer cómo interviene el juego simbólico en el desenvolvimiento del niño y cómo se relacionan con las FE.

Proponer diferentes actividades para el desarrollo de las FE a través del juego simbólico.

### **1.7. Justificación**

El estudio del tema previamente mencionado se centra en la necesidad de trabajar para el desenvolvimiento de las diferentes funciones ejecutivas. Es decir, buscar un mecanismo en el que los niños específicamente desde los tres hasta los cuatro años de edad incrementen dichas habilidades. Considerando que en la actualidad gracias a los avances tanto tecnológicos como metodológicos, existen diferentes modos en los cuales los docentes pueden apoyarse para el trabajo en esta área cognitiva y aun así hay escasez proyectos de investigación que promuevan el desarrollo de funciones ejecutivas. Por lo que, se ha tomado en cuenta la

utilización del juego simbólico, como una estrategia innovadora, mediante la cual se fomentará el incremento de memoria, atención y auto regulación. Asimismo, se pretende que a través del juego se aliente a los alumnos desde tempranas edades a expresarse mediante el mismo y también que puedan tener la capacidad de formar un pensamiento crítico.

Se ha constatado que gracias al juego simbólico se ha logrado cumplir con la mayoría de los contenidos establecidos por el currículo, de una forma llamativa y significativa para los niños. De manera que, se ha demostrado que el juego no solo trabaja funciones cognitivas, sino sociales, afectivas y psicomotrices, dando apertura a que gran parte de las actividades que se puedan realizar en clase tengan cierto contenido lúdico. Además, en el centro de estimulación existe la posibilidad de trabajar con varias clasificaciones del juego, entre ellas el juego simbólico. Ya que, este centro es reconocido por trabajar a través del juego en cada uno de los programas. Por lo que, se considera fundamental que el juego sea la base de enseñanza en el aula. Y así, probar cómo esta técnica lograr aportar a docentes y alumnos para la obtención de resultados positivos.

Por otra parte, este procedimiento como se destacó anteriormente aportará a maestros y estudiantes. Debido que, de esta manera el educador podrá captar al máximo su atención de sus alumnos y viceversa. De manera que, al desarrollar ciertas habilidades cognitivas principalmente la memoria y la atención, se pretende que se fomente la toma de decisiones, planeación, concentración y demás. Permitiendo al educando desarrollarse en su totalidad, para que a futuro sea insertado en la sociedad como un ser independiente y capaz.

A través de este proyecto, se busca que los niños entre tres y cuatro años empiecen a desarrollar las funciones cognitivas. Dando cabida a que todas las

áreas del desarrollo se enlacen a dichas habilidades para la formación de un individuo que con el paso de los años pueda ser apto para solucionar problemas, autorregularse y planificar. Tomando en cuenta que, en el caso que esto no se dé, creará personas dependientes e inseguras al momento de elegir. Por ende, se pretende que con el juego esto ocurra y se promueva la utilización del juego en las aulas de los distintos centros educativos.

## **2. Capítulo II. Marco Teórico**

### **2.1. Revisión de la Literatura**

En esta sección, se describe las fuentes bibliográficas y se explica de dónde se sustrajo la información para la siguiente parte.

Los libros utilizados, forman parte de la biblioteca “Carlos Larreátegui Mendieta” de la Universidad de las Américas. Además, gracias a artículos encontrados en Google Académico y diferentes revistas de psicología halladas mediante el buscador “Redalyc”, se ha recabado las fuentes que forman parte de la información y recolección de datos que se analizaron para este trabajo de investigación.

Se citaron diferentes libros como “Las Funciones Ejecutivas del Estudiante: Mejorar la atención, la memoria, la organización y otras funciones ejecutivas para facilitar el aprendizaje” de Paula Moraine. En el cual, expone su postura sobre cómo trabajar las Funciones Ejecutivas desde el rol del maestro, padres y alumnos para la activación de las mismas en los diferentes ámbitos (2014).

Por otro lado, se utilizó el libro de María Guadalupe González denominado “Desarrollo neurológico de las Funciones Ejecutivas en el pre-escolar”. A través del cual se pudo comprender como es que las FE son capaces de regular y controlar otras habilidades cognitivas y cómo se relacionan entre sí (2015).

Además, se tomó en cuenta al libro “Funciones Ejecutivas y Educación; comprendiendo habilidades clave para el aprendizaje” escrito y editado por

Cristian Rojas. En el cual, manifiesta la importancia del desarrollo de las FE en el entorno escolar y cómo estas son clave para un aprendizaje de calidad (2017).

También se utilizó la información extraída del artículo de Lorena Canet, acerca de la auto-regulación titulado “Contribución de las Funciones Ejecutivas a la Auto Regulación”. En el cual, habla sobre cómo esta habilidad puede modificar conductas que van de la mano con el rendimiento personal o académico (2016).

En cuanto a la información relacionada con el juego y sus clasificaciones, se pudo extraer información de diferentes fuentes fiables encontradas en Google Libros. Uno de los libros que se utilizó para este tema fue “El juego infantil” escrito por Catherine Garvey, quien expone su punto de vista acerca del juego en los niños. La autora menciona que, mediante el juego los niños pueden expresar su postura y al mismo tiempo experimentar gracias a que, siendo tan pequeños es su única herramienta para hacerlo (1985).

Así mismo, en el artículo escrito por Manuel Gutiérrez “La bondad del juego pero...”, define de diferentes maneras al juego, teniendo en cuenta otros autores y analizando sus posturas. Gutiérrez destaca que, mediante el juego se pueden alcanzar diferentes fines como; integración, solidaridad, tolerancias, orden, etc. (2004).

A su vez, el texto escrito por Janet November “Experiencias de juego con pre-escolares”. En este libro, la autora describe y resalta la importancia de la educación lúdica, haciendo hincapié en el juego simbólico tomando como referencia la teoría del juego de Piaget (1985).

Por último, Eliseo Andreu autor del libro “La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo”. Resalta la realidad del juego, haciendo referencia a la importancia del mismo y buscando una explicación científica al mismo. De manera que, por medio de este libro, el autor permite conocer más allá de la concepción del juego en los niños (2017).

## **2.2. Antecedentes**

De acuerdo con Verdejo-García y Bechara (2010), las Funciones Ejecutivas, son un conjunto de habilidades cognitivas, a través de las cuales se puede trabajar para el cumplimiento de objetivos complejos. Tomando en cuenta que estas funciones pueden abarcar únicamente la parte emocional o, por otro lado, la parte cognitiva. Es importante resaltar que las FE permiten que las personas sean capaces de regular su conducta y al mismo tiempo sus pensamientos, teniendo como objetivo poseer un funcionamiento adaptativo (Verdejo-García y Bechara, 2010).

En la tesis de Aura Arcos, “Análisis de las funciones ejecutivas de niños y niñas” se exponen las características y el funcionamiento de las diferentes funciones ejecutivas. Plateando como objetivo, determinar los aspectos más relevantes de las habilidades cognitivas. Concluyendo que, la falta de trabajo con dichas funciones influye en los resultados académicos de niños de 7 a 11 años de edad (Arcos, 2014).

Por otra parte, la autora Julia Calle, en su tesis “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”-

Callao, 2014". Claramente indica que, mediante el juego simbólico es cómo el niño puede ir asimilando y aprendiendo reglas, integrarse y reforzar el respeto de turnos y trabajo en grupo. Teniendo como objetivo evaluar cómo esta clase de juego influye en los diferentes ámbitos educativos de los niños, entre esos el lenguaje. Teniendo como conclusión que, el juego simbólico debería ser siempre utilizado al momento de enseñar, por lo que es necesario propiciar un buen ambiente para el desarrollo del mismo (Calle, 2018).

Además, en la revista de psicología INFAD, expone una investigación denominada "Intervención en Funciones Ejecutivas en Educación Infantil". La cual tiene como fin la mejora de las FE por medio de juegos dramáticos, regulación de habla, juegos de memoria y atención. Tomando todas estas áreas en cuenta, los autores mencionan su eficacia en los niños que fueron observados para esta investigación los cuales se encontraban en un rango de edad desde los 3 a 5 años. Y también, los resultados no solo se evidenciaron en su conducta y área social, se pudieron notar cambios en su rendimiento académico (Romero, Benavides, Fernández y Pichardo, 2017).

### **2.3. Funciones Ejecutivas**

Para comenzar, se definirá lo que son funciones ejecutivas se las conoce como el constructo psicológico el cual tiene como objetivo formular respuestas ante situaciones que donde sean necesarias soluciones a problemas. Este sistema ejecutivo se localiza en el lóbulo frontal del cerebro (González, 2015). También, se las puede conceptualizar como las habilidades cognitivas que permiten canalizar los diferentes estímulos del entorno y dar una respuesta ante un cuestionamiento (Rojas, 2017). De manera que, en educación es un aspecto fundamental, debido a que los estímulos siempre están presentes en las aulas y lo que se pretende hacer

es que las FE sean desarrolladas correctamente para lograr que el niño pueda cumplir con sus objetivos diarios.

Además, estas habilidades mentales permiten que cada persona pueda organizar ideas, responder según el contexto y adaptarse al ambiente (Rojas, 2017). Es decir que, en el ámbito educativo tomando en cuenta que cada actividad que se realiza tiene un objetivo previamente establecido, se pretende que cada estudiante pueda ordenar sus ideas al momento de realizarla. Por ejemplo, al momento de armar un rompe-cabezas el niño debe tener en cuenta varios puntos; cada pieza tiene un lugar, debe formar una imagen y las piezas deben encajar entre sí. También que, para armarlo deberá saber que puede mover las piezas y si lo hizo previamente podrá recordar cómo logró armarlo.

Cabe resaltar que además de cumplir con todo lo antes mencionado, las FE permiten que cada ser humano pueda regular, organizar y manejar la información adquirida (González, 2017). Haciendo referencia a esto, se puede decir que gracias a las FE cada persona es capaz de formular una respuesta, organizando sus ideas y aplicando la información que posee sobre algún tema. También, están involucradas las conductas sociales. Porque, su participación logra que las personas puedan anticipar el estado de ánimo, comportamiento, etc. (González, 2017). Es decir, estas habilidades mentales permiten que el individuo se adapte al medio y cumpla con sus objetivos. De lo contrario, no podría organizarse ni adaptarse y no llegaría a cumplir con su meta establecida.



### 2.3.1. Memoria

La memoria, está definida como la habilidad de mantener información activa por cortos periodos sin tener el estímulo presente (Baddeley, 1983). También permite que la memoria de corto y largo plazo se conecten, es decir, pensar en una respuesta mientras se recuerda la pregunta, hace posible que el cerebro decida si almacena la información en la memoria de largo o corto plazo, mantiene la información mientras se la está utilizando (Moraine, 2014).

Por otra parte, la memoria es conocida también por manejar la información de forma temporal e interviene en los procesos cognitivos como comprensión de lenguaje, lectura y razonamiento (Tirapu, 2005). Tomando esto en cuenta, se puede decir que gracias a la memoria es que el ser humano es capaz de responder preguntas, almacenar información, etc. De manera que, si en el aula se trabaja con un cuento y posterior a ello se realizan preguntas, el niño logrará recordar la historia y según el significado particular que dé para sí, decidirá si almacenarla en la memoria a largo o corto plazo.

Según Baddeley, la memoria permite que se realicen comparaciones, es decir, con información almacenada y nueva información se pueden realizar contrastes entre sí (1983). Haciendo referencia a esto, se puede mencionar que, si el hombre tiene este acceso a la información previa y puede relacionarla con nueva información, será mucho más fácil buscar soluciones o tomar decisiones. Un claro ejemplo, es cuando un niño quiere intentar hacer algo nuevo, saltar de un lugar alto, por ejemplo. Pero sabe que anteriormente lo hizo sin precaución y sin saber cómo hacerlo, ahora él ha relacionado su experiencia anterior y sabrá cómo saltar y qué hacer lograrlo.

Richardson (1996), en su postura acerca de la memoria, también hace hincapié en la importancia de la utilización y desarrollo de la misma. Ya que, esta nos permite decodificar información en textos y comprenderla. En otras palabras, mientras se escucha una historia es importante recordarla para comprender el resto. De lo contrario, no tendría sentido y solo se podría recordar lo último que se mencionó.

### **2.3.2. Atención**

Se comenzará definiendo lo qué la atención en términos generales, esta función implica la percepción selectiva por medio de los sentidos hacía un estímulo mientras se realiza una tarea (Estévez y Junqué, 1997). Mientras que, para Paula Moraine (2014), la atención es una de las FE principales, ya que considera que es la base de las experiencias que tenemos diariamente. La autora menciona que, a partir de la atención es que realizamos todas y cada una de las actividades, porque no es posible hacerlo sin prestar atención. También menciona que, muchas veces como educadores buscamos tener la atención de nuestros niños constantemente, pero al mismo tiempo hace hincapié en la frustración que existe a medida que pasa el tiempo, debido a la complejidad y dificultad de atraer la atención de los alumnos mientras van creciendo. Tomando esto en cuenta, se puede evidenciar cuán importante es para los docentes que los niños sostengan su atención en algo específico. De manera que, muchas veces los niños estén presentes físicamente en el aula, pero su atención está focalizada en algo más y no en lo que la maestra está explicando.

Por otro lado, cabe mencionar que existen varios tipos de atención; selectiva, voluntaria o refleja, limitada, de control, de activación. La atención selectiva, se enfoca principalmente en un estímulo sobre otro, por ejemplo, prestar atención a una cierta palabra en un texto o a la cantidad de letras de un cuento. Mientras que,

la atención voluntaria o refleja es prestar atención a un estímulo, pero por reflejo focalizar la atención a algo más. En otras palabras, en una conversación centrarse en lo que la otra persona dice, pero si es que se oye un ruido extraño, enfocarse en él. De otra manera, la atención limitada se da cuando se centra en una característica específica, como la cantidad de veces que se repite una misma palabra u oración (Rojas, 2017).

Una vez mencionado el rol de la atención en el ser humano, se puede destacar que es importante diferenciar qué clase de atención se pretende trabajar. Debido a que, en ocasiones el mantener la atención puede ser complicado, pero si se tiene claro cómo hacerlo y qué clase de atención se desea trabajar, será más fácil y se conseguirá un mejor resultado.

### **2.3.3. Auto Regulación**

Es fundamental diferenciar dos términos que muchas veces pueden considerarse iguales, pero poseen ciertas diferencias. El autocontrol y autorregulación son conocidos por relacionarse con las FE, pero en este caso se pueden evidenciar cómo cada una de estas trabaja en nuestro cerebro. El autocontrol se caracteriza por brindar una regulación automática, mientras que la autorregulación se la conoce como una regulación controlada (Canet, Introzzi, Andrés, y Stelzer 2016). Lo que nos permite conocer que, al utilizar nuestras funciones ejecutivas la autorregulación es la que controla cada una de las decisiones o acciones que hacemos.

Para comprender un poco mejor cómo la autorregulación interviene en el cerebro, existen tres factores que hacen que esta cambie; las metas personales,

seguimiento y recursos (Canet et al., 2016). El primer punto, hace referencia al comportamiento que cada ser humano tiene (Canet et al., 2016), es decir, si cumple con una meta o un objetivo planteado, su comportamiento será positivo y por ende su autorregulación será mejor. Mientras que el seguimiento o monitoreo, viene a ser la diferenciación entre dos estados (Canet et al., 2016), en otras palabras, esto se da cuando la persona es consciente de su estado actual y en el estado que le gustaría estar. De un estado de tranquilidad a un estado de euforia, por ejemplo. Por otro lado, los recursos son los que permiten que el ser humano se limite y trabaje en contra de sus tentaciones, esto se relaciona principalmente con las FE, ya que requiere de control cognitivo y de esa manera se procesará mejor (Canet et al., 2016).

A la vez, cabe recalcar que estos componentes influyen sobre las FE de una manera específica sobre todo en la autorregulación. Ya que, la inhibición forma parte de la autorregulación, de forma que, las demás funciones se desarrollan mejor gracias a que la atención toma lo que es relevante para cumplir con el objetivo (Canet et al., 2016). Un claro ejemplo, es cuando en el aula se está explicando una instrucción y existen otros estímulos (ruidos, colores, etc.) el alumno sabrá manejar esta entrada de información para el cumplimiento de su objetivo, que en este caso viene a ser la tarea.

Por otro lado, se debe conocer que la autorregulación emocional también interviene con las FE. La cual se puede definir, como el proceso que los seres humanos poseen para controlar las emociones por las que atraviesan. Debido a esto, se debe resaltar que gracias a las emociones y su regulación es que las personas pueden adaptarse al contexto y responder ante ciertos estímulos. De lo contrario, cuando esto no ocurre o se dificulta, podría causar problemas mentales (Canet et al., 2016). Esto se da, ya que cuando se pueden regular las emociones,

la atención no se dispersa y la memoria de trabajo tiene mejor capacidad de retención. En caso de que esto no suceda, las emociones podrían provocar que la persona emita respuestas inapropiadas al contexto (Canet et al., 2016).

## **2.4. El juego**

Por lo general, el juego es visto como el acto en que los niños expresan su visión sobre un tema o sobre cómo ven el mundo. Pero, para Catherine Garvey (1985), autora del libro “El juego infantil”, el juego se considera como un sistema de comunicación y como la construcción de la realidad del niño. Además, el juego es instintivo y permite que trabajen ciertas capacidades del cerebro. A la vez, es un sistema comportamental, ya que no se espera un comportamiento particular y no tiene un objetivo preestablecido. Tomando en cuenta que, se pretende que los jugadores comprendan más allá de lo evidente, es decir, que la creatividad y la imaginación se encuentren presentes al momento de jugar.

Por otro lado, se puede manifestar que, a través del juego, además de lo antes mencionado, se pueden transmitir diferentes aprendizajes; valores, normas, resolución de problemas, etc. (López, 2010). También, gracias al juego, es que se pueden potenciar diferentes habilidades cognitivas y al mismo tiempo habilidades físicas. Tomando en cuenta el contexto y otros factores que influyen en el desarrollo de esta actividad, le permitirán al niño que aprenda acerca de su entorno, a compartir con otras personas, a respetar turnos y sobre todo crecer de una manera íntegra (López, 2010).

Vale resaltar que, el juego viene a ser la primera forma de comunicación que el niño tiene, ya que a través de ella es que él podrá dar a conocer lo que sucede en su entorno (López, 2010). También, se puede conocer como el niño percibe al mundo, por medio de la observación, exploración que posee desde los primeros

años (López, 2010). Muchas veces, no se le da tanta relevancia a este proceso que todos los seres humanos deben atravesar para poder construir parte su aprendizaje. Por lo que, existen varios autores que destacan la importancia del juego a lo largo de los primeros años de vida.

Friedrich Fröbel (1993), fue conocido por la creación de una institución pedagógica, donde propuso desarrollar las diferentes facultades en los niños a través del juego. Dicho autor, se enfocó en tres ejes principales para el desarrollo del juego en el kíndergarten; dones, ocupaciones y jardinería. En los dones y ocupaciones, se realizaban juegos simbólicos o cinéticos, rondas, bailes y representaciones y en jardinería, se buscaba que el niño se vea reflejado en la naturaleza. Por medio del crecimiento de una planta, sus cuidados, cómo florece y cómo cambia con el tiempo (Fröbel, 1993). También, como materiales, se centró en cosas simples como balones, cubos, bastones, etc. Fröbel quería basarse en lo simple, como puntos, líneas, cuerpos y superficies, de manera que el niño pueda construir su aprendizaje con materiales simples. A la vez, se enfocó en una caja de cubos mediante la cual se podrían construir diferentes cosas, lo que Fröbel calificaba como “formas de vida” o “formas de belleza”. Lo que vendrían a ser, agrupaciones de cubos, de diferente manera, con un orden diferente y lo que el autor veía eran diferentes maneras de conocimiento (Fröbel, 1993).

#### **2.4.1. Tipos de Juego**

Existen varias clasificaciones del juego, según la cantidad de participantes, por edades, individuales, colectivos, etc. En esta clasificación se tomará en cuenta según la división de Rüssel (1970):

- Juego Configurativo: esta clase de juego se lo conoce por ser la base de los conocimientos del niño, ya que a partir de un tema va renovando y cambiando

su pensar y su visión sobre el tema (Andreu, 2017). Es decir, este tipo de juego viene a ser una construcción nueva, acerca de un aprendizaje previo.

- Juego de Entrega: aquí, el juego se relaciona con el juego configurativo y posteriormente se da el juego de entrega. El cuál es cuando el niño conoce una cualidad de un objeto y a partir de la misma desempeña en el juego (Andreu, 2017). Por ejemplo, al jugar con una pelota el niño conoce que rebota, rueda, se mueve (configurativo) y que debe jugar apartado de ciertos lugares por lo que él conoce que hay ciertas pautas para jugar con ella; pateando, lanzando, etc. (entrega).
- Juego de Representación de Personajes: por otra parte, en esta clasificación, el niño se centra especialmente en un personaje, animal o alguien que sea cercano a él. De manera que, al momento de jugar, lo imitará, pero sobre todo se evidenciarán las características que más llamaron la atención del infante (Andreu, 2017). Por ejemplo, imitar a la maestra, lo hará dando órdenes, pidiendo silencio, acomodándose el cabello, etc.
- Juego Reglado: se caracterizan generalmente, por juegos competitivos y de habilidades. Para que este tipo de juego se dé correctamente, se deben establecer al inicio ciertos parámetros a cumplir para aumentar la dificultad o simplemente porque forman parte del mismo (Andreu, 2017). Al jugar a las “atrapadas”, por ejemplo, existen zonas seguras, para “salvar” a los demás se debe pasar por debajo de las piernas, etc. es un claro ejemplo de un juego reglado.

#### **2.4.2. El juego según Piaget**

Piaget, define al juego como parte del pensamiento intuitivo y la concepción que el niño tiene acerca del mundo (Gutiérrez, 2004). Además, a través del juego es cómo el infante es capaz de aprender y comprender mejor el funcionamiento de algo. De manera que Jean Piaget dividió al juego por diferentes etapas. Las cuales

corresponden a las etapas del desarrollo propuestas por él. Este autor, conceptualizó al juego cómo un medio de expresión para los más pequeños, ya que de cierta manera están bajo ciertas reglas e intercambios entre ellos (Gutiérrez, 2004). Por lo que, al momento de jugar es una manera de convivencia y una forma de comunicación con sus pares.

Como se mencionó anteriormente, la clasificación del juego según Piaget depende de la etapa del desarrollo, de manera que, la primera fase a la que el niño está apegado en sus primeros años es el egocentrismo. Esta etapa se centra en que el niño se basa únicamente en su punto de vista y su forma de ver las cosas (Bacuilima, 2010). Lo que ocasiona que el niño no sea capaz de diferenciar ciertos aspectos de la vida cotidiana, como tener dos recipientes de diferente forma pero que contienen la misma cantidad de agua. El niño se basará en el que parezca que tiene una mayor cantidad y no se fijará en el recipiente.

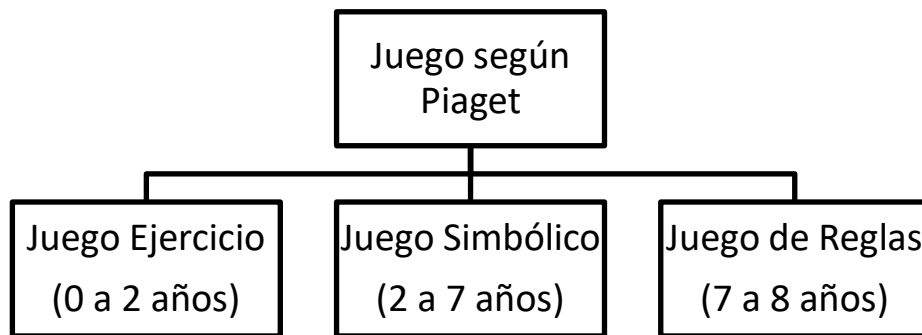
A continuación de esta etapa, se da la fase de relacionarse con sus pares. Aquí, el niño comienza a jugar cerca de otros niños, más no con ellos, ya que todavía busca satisfacer sus necesidades mediante el juego (Bacuilima, 2010). Puede relacionarse con los demás, intercambiar piezas, juguetes, etc. Busca su beneficio y satisfacción por lo que, siempre tratará de obtener lo que desea para sentirse a gusto.

Por otro lado, Piaget propone el juego de imitación, mediante el cual el niño será capaz de imitar y de dar a conocer su punto de vista acerca del mundo (Bacuilima, 2010). Es decir, imita acciones que llamaron su atención o las relaciona con su diario vivir. Por ejemplo, hablar por teléfono, dar de comer a su bebé, imitar una conversación, entre otras cosas que los niños son capaces de representar,



permiten que el adulto evidencie su postura acerca del mundo y de ciertas personas con las que convive.

Por último, el juego reglado permite que el niño sea capaz de construir su conocimiento o de interpretarlo a través de las pautas establecidas (Gutiérrez, 2004). Debido a que, él podrá llegar a consensos o acuerdos tomando en cuenta que es un juego colectivo. Un claro ejemplo, las escondidas, todos corren a esconderse y antes de jugar se establecen ciertas reglas; hasta qué número contar, el primero en ser encontrado contará después, etc.



Piaget, 1973

*Figura 1, El juego según Piaget*

#### **2.4.2.1. Juego ejercicio**

De acuerdo con la teoría del desarrollo de Jean Piaget, los niños que se encuentran entre los cero y dos años, aprenden, indagan cómo llegar a sus metas percibiendo todo mediante los sentidos (Pérez, 2017). Es decir, a través de estímulos al tacto, gusto, vista, etc. la información ingresa y a partir de ello se

genera una respuesta. Por otro lado, Piaget (1973), manifestaba que la mejor manera de que un niño aprenda es únicamente a través de la interacción con experiencias, objetos diferentes y demás estímulos. Ya que, de esta forma, la experiencia se vuelve más significativa para el niño y de esa manera la información se almacenará en el cerebro del niño.

Por lo que es importante mencionar que, gracias a este proceso cognitivo que ocurre en los niños es que se da el juego de ejercicio desde los cero hasta los dos años de edad. Se puede decir que, en esta etapa del juego consiste en la repetición de una acción varias veces para atraer la atención del niño (Piaget, 1973). Por otro lado, estos juegos se relacionan con los diferentes movimientos corporales; balancearse, gatear, manipulación de objetos, entre otras actividades que fortalecen aprendizaje (Piaget, 1973).

También, el juego de ejercicio viene a ser una forma de vincular al infante con nuevas situaciones, para de esa manera trabajar en la adaptación con el medio ambiente (Valdés, 1995). De manera que, mediante este tipo de juegos es que se puede trabajar para que el niño pueda conocer diferentes entornos. Por ejemplo, de ser el caso a la hora del baño, el niño puede saber y reconocer que, a través de juegos con el agua, espuma, etc. el realizará movimientos repetitivos con su cuerpo para sentir esta nueva experiencia de manera integral.

Se debe resaltar que, a esta edad, el juego es independiente, solitario y se caracteriza por el egoísmo. Debido a que, siendo sus primeros años el niño siente esa necesidad de que el juego y la manipulación sea repetitiva de tal manera que así exista un aprendizaje tanto del entorno, como del niño y de la manera cómo percibe a su cuerpo (Valdés, 1995). Tomando esto en cuenta, es que se debe respetar esta etapa al momento de la interacción con los niños de cero y dos años

de edad. Y cómo debería surgir el juego para un buen aprendizaje y desarrollo de las demás áreas.

Al final de esta etapa, el infante tendrá una mejor comprensión sobre el contexto en el que se desenvuelve, gracias a la estimulación que sus sentidos reciben (Valdés, 1995). De manera que, esto permite que el niño logre el cumplimiento de sus metas y objetivos. Un ejemplo, podría ser al manipular sonajeros o maracas, el bebé al sostener esto en sus manos y agitarlos sin saber que estos producirán un sonido, lo hará. Una vez que escuchó este nuevo estímulo, moverá sus manos para detenerse a escuchar el sonido que el sonajero emite.

#### **2.4.2.2. Juego Reglado**

El juego reglado o de reglas se desarrolla desde los siete hasta los ocho años. A diferencia de los demás juegos, este ya establece ciertas pautas y reglas que deben ser comprendidas por cada uno de los participantes para que el juego se desenvuelva correctamente (Omeñaca y Ruiz, 2007). Las reglas o parámetros que se establecen previamente al inicio del juego deben ser claras, concretas y fáciles de comprender. Mediante estas, es que el niño podrá saber que en la vida real existen pautas y normas que se deben cumplir para una adecuada convivencia.

Además, que el juego de reglas, para Piaget (1973) es considerado como la actividad lúdica para socializar. Debido a que, como se mencionó anteriormente, las reglas permiten que se establezcan pautas y al mismo tiempo se pueden llegar a consensos. Es decir, gracias a este tipo de juegos a futuro le permitirán trabajar en equipo, llegar a acuerdos, conversar y exponer su punto y demás. Por lo que, es importante en este juego que todos y cada uno de los niños participen al

momento de establecer reglas. Por ejemplo, al jugar al escondite, el primero en ser encontrado será quién cuente la siguiente vez y así sucesivamente.

Así mismo, se debe mencionar que cuando este tipo de juego se da, los roles, papeles y reglas a seguir deben estar claros (Omeñaca y Ruiz, 2007). Ya que, a partir de ello es que el juego girará en torno. De lo contrario, si uno de los participantes no está de acuerdo, esto podría causar disgustos entre los niños que se encuentran participando en el juego. Lo que no será lo óptimo, porque este juego está caracterizado por la interacción que existe entre pares y llegar a acuerdos. Al mismo tiempo, en ocasiones se puede decir que los niños están “obligados” a cumplir con pautas que otros establecen (Sarlé, 2001). Esto dará cabida a que, cuando se enfrenten al mundo real, ellos comprendan que existen ciertas normas que no pueden modificarse y que algunas reglas deben ser acatadas de la mejor forma.

#### **2.4.2.3. Juego Simbólico**

A diferencia del juego de ejercicio, el juego simbólico se desarrolla desde los dos o tres años hasta los seis años. Además, hace referencia a situaciones ficticias o a situaciones que el niño vivió, pero las corrige según su beneficio o forma de pensar (Valdés, 1995). Por otro lado, esta clasificación se vuelve un poco más lúdica, debido a que son representaciones que el niño adquirió o las quisiera vivir (November, 1985). Es decir, mediante diferentes simbolizaciones del juego, es que el niño podrá dar a conocer su perspectiva sobre algún acontecimiento de su vida o relacionarlo con el juego. Así mismo, se debe resaltar que, se puede entender que esta clase de juego puede ser una comparación entre, la realidad y la fantasía que cada niño posee (Reyes, 1996). Mover una caja, imaginando que es una nave espacial permite que se compare cómo el niño concibe a las naves (movimiento,

velocidad, sonidos, etc.) y lo que imagina que son por dentro (botones, palancas, etc.).

Se debe hacer relevancia a la postura de Piaget acerca de este juego, él menciona que mediante éste el niño “asimila la realidad” (1973). Haciendo referencia a situaciones o experiencias que fueron placenteras para él (November, 1985). Es decir, gracias al juego es que el niño puede imaginar y revivir situaciones que lo hicieron muy feliz o que realmente causaron impacto en su vida. Lo que permite evidenciar y conocer un poco más sobre el niño. Tal como, jugar a dar de comer a un bebé, abrazarlo, alimentarlo, darle palmaditas y repetir lo que una vez el niño o la niña vio que su madre hizo con un bebé. Por medio de este juego, al mismo tiempo se puede ver cómo el niño actúa, es decir, cómo toma al bebé y cómo le habla.

Por lo tanto, el juego simbólico también puede mostrar otros aspectos en el niño; admiración, envidia, miedo (November, 1985). Muchas veces, esto puede darse con hermanos, padres, maestros y demás personas. Lo que influye es el rol que dichas personas tengan en la vida del infante. Por consiguiente, el niño tiene un vínculo especial con estas personas o, al contrario, podría ser que el infante sienta un rechazo hacia las mismas. Una representación de esto, podría ser que el niño o niña imite a la maestra; forma de hablar, cómo se dirige a los niños, qué es lo que hace, entre otras cosas que caracterizan a la maestra. Por otra parte, en caso de que la maestra cause un malestar en el niño, él podría jugar a que castiga a los niños de tal forma como su profesora lo hace y el miedo que esto le provoca.

Asimismo, la clasificación de este juego permite que sea diferente, es decir, los niños ya juegan entre sí. Puede ser un juego en el que participen varias personas o simplemente un juego que cada quién tenga su juego, pero comparten el

espacio (November, 1985). Esto permite que cada quien exprese su punto de vista, su percepción sobre la vida, ya que como Piaget sostiene; se debe dejar que cada niño asimile la realidad por medio del juego. Porque es la única manera, que el niño comprenda y se adapte a la realidad. Sobre todo, gracias al juego simbólico es que el niño puede desarrollarse; mentalmente y emocionalmente porque mediante este es que se toma en cuenta a la visión y opinión del niño (November, 1985). De esta manera, es que ellos pueden sentir que forman parte del entorno, debido a que, se respeta y se escucha lo que ellos tienen para compartir. Además que, logran una mejor percepción de las experiencias que viven día a día, haciendo referencia a lo que les pareció más importante o fue nuevo para el niño.

Una vez mencionado esto, es importante decir que el juego simbólico también tiene su lugar y tiempo de desarrollo. Por lo general, este juego se da en lugares donde el niño o niña se sientan cómodos, espacios que se asemejen o traigan a su memoria experiencias que vivieron e incluso lugares que pudieron causarles miedo (November, 1985). Una vez mencionado esto, es importante tomar ciertas medidas en caso de evidenciar o notar que el juego tiene rasgos de alarma. Porque, podría ser que a través del mismo es que el niño quiere comunicar algo importante. Por otro lado, se debe hacer hincapié que muchas veces podría tratarse de casos que simplemente fueron significativos o nuevos para el infante y lo único que ellos pretenden hacer es representar aquello por medio del juego. Y habrá, casos en que lo único que el niño desea comunicar es que aprendió algo diferente, pero lo hace a manera de juego porque lo ha asimilado y por lo general se da el caso que busca acomodar los hechos o sucesos según su experiencia o beneficio (Omeñaca y Ruiz, 2007). Lo que permite que el adulto conozca más sobre preferencias, gustos, temores y demás de su niño. El juego de súper héroes, imaginar que todos quieren salvar al mundo, pero el niño representa a su favorito y por ende será el que gana y salva al mundo varias veces. Ahí se puede

evidenciar cómo el niño percibe los diferentes conceptos; para qué salvar al mundo, cómo lo hace, etc.

Cabe resaltar que, a través de esta clasificación del juego se pueden resaltar diferentes áreas del desarrollo del niño. Por ejemplo, el lenguaje, debido a que este juego es un producto social, tomando en cuenta que el niño debe estar en contacto y relación con sus pares o con adultos, quienes aportarán para su lenguaje (Navarro, 2002). Al proponer juegos, defender posturas y sobre todo llegar a consensos, de tal forma que el infante se sienta cómodo y seguro para el desarrollo de este juego. Además, es fundamental destacar que, el desarrollo cognitivo juega un papel importante ya que está relacionado al lenguaje, ya que la interacción entre pares para la adquisición o mejoramiento del mismo permite que se el pensamiento crítico se desenvuelva de forma natural y aporte al niño (Navarro, 2002).

Por otro lado, el juego simbólico está caracterizado por combinar dos aspectos importantes como lo son las situaciones ficticias y las situaciones reales. De esta manera, el niño podrá representarlas de acuerdo a su comprensión y a su contexto (Navarro, 2002). Recrear sucesos que no son tan agradables para los niños, pero a su vez tuvieron impacto en el niño. Jugar a los ladrones o a sufrir un accidente, por ejemplo. Esto pudo haber sido un suceso que le provocó al niño temor o angustia en caso de ser reales, pero en este caso él podrá manejar y controlar la situación según sus necesidades y cómo lo quiera modificar. Por último, se debe mencionar que gracias al juego simbólico es que el niño puede fortalecer las relaciones entre pares, por ende el lenguaje se encontrará presente y el pensamiento crítico podrá desenvolverse de forma óptima y favorecerá al desarrollo.

## 2.5. Definición de Términos

**Funciones Ejecutivas:** Procesos cognitivos que organizan ideas, permitiendo llevar a cabo un comportamiento positivo (Polonio, 2010).

**Juego Simbólico:** Más conocido como juego de fantasía, son situaciones que los niños pretenden representar en forma de juego como, por ejemplo; darle de comer a la muñeca, vestirla etc. (Piaget, 1951).

**Habilidades Cognitivas:** Conjunto de conocimientos y conductas que una persona posee para la realización exitosa de actividades (Ocaña, 2009).

**Estrategias:** Pautas establecidas, para la toma de decisiones correcta (RAE, 2018).



### **3. Capítulo III. Metodología**

#### **3.1. Diseño del Estudio**

Esta investigación, tiene como propósito alcanzar los objetivos planteados inicialmente. De manera que, se pretende describir cómo y qué herramientas se utilizarán para conseguirlos. Por lo que, para Juan Herrera, autor del libro “Investigación Cualitativa”, describe la investigación como una recolección de datos que describen; palabras de las personas (entrevistas o encuestas) y a la vez conductas que se miden por la observación (Herrera, 2008).

Teniendo en cuenta que esta investigación describe cada uno de los procesos que se deberá pasar para lograr los objetivos. Así lo menciona el Dr. Namakforoosh (2005), la investigación descriptiva es una forma alterna para validar datos tales como; el grupo, ubicación, cuándo, la manera y el propósito para el estudio. A la vez, propone pasos a seguir para una óptima investigación como lo son la descripción de características básicas del grupo a observar y cómo se desenvuelven en un ámbito específico.

Además, que dicha investigación será de campo, ya que para mejores resultados se requiere estar presente en el lugar a valorar. Este tipo de investigación hace referencia a obtener datos, análisis de los mismos, aplicaciones, métodos para adquirir conclusiones de la información previamente extraída (Razo, 1998). Siguiendo dichos parámetros, es cómo se desarrolló el presente trabajo de investigación.

### **3.2. Contexto**

Gymboree Play & Music, es un centro de desarrollo infantil temprano ubicado al norte de la ciudad de Quito. Cuenta con ocho sucursales en todo el país, el centro dónde se efectuó la observación fue en la sede ubicada en la Plaza de las Américas en la ciudad de Quito. La observación se llevó a cabo en los meses de mayo y junio del 2019.

### **3.3. Población**

El lugar donde se hizo dicha investigación, fue el centro de estimulación temprana “Gymboree Play & Music”. En el programa, School Skills, al cual asisten niños que se encuentran en una clasificación socio-económica media-alta. En total son 13 personas a observar; 11 niños entre tres y cuatro años de edad y dos maestras.

Lo que se desea evaluar, será su relación diaria y al mismo tiempo cómo se desenvuelven al momento del juego dentro del aula, principalmente al momento que se desarrolla el juego simbólico. Mientras mediante la entrevista a las maestras se pretende conocer más a profundidad su percepción sobre el juego simbólico y cómo esta se desarrolla en conjunto de las funciones ejecutivas. Esta investigación, se desarrolla describiendo cada uno de los aspectos observados, los cuales permitirán que cada uno de los momentos que tengan los niños para jugar sean evidenciados para denotar aspectos relevantes y cómo cambian según las indicaciones de las maestras y cómo varía el juego simbólico de las demás clasificaciones como el juego reglado.

### **3.4. Criterios de Inclusión y Exclusión**

Se trabajó con niños 11 del programa antes mencionado, en el centro de estimulación Gymboree Play & Music y con las dos maestras. Se excluyeron a tres niños debido a que no cumplen con la edad requerida para esta investigación. Además, los niños menores a esta edad se encontraran en el proceso normal de aprendizaje.

### **3.5. Herramientas a utilizar**

Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, serán las herramientas que se emplearon para una óptima investigación y posteriormente obtención de resultados para analizarlos y sacar información de la misma.

La herramienta principal para la investigación fue la técnica de observación participante. La cual se desarrolla mediante la descripción de distintos hechos, sucesos, situaciones, acciones y demás que se dan en un escenario social preestablecido tomando en cuenta al observador como participante (Elías, 2003).

Tabla 1. *Herramientas.*

Herramienta	Descripción	Propósito
Lista de cotejo	Es una lista de control, que permite evidenciar; competencias, escala de ejecución en base a indicadores establecidos.	Determinar cómo se desarrolla el juego simbólico y como aporta para las FE.
Cuestionario	Preguntas formuladas a las maestras del centro de estimulación, mediante la cual se dará a conocer su perspectiva acerca del juego simbólico.	Recolectar datos para la determinación de cómo el juego simbólico se desarrolla y su aporte a las FE.

## **4. Capítulo IV. Análisis e interpretación de datos**

### **4.1. Análisis e interpretación de datos**

En este capítulo, se presentan la recolección de datos e información mediante los instrumentos anteriormente descritos. Las encuestas se realizaron a docentes del centro de estimulación y la lista de cotejo se aplicó a los niños del programa School Skills, que se encuentran entre tres y cuatro años de edad.

### **4.2. Análisis e interpretación de datos: entrevista**

Se realizaron entrevistas a las dos maestras de la Unidad Educativa Particular “Séneca”; de Primero de Básica y de Inicial II. También, se pudo obtener información gracias a la colaboración de una de las maestras del programa School Skills, de Gymboree. De manera que, el objetivo fundamental de esto era tomar en cuenta su punto de vista acerca del juego simbólico y cómo influye para que las FE se desarrollen en los niños del programa (tres a cuatro años). Además, se busca demostrar su percepción acerca de esta clasificación del juego.

### Pregunta 1: ¿Qué conoce acerca del juego simbólico?

Tabla 2.

*Juego Simbólico.*

ENTREVISTADO N°1	ENTREVISTADO N°2
<p>El juego simbólico es una etapa por la que atraviesan los niños entre los 2 y 7 años de edad. Pasan a representar de una manera simbólica roles o situaciones del mundo que les rodea. Ya sean experiencias de vida que han vivido previamente y las vuelven a plasmar de manera simbólica. Algo que han observado de sus pares, de la sociedad y lo imitan. Como el hablar por teléfono, jugar a ser bomberos, lo que ven en programas de televisión. Es que ellos puedan pasar de una realidad a la imaginación y viceversa.</p>	<p>Es la capacidad que tiene el niño para imitar situaciones de la vida cotidiana, de la vida real. A su vez, imitar a personajes, por ejemplo, cómo actúa su mamá, su papá, jugar a ser profesores, a ser médicos, etc.</p>
<p>A partir de las preguntas respondidas, se puede concluir que ambas maestras poseen una importante postura acerca del juego simbólico. Además que, a través de acciones lúdicas los infantes pueden plasmar su punto de vista o su concepción de la realidad según sus gustos y necesidades. Por otro lado, el juego simbólico puede desarrollarse de diferentes maneras; con objetos y sin objetos, esto dependerá de la edad de los niños y de su capacidad para imaginar. Es importante mencionar que, a través de esta clasificación del juego es que los niños imitan a personas que toman como referentes; mamá, papá, maestra, etc.</p>	

**Pregunta 2: ¿Cuál cree que es la importancia del juego simbólico?**

Tabla 3.

*Importancia del Juego Simbólico.*

ENTREVISTADO N°1	ENTREVISTADO N°2
<p>El juego simbólico es muy importante, tanto en el área cognitiva como en el área social para el niño. Ya que él está plasmando su manera de ver el mundo, de una forma simbólica. También esto nos puede dar muchas pautas de lo que está pensando el niño. Ayuda también mucho en su socialización, ya que ellos pueden percibir lo que está sintiendo la otra persona. Les ayuda a trabajar un poco la empatía y comprender acerca de los roles, como profesiones. Además fomenta la imaginación y la creatividad. Tomando en cuenta que un niño que no imagina es un niño es porque algo anda mal. Es importante esto porque permite el desarrollo del lenguaje y la seguridad.</p>	<p>Es el que cada niño da a conocer sus aptitudes y comienza ya a tener ciertas imitaciones a las personas o a las situaciones de la vida real que más llaman su atención.</p>
<p>Como se mencionó anteriormente, mediante el juego simbólico el infante puede plasmar su percepción del mundo y además esto da paso a que ellos puedan imaginar y relacionar experiencias del día a día en su momento de</p>	

jugar. También, gracias al juego simbólico es que se puede demostrar y evidenciar la creatividad que posee. Una frase fundamental que se mencionó al responder esta entrevista fue “...un niño que no imagina, es porque algo anda mal...” lo que nos permite comprender que además de permitir que el niño conozca un poco más sobre los roles en la sociedad, por medio de la imitación, también da cabida a tomar en cuenta signos de alarma en su desarrollo.

**Pregunta 3: ¿Cómo se puede evidenciar que existe este tipo de juego en los niños?**

Tabla 4.

*Evidencia de juego en los niños.*

ENTREVISTADO N°1	ENTREVISTADO N°2
<p>Es muy fácil, cuando son capaces de seguir con un juego propuesto, como se trabaja aquí en los diferentes niveles. Se establece una situación de juego a los niños y ellos deben lograr adaptarse a ello. Por ejemplo, les decimos “hoy vamos a ser gatos” y a partir de eso se formulan preguntas y juegos “¿cómo hacen los gatos?”, etc. También cuando les dan vida a objetos inanimados, usar su mano como teléfono, ser un súper héroe con la chompa siendo una capa. El relato de historias imaginativas con el conocimiento previo de ellos.</p>	<p>Al momento que por ejemplo jugamos en el rincón del hogar, ellos ya adquieren ciertos personajes. De pronto habrá una niña que haga de mamá, un niño que hará de papá, otro que hará de bebé, otro que puede hacer de médico o de empleada. Es ahí cuando tú vas viendo cómo se van desarrollando dentro del papel que ellos van adquiriendo.</p>
<p>Para observar o incluso evaluar si es que este tipo de juego se encuentra presente en</p>	



los niños, lo principal es observar, realizar preguntas y proponer juegos. Por ejemplo, como menciona la maestra de Gymboree, en sus programas se trabaja mucho con el juego simbólico, ya que se otorgan roles para que los niños los puedan cumplir y tomar en cuenta las principales características al momento de jugar. En otras palabras, jugar a representar perros, esto conlleva a imitar sonidos, posturas y demás acciones emblemáticas que estos cumplen. Por otro lado, también se menciona que gracias al juego simbólico es que los infantes, desde tempranas edades pueden relacionar acciones con personas; cocinar con mamá, llorar con un bebé, etc. De tal manera que esto permite que a futuro ellos tengan en cuenta ciertas pautas con respecto a los roles en la sociedad.

**Pregunta 4: ¿Cómo cree que esta clase de juego interviene en el desarrollo de los niños?**

Tabla 5.

*Intervención del juego en los niños.*

ENTREVISTADO N°1	ENTREVISTADO N°2
<p>Es un poco en la parte social, que ellos aprendan los roles de la sociedad, desarrollo del lenguaje, comprensión del medio que les rodea. Evidenciar la experiencia que ellos han tenido en el mundo. El poder de imaginar y saber la diferencia de la realidad. Hacer reglas y exteriorizar sus experiencias.</p>	<p>Creo que se vería vinculado al momento que ellos son participes de estos personajes. Tú vas haciendo que el niño vaya creando en un lugar más seguro, en un lugar que le va a permitir irse desarrollando de una manera más óptima y más real, todo a través del juego.</p>
<p>Las palabras claves, al hacer esta pregunta fueron “seguridad” y “autonomía”. Debido a que, desde el principio del juego él niño comienza a tener</p>	

consciencia de lo que desea y prefiere; elegir su rol, cómo lo interpretará y por qué lo eligió. También, el hecho de tomar en cuenta los gustos de cada uno, permite que al aceptar a la vez en el juego, brinda seguridad al niño y permite sentirse aceptado por los demás participantes del juego. A su vez, esto interviene en el desarrollo del niño, ya que a futuro él reconocerá ciertos aspectos que fueron significativos a la hora del juego. Manejar un auto, tener súper poderes permiten que a través de los mismos tengan esta seguridad de que son capaces de hacerlo por sí solos y les ayudará a sentirse parte de la sociedad, por ejemplo.

#### **Pregunta 5: ¿Qué conoce sobre las Funciones Ejecutivas?**

Tabla 6.

*Funciones Ejecutivas.*

<b>ENTREVISTADO N°1</b>	<b>ENTREVISTADO N°2</b>
<p>Bueno, las funciones ejecutivas son las habilidades que vamos adquiriendo para poder atravesar el día a día. Hay varias, como la planificación, auto regulación, memoria de trabajo, que son características que permiten que nos desarrollemos en el día a día. Se van adquiriendo conforme nuestras experiencias, según el desarrollo evolutivo y psicológico.</p>	<p>Las funciones básicas están relacionadas con el pensamiento complejo que hacen a nuestro cerebro para completar un desarrollo entre sí y un pensamiento entre sí.</p>

Las FE son habilidades mentales, encargadas de controlar el pensamiento acorde a las necesidades de cada uno. También, estas permiten que poco a poco la socialización se dé de la mejor manera posible, ya que mediante las funciones ejecutivas es que posteriormente se tomaran decisiones, se planificará o simplemente se organizaran las ideas para después ejecutarlas, como su nombre lo indica. Además gracias a ellas es que los niños podrán trabajar poco a poco en la toma de decisiones y auto regulación.

### **Pregunta 6: ¿Cuáles son las Funciones Ejecutivas básicas?**

Tabla 7.

*Funciones Ejecutivas Básicas.*

<b>ENTREVISTADO N°1</b>	<b>ENTREVISTADO N°2</b>
Podría decir que, hablando de los niños, empezando con la toma de decisiones, planificación, auto regulación, estimación temporal, razonamiento y atención.	Puede contribuir a que vamos formando parte de la memoria. Al momento que nosotros estamos imitando a los personajes, entonces vamos a tener ciertos modelos de cómo es mi mamá y el niño puede ir copiando otros modelos de cómo es la mamá de otros niños.
Las FE básicas en los niños vendrían a ser auto regulación, toma de decisiones, planificación, memoria de trabajo, estimación temporal y razonamiento. Ya que, se consideran que, al ser adulto, se desarrollan más FE debido a que la mayor parte del tiempo las personas se encuentran inmersas en la sociedad, la cual les obliga a utilizarlas frecuentemente.	

**Pregunta 7: ¿Cómo cree que puede influir el juego simbólico para el desarrollo de la memoria, atención y auto regulación?**

Tabla 8.

*Influencia de las FE en el Juego Simbólico.*

ENTREVISTADO N°1	ENTREVISTADO N°2
<p>Justamente es eso, el juego simbólico nos ayuda a traer a la memoria, recordar situaciones que han vivido, observado. Si digamos yo vi la película, yo puse atención y me acuerdo lo que pasaba y algo me impacto de ella, yo la plasmo en la realidad. Se puede trabajar en eso con los pares, recordar cuál es mi rol en este juego simbólico. Si vamos a jugar a los cocineros, quién soy, qué estoy preparando. Por ejemplo, si voy a preparar un pastel, qué ingredientes tiene un pastel, tal vez lo que he observado a mi mami. Saber que es esponjoso, es café y así. La atención, como dije antes si estamos siendo gatos, debo centrarme en todas las instrucciones; es momento de tomar leche, subirme al árbol trabajamos mucho en la atención del niño en lo que él está realizando. Y auto regulación, cómo se representa mi papel, si jugamos a los súper héroes y todos quieren ser el mismo, es el hecho de controlarse y saber qué haría la otra persona en mi lugar.</p>	<p>Sí podemos manifestar que es importante, porque dentro del juego simbólico vamos a manejar las funciones ejecutivas básicas, como por ejemplo, la lateralidad, la memoria, motricidad fina y gruesa todo eso podemos hacer en un juego y a la vez desarrollar las funciones ejecutivas.</p>
<p>El juego simbólico utiliza la memoria, por ejemplo, para recordar situaciones o experiencias que el niño ha vivenciado, para posteriormente plasmarla en el juego. Mientras que la atención permite que los niños se encuentren enfocados en lo que está ocurriendo al momento de jugar y seguir las instrucciones. Y la auto regulación, al momento de contenerse, ya que muchas veces al momento de jugar lo que les llama la atención a los niños, son ciertas acciones que observaron y ellos quisieran realizar de igual manera. Lo que también vendría a ser empatía, ya que es el juego</p>	

de ponerse en el lugar del otro y muchas veces tener distintas sensaciones a las usuales.

**Pregunta 8: ¿Considera importante el desarrollo de las funciones ejecutivas por medio del juego simbólico? ¿Por qué?**

Tabla 9.

*Desarrollo de las FE mediante el Juego Simbólico.*

ENTREVISTADO N°1	ENTREVISTADO N°2
<p>Sí, considero importante, porque creo que el juego en sí interviene muchísimo en el desarrollo de un niño. Un niño aprende jugando, aprende a través de experiencias vivenciales. Se desarrolla mucho está cognición que después va a pasar a ser concreta, como Piaget lo propone en la última etapa. Les ayuda en su desarrollo general, lingüístico, social, cognitivo. Involucra mucho al juego, digamos si debo planificar y tomar decisiones, etc. La parte de memoria de trabajo, me ayuda a plasmar mi conocimiento, si yo sé que el gato maúlla, el gato tiene garras, toma leche, etc. me ayuda a la situación que me están proponiendo o yo la quiero proponer.</p>	<p>Sí es muy importante, ya que les ayuda a tomar decisiones simples, decisiones entre pares y llegan a tener una buena sociabilidad entre los niños.</p>
<p>Se considera que las FE sí pueden desarrollarse a través del juego simbólico. Ya que, al involucrar el conocimiento con el juego, permite que las habilidades mentales se fortalezcan. El saber que los gatos cumplen con ciertas características, se mueven de tal manera, se debe reconocer que en el cerebro hay un gran proceso de organización de ideas para que al momento de juego las acciones puedan ser ejecutadas. Po último, se debe tener en cuenta que, gracias al buen desarrollo de las FE, es que en la adultez se</p>	

tiene la capacidad de la resolución de problemas, adaptación entre otros puntos más, ya que la auto regulación, atención y memoria dan paso a una mejor respuesta por parte del cerebro.

Para la aplicación de las siguientes preguntas se utilizaron juguetes varios (juegos de cocina, bloques, etc.). Los resultados a continuación demuestran la creatividad y cómo el juego simbólico se encuentra presente en el día a día de los niños y también cómo las Funciones Ejecutivas, sobre todo la memoria, se desarrollan mediante las acciones del juego. Esta observación, se la realizo en el programa School Skills de Gymboree a 11 niños que se encuentran entre los 3 y 4 años de edad.

#### 4.3. Análisis e interpretación de datos: lista de cotejo

### SIMULA ACCIONES SIN OBJETOS



Figura 2. Pregunta 1. Simula acciones sin objetos.

Se pudo comprobar que la totalidad de los niños que se encuentran entre los tres y cuatro años de edad, son capaces de simular objetos (carros, dinero, entre otros) de manera que la mayor parte están conscientes de la funcionalidad del objeto, de las variaciones y si estas son reales o no.

### SIMULA ACCIONES CON OBJETOS

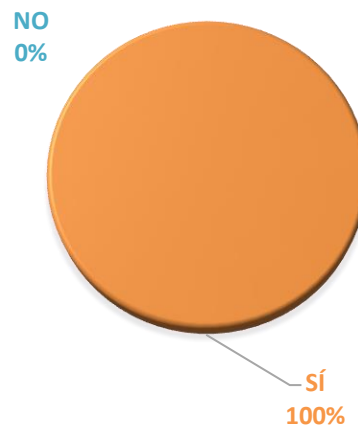


Figura 3. Pregunta 2, Simula acciones con objetos.

A partir de los resultados obtenidos, se pudo comprobar que el 100% de todos los niños pertenecientes a la edad establecida, pueden simular que un objeto cumple con las características de otro. Es decir, en este caso los bloques en el juego simulaban pedazos de pastel y las pelotas de colores representaban jugo. Así mismo, se pudo tener en cuenta que se les hace más fácil relacionar el objeto físico con otro objeto.

### IMITACIÓN LÚDICA

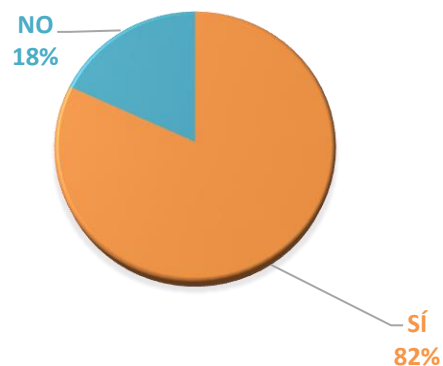
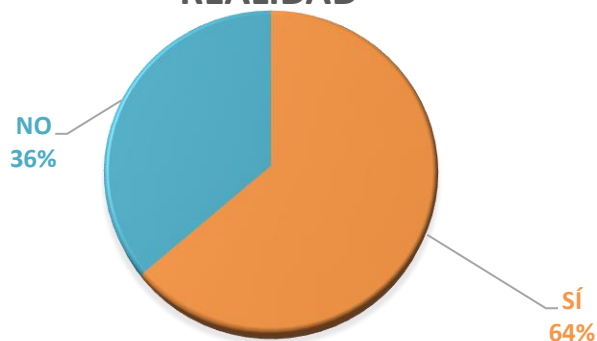


Figura 4. Pregunta 3, Imitación Lúdica.

Para concluir con la sección del juego individual, lo que se constató al momento de la observación fue que, el 82% de los niños imita a los adultos más cercanos (padres, abuelos, etc.) de manera que al momento de jugar, ellos hacen preguntas sobre lo que han escuchado o aprendido de sus familiares.

### ESCENAS QUE NO SE AJUSTAN A LA REALIDAD



*Figura 5.* Pregunta 4, Escenas que no se ajustan a la realidad.

Al momento de jugar en grupo, se pudo notar que la mayoría de niños (64%) realiza preguntas a sus compañeros para crear interacción entre ellos y también para ajustarse a la realidad. Por ejemplo, muchos de los niños preguntaban a los demás cosas poco convencionales; ¿quieres el jugo en taza o en vaso?, ¿le falta algo a la comida?, entre otras preguntas, que se puede decir que la gran parte de



veces se escuchan en casa y después las relacionan con el juego y las repiten.

### ESTABLECIMIENTO DE PAPELES

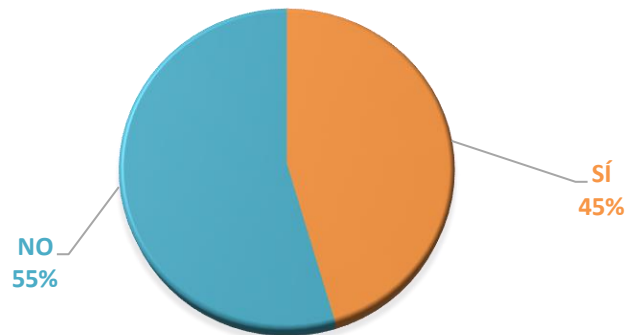


Figura 6. Pregunta 5, Establecimiento de papeles.

A través de esta pregunta, lo que se pudo observar fue que el 55% de los niños prefieren establecer un rol en el juego y terminar con el mismo, en lugar de cambiar. Esto puede darse debido a que de esta manera se les hace más fácil cumplir con sus “deberes” en el juego y en caso de cambiarlo sería más complejo por su edad.

### IMITACIÓN EXACTA

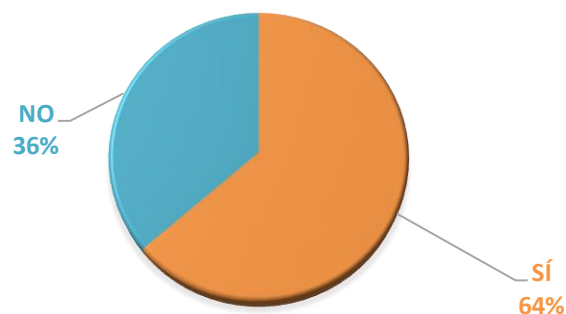
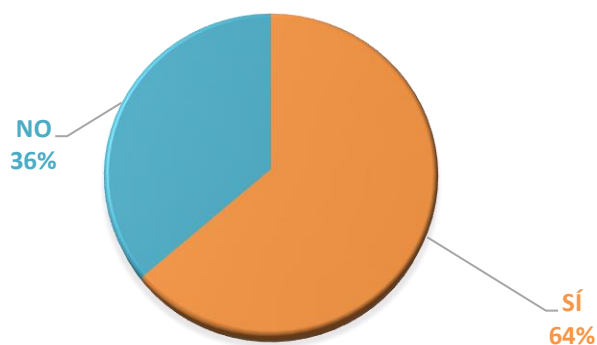


Figura 7. Pregunta 6, Imitación exacta.

Al momento de jugar a la cocina, el 64% de niños realizaba preguntas que se podían evidenciar que tenían conocimiento del tema. Por ejemplo, el niño n°6 preguntaba si el sabor y la sal de la comida eran adecuados, por lo que se puede decir que esto se dio debido a que su padre trabaja en el medio de la gastronomía y su hijo utilizaba palabras exactas para hablar sobre la comida.

### REPRESENTACIÓN DE ROLES



*Figura 8.* Pregunta 7, Representación de roles.

En cuanto a la imitación de roles, lo que se pudo tomar en cuenta es que el 64% de niños se mantiene en su rol, conociendo quienes son. Es decir, al dar la consigna “vamos a jugar a que tú eres la cajera”, ciertos niños saben cómo representar este rol, por ejemplo, hablar con amabilidad, tratar a las personas como “señor” o “señora” y saben que se debe pagar con dinero.

### ACCIONES CORRESPONDIENTES AL PAPEL

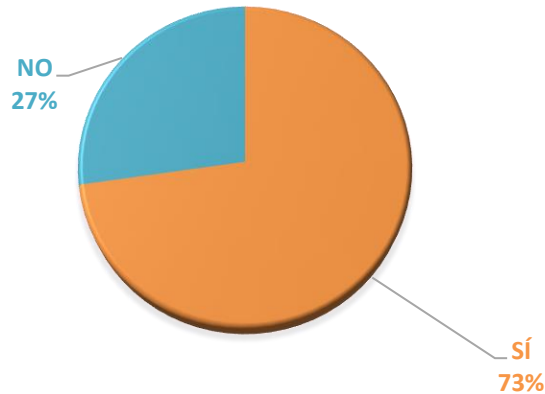


Figura 9. Pregunta 8, Acciones correspondientes al papel.

Para esta parte del juego colectivo, donde lo que se busca es que repita acciones según el papel que está interpretando. Lo que se pudo notar, fue que la mayor parte de niños, es decir el 73%, imita a sus padres, abuelos y hermanos. Se pudo evidenciar eso, debido a que dan órdenes utilizando un tono suave y al momento de preguntar “¿a qué estás jugando?”, sus respuestas afirmaban que jugaban a los padres e hijos.

### OBJETOS SEGÚN EL PAPEL

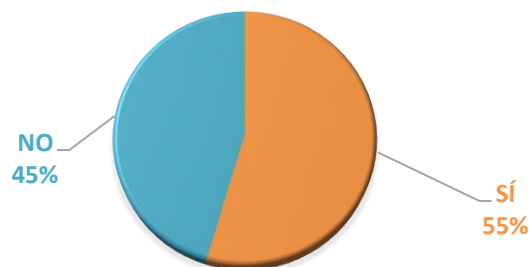


Figura 10. Pregunta 9, Objetos según el papel.

Por último, lo que se pudo notar es que el 55% de niños puede relacionar el juego simbólico con diferentes objetos. Es decir, ciertos niños necesitaban tener el objeto físico para poder continuar con el juego. Mientras que la mayoría, fueron capaces de simular con objetos diferentes en el juego.

#### **4.4. Análisis General**

Para poder cumplir con los objetivos planteados previamente, se pudieron encontrar resultados a través de los instrumentos utilizados a lo largo de esta investigación. Mediante los mismos, se pudo recolectar datos e información para comprender lo siguiente:

Una vez aplicada la lista de cotejo, se pudo tomar en cuenta que en realidad los niños pueden relacionar su juego con lo que viven diariamente y también su percepción del entorno en el que desarrollan. Por otra parte, se puede mencionar que a esta edad principalmente sus referentes de imitación primarios son los padres y hermanos. Es imprescindible destacar que, gracias a la madre y el padre es que los niños dan inicio a su etapa de juego simbólico. Ya que, al estar en contacto la mayor parte del tiempo, esto induce a que los infantes quieran hacer lo mismo que ellos.

Además, gracias a la observación se pudo evidenciar y apreciar cómo también la influencia de los programas de televisión, las conversaciones entre adultos, etc. Se reflejan en el juego diario de los niños. Se puede mencionar que, por medio del mismo es que se pueden probar ciertos aspectos en el niño, como lo son; las relaciones en casa, la comunicación, entre otros. A la vez, lo que se pudo demostrar gracias a la observación, fue que la imitación en esta edad es fundamental para la definición de gustos y preferencias. Debido a que, muchos de

los niños se imitan entre ellos y esto ocasiona que se conozcan más entre ellos y a sí mismos, porque de esta manera es que cada quién puede demostrar su percepción acerca de un tema.

Por último, en relación a la observación se puede decir que las FE se encuentran presentes en todo lo que los infantes realizan, por ende el juego, siendo la herramienta principal debido a la edad, permite que estas se desarrollen día a día. Como se mencionó anteriormente, las principales funciones ejecutivas que se buscaba relacionar con el juego simbólico (memoria, atención y auto regulación); según lo observado, se puede concluir que la mayor parte de veces la memoria y la atención van de la mano. Tomando en cuenta a que la atención debe estar presente durante la mayor parte del tiempo para que el niño al momento de jugar pueda recordar (memoria) y plasmar lo aprendido en el juego.

## **5. Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones**

### **5.1. Conclusiones**

Al finalizar con la presente investigación, se puede concluir que el juego simbólico es una herramienta muy útil para el desarrollo de Funciones Ejecutivas. Debido a que, la memoria y atención deben estar presentes en las diferentes situaciones que el niño vive y posteriormente las utilizará para representar mediante su juego. Además, se debe tomar en cuenta que la auto-regulación se puede ir desarrollando mientras los niños juegan entre ellos, de tal forma que esta función permite se lleguen a acuerdos entre sí.

Por otra parte, gracias a esta investigación se logró evidenciar que el juego simbólico podría ser una alternativa para el desarrollo de FE por medio de las situaciones y aspectos más influyentes en del niño; conversaciones, programas de televisión, música y sucesos importantes. De manera que, a partir de dichos factores es que los niños pueden reflejarlas mientras juegan, ya sea individual o colectivamente. Se debe mencionar que a través de la observación y de las preguntas se pudo evidenciar que, los infantes muchas veces buscan imitar algo realmente significativo para ellos y en ocasiones, esto permite que el docente pueda evaluar al niño para lograr medir sus conocimientos acerca del entorno. Es decir, si el niño juega a que es un panadero, la maestra le realizará preguntas tales como; ¿los panaderos qué hacen?, ¿te gusta el pan?, etc.

Cabe mencionar que, por medio de las entrevistas también se logró identificar cómo se relacionan las Funciones Ejecutivas con el juego simbólico entre los tres y cuatro años de edad y además se pudo identificar que, hay casos en los que los docentes no conocen exactamente cuáles son las FE principales ni cómo

desarrollarlas. Por lo que, dichas habilidades cognitivas no se toman en cuenta desde tempranas edades. También se debe resaltar, que ciertos docentes no toman en cuenta cómo se desarrolla el juego simbólico ni cómo este puede evidenciar ciertos aspectos primordiales en la vida de los niños. Debido a que, este juego se considera como un juego “libre” que se da en los infantes a partir de ciertas edades. Lo que no se toma en cuenta es que esta clasificación del juego puede permitir que más adelante los niños puedan tomar conciencia de lo real y de lo ficticio.

Así mismo, se debe mencionar que gracias a la observación y la participación de los docentes del centro en el que se realizó la investigación, se pudo evidenciar la mediación que el juego simbólico ofrece en cuanto al desarrollo de las FE. Debido a que, como se mencionó anteriormente al jugar de manera colectiva, los infantes relacionan el conocimiento previo (memoria) de situaciones importantes que han vivenciado, también lo hacen recordando ciertos detalles importantes (atención) y al ser un juego entre pares, lo hacen conversando entre ellos; respetando turnos, opiniones y demás (auto regulación).

## **5.2. Recomendaciones**

Después de un análisis exhaustivo sobre las conclusiones proporcionadas anteriormente, se han podido identificar ciertas pautas para establecer mejoras para el desarrollo de las FE a través del juego simbólico.

Se debe dar más importancia a las principales Funciones Ejecutivas; memoria, atención y auto regulación.

Se deben tomar en cuenta los contenidos para el desarrollo del juego simbólico en esta edad, contar historias y que los infantes la interpreten mediante el juego.

Se tendría que concientizar a los docentes que laboran con niños de edades tempranas para trabajar las principales FE, dando a conocer su función y cómo estas influyen a futuro en la vida de los niños.

Los padres de los niños de tempranas edades deben tener en cuenta los contenidos de series de televisión, películas y conversaciones adecuadas para niños.

Trabajar en conjunto (padres y maestros) para evidenciar situaciones importantes que el niño represente en el momento del juego.

Implementación de una guía para docentes, la cual contenga diferentes actividades que intervengan en el desarrollo de las FE a través del juego simbólico.

### **5.3. Limitaciones del estudio**

Una de las principales limitaciones para la realización de este estudio fue el tiempo, ya que en repetidas ocasiones los niños que serían evaluados por medio de la observación se ausentaban varias veces a la semana.

Por otro lado, el poco interés que ciertos docentes tenían acerca del tema. Ya que, en ocasiones no había tanta apertura para obtener información sobre la temática de la investigación.

Por último, otro aspecto que se evidenció como una limitación fue la falta de conocimiento de ciertos docentes hacia el tema.



## **6. Capítulo VI. Producto**

### **6.1. Diseño**

El desarrollo de las Funciones Ejecutivas es primordial para que a futuro el niño o niña, sea capaz de solventar sus problemas de una forma autónoma e independiente. Por lo que, es esencial que la memoria, la atención y la auto-regulación se desarrollen correctamente desde los primeros años de edad a través de actividades diferentes, que llamen la atención al educador y al educando; y, que al mismo tiempo sean lúdicas y dinámicas. De tal manera, se pretende que los maestros tengan en mente que por medio del juego, los niños puedan trabajar las FE básicas tomando en cuenta sus preferencias y gustos al mismo tiempo. Además que, las actividades tomaran en cuenta las principales áreas del desarrollo entre las que se destacan las FE básicas.

Se pretende elaborar una guía de actividades que trabajen en la potenciación de las Funciones Ejecutivas a través del juego simbólico. Este producto, será proporcionado a las maestras del programa School Skills, del centro de estimulación temprana Gymboree Play & Music. A pesar de ello, esta guía puede ser utilizada por docentes de distintos centros educativos con la finalidad de trabajar ciertas habilidades cognitivas; memoria, atención y auto-regulación. Únicamente, se debe tomar en cuenta la edad pre-establecida para la aplicación de esta guía que es de 3 a 4 años. Por otra parte, los materiales y recursos podrán ser los que la guía indica o sustituidos por materiales similares que cumplan con el objetivo.

### **6.2. Estructura**

La guía contiene tres secciones las cuales están dirigidas al docente quién pondrá en práctica las distintas actividades propuestas. La primera parte contiene una

introducción con información obtenida a lo largo de esta investigación, acerca de qué son las Funciones Ejecutivas, los tipos de juegos y qué es el juego simbólico, temas recopilados de diferentes fuentes bibliográficas.

En la segunda sección, se podrán encontrar las actividades planteadas en las cuales constarán; tema, objetivo, ámbito y la función ejecutiva a trabajar. Cada actividad estará orientada para niños de entre 3 a 4 años de edad, donde el maestro deberá guiar cada actividad y motivar a los niños para que ellos puedan interactuar entre sí, llegar a consensos y al mismo tiempo representar su punto de vista o realidad sobre el tema que trata la actividad.

Por último, la tercera parte estará dirigida a la evaluación del docente de tal manera que se pueda evidenciar el progreso de los niños y cómo sus FE han sido desarrolladas durante la aplicación de esta guía. También, en esta sección el docente podrá contar con ciertas recomendaciones para poder trabajar de una manera integral en el desarrollo de dichas habilidades cognitivas.

El siguiente link, permite la visualización de la guía [https://www.canva.com/design/DADcaBO4ppU/share/preview?token=ftJ69PYAbvVhRMsigZaaRQ&role=EDITOR&utm\\_content=DADcaBO4ppU&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DADcaBO4ppU/share/preview?token=ftJ69PYAbvVhRMsigZaaRQ&role=EDITOR&utm_content=DADcaBO4ppU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

### **6.3. Validación**

Una vez culminado el estudio y la investigación, se continuó con la presentación de la guía de actividades para el desarrollo de las FE, a dos maestras del centro de estimulación temprana Gymboree Play & Music (Anexo 3).

A partir de la presentación de la guía se puede mencionar que es un producto que les llamó bastante la atención en cuanto a contenido y diseño. Existieron ciertos cambios a realizar en acerca de los colores, el tipo de letra y la organización. Debido a que, se debería tomar un color para cada Función Ejecutiva que se va a desarrollar.

Por otro lado, la correspondencia entre objetivo y actividad cumplía con los parámetros evaluados, tomando en cuenta la edad de los niños. Además el lenguaje y la fundamentación teórica fueron pertinentes acorde a las pautas que se establecieron en la matriz. Por último, los cambios se realizaron en base a las correcciones y la retro alimentación brindada por las maestras a las que se les presentó la guía.

## Referencias

- Andreu, E. (2017). *La Actividad Lúdica Infantil en el Mediterráneo*. Sevilla, España: Editorial Deportiva, S. L.
- Arcos, A. (2014). *Análisis de las funciones ejecutivas de niños y niñas*. Manizales, Colombia: Facultad de Psicología Universidad de Manizales.
- Bacuilima, S, (2010). *Estudio del juego terapéutico en niños de 4 a 5 años de educación inicial*. (Tesis de maestría). Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Baddeley, A. (1983). *Working Memory*. London: Philos Trans R Soc.
- Calle, J. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años*. (Tesis de maestría). Lima: Perú: Universidad César Vallejo.
- Canet, L., Introzzi, I., Andrés, M. y Stelzer, F. (2016) La contribución de las Funciones Ejecutivas a la Autorregulación. *Cuadernos de Neuropsicología*. 10(2), 106-128.
- Elías, C. (2003). *Adaptación de la metodología de "Observación Participante"*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- Estévez, A., García, C. y Junqué, C. (1997). La atención: una compleja función cerebral. *Revista Neurol.* 25(148), 1989-1997.
- Fröebel, F. (1993). Helmut Heiland. *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*. 23(3-4), 501-519.
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- González, M. (2015). *Desarrollo neurológico de las funciones ejecutivas en preescolar*. México: Editorial el Manual Moderno.

- Gutiérrez, M. (2004). La Bondad del Juego pero.... *Escuela Abierta*. [versión electrónica] Recuperado de <http://www.Dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706.pdf>
- Herrera, J. (2008). *La Investigación Cualitativa*. España: Ediciones la Muralla.
- López, I. (2010). El juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista de la Educación Extremadura*. ISSN: 1989-9041, 19-36.
- Moraine, P. (2014). *Las Funciones Ejecutivas del Estudiante: Mejorar la atención, la memoria, la organización y otras funciones para facilitar el aprendizaje*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Namakforoosh, M. N. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Limusa
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- November, J. (1985). *Experiencias de juegos con preescolares*. Madrid: Ediciones Morata.
- Ocaña, A. O. (2009). *Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. ¿Cómo formular estándares, logros e indicadores de desempeño?* (Tesis doctoral). Holguín, Cuba: Universidad Pedagógica Holguín de Cuba.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Pérez, M. (Comp.). (2017). *Desarrollo de los adolescentes IV procesos cognitivos*. Aguas Calientes, México: Antología de lecturas.
- Piaget, J. (1973). *Psicología del niño*. Madrid, España. Ediciones Morata.
- Polonio, B. (2010). *Terapia ocupacional aplicada al daño cerebral adquirido*. Madrid, España: Ed. Médica Panamericana.

- RAE. (2018). Real Academia Española. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=GxPofZ8>
- Razo, C. M. (1998). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Naucalpan de Juárez, México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Reyes, R. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Richardson, J. (1996). *Working memory and human cognition*. Oxford: Oxford University Press.
- Rojas, C. (2017). *Funciones Ejecutivas y Educación: Comprendiendo habilidades clave para el aprendizaje*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Romero López, M., Benavides Nieto, A., Fernández Cabezas, M., y Pichardo Martínez, M. (2017). Intervención en funciones ejecutivas en educación infantil. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3 (1), 253-261.
- Russel, A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona, España: Ediciones Herder.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. México: Editorial Novedades Educativas.
- Tirapu, J. (2005). Memoria y Funciones Ejecutivas. *Revista Neurol*, 41(8).
- Valdés, C. (1995). *El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria*. Oviedo, España: Universidad de Oviedo.
- Verdejo-García, A., y Bechara, A. (2010). Neuropsicología de las funciones ejecutivas. *Psicothema*, 22 (2), 227-235.

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Lista de cotejo

NOMBRE.....

NÚMERO.....EDAD.....

### JUEGO INDIVIDUAL

COMPONENTE	í	o	CÓMO LO HACE
Simular acciones sin objetos			
Simular acciones con objetos			
Imitación lúdica			

### JUEGO LÚDICO

COMPONENTE	SÍ	O	CÓMO LO HACE
Invencción de escenas que no se ajustan a la realidad			
No se establecen papeles se pueden cambiar en el juego			
Busca realizar una imitación exacta			
Representación			

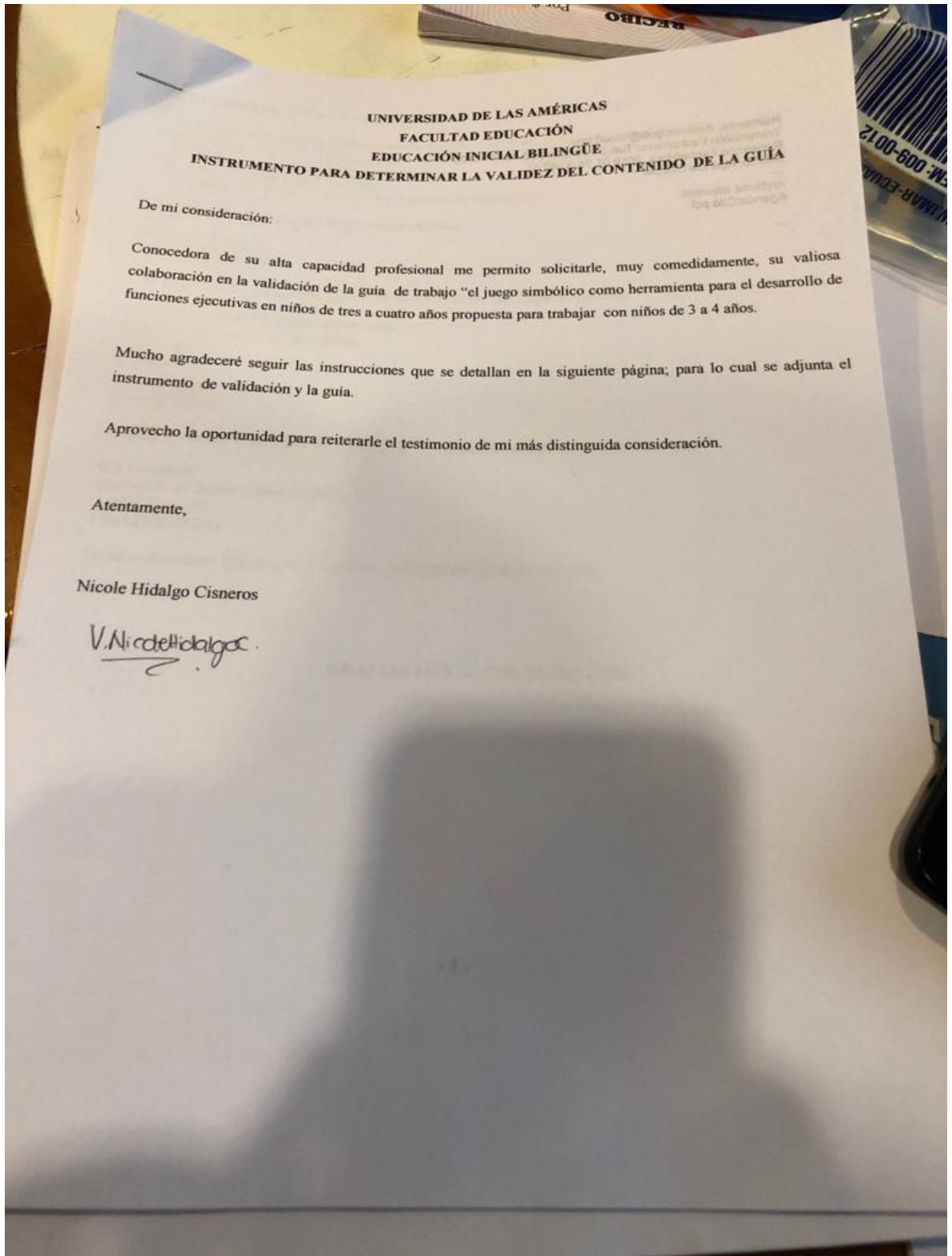


de roles			
Otorga acciones correspondientes al papel			
Utilización de objetos según el papel			

## Anexo 2. Entrevista

1. ¿Qué conoce acerca del juego simbólico?
2. ¿Cuál cree que es la importancia del juego simbólico?
3. ¿Cómo se puede evidenciar que existe este tipo de juego en los niños?
4. ¿Cómo cree que esta clase de juego interviene en el desarrollo de los niños?
5. ¿Qué conoce sobre las funciones ejecutivas?
6. ¿Cuáles son las funciones ejecutivas básicas?
7. ¿Cómo cree que puede influir el juego simbólico para el desarrollo de la memoria, atención y auto regulación?
8. ¿Considera importante el desarrollo de las funciones ejecutivas por medio del juego simbólico? ¿Por qué?

### Anexo 3. Matriz Validación



**INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

1. Lea detenidamente la fundamentación teórica, el objetivo, y las actividades propuestas.
2. Concluir acerca de la pertinencia de la fundamentación teórica, el objetivo, y las actividades
3. Determinar la calidad técnica de la guía
4. Observar el lenguaje empleado
5. Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.

**(A) Pertinencia de las actividades con el objetivo**

**P** PERTINENCIA O  
**NP** NO PERTINENCIA

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

**(B) Calidad técnica y representatividad**

Marque en la casilla correspondiente:

**O** ÓPTIMA

**B** BUENA

**R** REGULAR

**D** DEFICIENTE

En caso de marcar **R** o **D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

**(C) Lenguaje**

Marque en la casilla correspondiente:

**A** ADECUADO

**I** INADECUADO

En caso de marcar **I** justifique su opinión en el espacio de observaciones.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y ACTIVIDADES**

**(P)** = PERTINENTE

NP = NO PERTINENTE

ITEM	A	OBSERVACIONES
1	P	
2	P	
3	P	
4	P	
5	P	
6	P	
7	P	
8	P	
9	P	

**(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD DE LAS ACTIVIDADES.**

**(O)** = OPTIMA    B = BUENA    R = REGULAR    D = DEFICIENTE

ITEM	B	OBSERVACIONES
1	O	
2	O	
3	B	
4	O	
5	O	
6	O	
7	O	
8	B	
9	B	

**(C) LENGUAJE DE LAS ACTIVIDADES.**

**(A)** = ADECUADO    I = INADECUADO

ITEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	

	A
5	A
6	A
7	A
8	A
9	A

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA							
CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA		CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD			LENGUAJE		
P = PERTINENTE	NP = NO PERTINENTE	O = OPTIMA	B = BUENA	R = REGULAR	D = DEFICIENTE	A = ADECUADO	I = INADECUADO
<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	
Observaciones							

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA EVALUADORA  
 NOMBRE Y APELLIDO *Maria Páez Trancoso Cordoba*  
 C.C. *172000525*  
 TITULO *Lic. en Educación*  
 LUGAR DE TRABAJO *Aymbare*  
 FIRMA *M. Páez*



**CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO Y ACTIVIDADES**

P = PERTINENTE      NP = NO PERTINENTE

ITEM	A	OBSERVACIONES
1	P	
2	P	
3	P	
4	P	
5	P	
6	P	
7	P	
8	P	
9	P	

**(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD DE LAS ACTIVIDADES.**

O = OPTIMA    B = BUENA    R = REGULAR    D = DEFICIENTE

ITEM	B	OBSERVACIONES
1	B	- Mejor identificación de actividades según función ejecutiva
2	B	- Diferenciación por colores (más facilidad visual).
3	B	- original (imágenes de las actividades).
4	B	
5	B	
6	B	
7	B	
8	B	
9	B	

**(C) LENGUAJE DE LAS ACTIVIDADES.**

A = ADECUADO    I = INADECUADO

ITEM	C	OBSERVACIONES
1	A	
2	A	
3	A	

6	A
7	A
8	A
9	A

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA							
CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVO FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA		CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD			LENGUAJE		
P = PERTINENTE	NP = NO PERTINENTE	O = OPTIMA	B = BUEN A	R = REGULAR	D = DEFICIENTE	A = ADECUADO	I = INADECUADO
P			B			A	
Observaciones							

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA EVALUADORA  
 NOMBRE Y APELLIDO NOEMI FREIRE  
 C.C. 1720134657  
 TITULO Licenciada en Educación Inicial Bilingüe con mención... UOLA.  
 LUGAR DE TRABAJO Gumboree Play + Music  
 FIRMA *NOEMI FREIRE*

