

<https://doi.org/10.47460/minerva.v3i9.69>

El juego simbólico en el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños de 5 años

Tumipamba Andrade Cristina Lorena
<https://orcid.org/0000-0001-5066-0996>
cltumipamba@espe.edu.ec
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE
Quito-Ecuador

Yépez Herrera Emerson Roberto
<https://orcid.org/0000-0002-9776-2815>
eryopez@espe.edu.ec
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE
Quito-Ecuador

Escobar Rojas Mónica Silvana
<https://orcid.org/0000-0002-4813-2956>
msescobar@espe.edu.ec
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE
Quito-Ecuador

Padilla Álvarez Gisela Catalina
<https://orcid.org/0000-0003-4187-1331>
gcpadilla@espe.edu.ec
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE
Quito-Ecuador

Recibido (23/08/2022), Aceptado(04/10/2022)

Resumen—La presente investigación es una revisión sistemática cuyo objetivo es analizar el juego simbólico y su aporte en el desarrollo de las funciones ejecutivas. Se realizó una búsqueda bibliográfica en las bases de datos Dialnet, Scopus, Scielo y ERIC; se establecieron criterios de inclusión y exclusión específicos siguiendo las recomendaciones del estándar PRISMA. Se extrajeron 298 artículos y 12 artículos fueron seleccionados para su revisión. Los resultados indican que las investigaciones seleccionadas demuestran la importancia del juego simbólico en la etapa preescolar, predominando a la edad de 5 años el juego simbólico de representación de roles sociales. Se determina que la aplicación apropiada y consciente de la metodología de juego correspondiente a la etapa de desarrollo del infante, promueve la evolución significativa en el desarrollo de las funciones ejecutivas, como son: control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva.

Palabras clave: Juego simbólico, juego de roles, funciones ejecutivas, etapa preescolar.

Symbolic games in the development of executive functions in 5-year-old children

Abstract— The following investigation is a systematic review with objective is to analyze the symbolic game and its contribution to the development of the executive functions. A bibliographic search was carried out in Dialnet, Scopus, Scielo, Doaj and ERIC databases; specific inclusion and exclusion criteria were established following the recommendations of the PRISMA standard. 298 articles were extracted and 12 articles were selected for it is revision. The results indicate that the selected investigations demonstrate the importance of symbolic games in the preschool stage, predominating at the age of 5 years the symbolic game of representation of social roles. It is determined that the appropriate and conscious application of the methodology of the game corresponding to the stage of development of the infant, promotes a significant evolution in the development of executive functions such as: inhibitory control, working memory and cognitive flexibility.

Keywords: Symbolic game, Role play, executive functions, preschool stage.

I. INTRODUCCIÓN

La sociedad ha venido relacionando el éxito académico y personal con la sobrecarga de tareas y sobreestimulación temprana, por esta razón, en la etapa preescolar los niños están expuestos a múltiples tareas escolarizadas, enfocadas al desarrollo de capacidades académicas como la lectura y las matemáticas, ocupaciones que probablemente no están orientadas a sus necesidades, intereses o edad según cada etapa del desarrollo; lo que provoca falta de tiempo para realizar actividades placenteras y cruciales en la infancia temprana como el juego. En este sentido, los sistemas educativos tanto de Finlandia como Singapur representan lo ideal en la educación. Ambos garantizan una educación de calidad y gratuita, estos se basan en la igualdad de oportunidades y en la ecuanimidad de recursos destinados a la educación. La profesión de maestro es considerada la más importante, por lo que los procesos de selección son minuciosos y se llevan a cabo responsablemente. Se sabe que el niño es el centro de la educación y el docente es el orientador dentro de este proceso de aprendizaje, por lo que la capacitación y la investigación docente deben ser constantes. Los maestros se encargan de promover el aprendizaje de manera genuina en base a la práctica, reflexión y competitividad, por lo que el rol del maestro es estimular y motivar al niño a construir su conocimiento con autonomía y libertad a través de la investigación y el juego [1].

El Currículo de Educación Inicial de Ecuador [2], en el apartado de orientaciones metodológicas se menciona que la educación integral está basada en la experimentación, la exploración y la creatividad, cualidades propias e innatas de los niños durante el juego. Por lo que es importante la planificación de la acción lúdica, dándole la estimación a la trascendencia que tiene esta actividad, lo que involucra la presencia y participación activa del profesor con su respectiva planificación antes, durante y después del juego; del mismo modo, la organización de espacios adecuados y materiales suficientes, para así lograr un aprendizaje eficiente y efectivo. A nivel nacional, dentro de las aulas de preescolar todavía se observan prácticas obsoletas, en donde no se otorga el tiempo necesario a las actividades lúdicas de experimentación y exploración. Así mismo, los escenarios lúdicos no se encuentran diseñados para ofrecer a los niños y niñas actividades desafiantes que proporcionen un aprendizaje significativo. Al menos el 32,7% de instituciones no utilizan la metodología del juego, a pesar de que se encuentra estipulado en el currículo de educación inicial. Al 42,2% de docentes de educación preescolar se les dificulta aplicar la metodología de juego por falta de conocimiento y recursos. Mientras que los profesores que lo aplican, se limitan a cumplir con las normativas decretadas sin conciencia de la importancia de la actividad lúdica en la primera infancia, por ende, la organización del mismo es inadecuada y sin fundamento [3].

II. DESARROLLO

Existe una asociación entre los procesos motores y cognitivos en el desarrollo de aprendizajes, es decir, la actividad física favorece la neuroplasticidad, haciendo referencia a que el aprendizaje se da a través del movimiento corporal. El movimiento incrementa la proteína BDNF, encargada de la producción de nuevas células cerebrales y mejora de la plasticidad sináptica [4]; por lo que el juego es un elemento esencial y de principal interés de los niños y niñas en la primera infancia. En este sentido, el juego simbólico le permite al niño manifestar sus experiencias desde un punto de vista lúdico, así también la representación de su cultura y la asimilación del medio que lo rodea [5], que según Piaget se presenta desde los dos años hasta los siete años, como pensamiento preoperacional. La plenitud del juego simbólico se da entre los 5 a 6 años, predominando el juego simbólico de representación de roles sociales. Este se vuelve paulatinamente colectivo y cooperativo, se da en consecuencia de la adquisición de la función simbólica; por lo que desarrolla el pensamiento abstracto y estimula las funciones ejecutivas superiores [5].

Se consideran tres habilidades mentales básicas de las funciones ejecutivas como son el control inhibitorio, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva; se encuentran interrelacionadas y en base a estas se forman las funciones ejecutivas de orden superior como son la planificación, resolución de problemas y razonamiento [7]. El control inhibitorio, es la facultad que permite dominar conductas instintivas o impulsivas, reflexionar acerca de las decisiones que toman y como estas podrían afectar su desarrollo. Para Diamond [7], el control inhibitorio es la capacidad para enfocarse, mantener la atención selectiva y sostenida, suprimiendo estímulos distractores. Así también al autocontrol como el control del comportamiento, conductas, pensamientos y emociones. Una persona que no tenga desarrollada esta capacidad, toma decisiones en las que obtiene una gratificación inmediata, sin considerar si esa decisión va acorde a sus objetivos.

La memoria de trabajo permite retener y utilizar información para utilizarla en cualquier tarea cognitiva. Al relacionar información nueva que recibe del entorno y al relacionarla con la información almacenada, se logra de mejor manera la reflexión y resolución de problemas. Las conexiones neuronales se fortalecen a través de la repetición, por lo que, con el paso del tiempo, la información que no se utiliza o no se practica, se pierde. La práctica es fundamental para la memoria a largo plazo [8]. Por último, la flexibilidad cognitiva tarda en desarrollarse y se construye en base al control inhibitorio y la memoria de trabajo, permite a la persona cambiar su perspectiva y/o considerar otro punto de vista, así también; adaptarse a situaciones cambiantes que demanden una acción distinta a la que se tenía pensada o planificada [7].

III. METODOLOGÍA

Revisión sistemática de la literatura científica sobre los objetivos de estudio con metodología que asegure el proceso de recuperación pertinente y preciso tal y como sugieren las recomendaciones del estándar de PRISMA.

A. *Criterios de inclusión (CI):*

CI-1. Fecha de publicación entre los años 2015-2022.

CI-2. Estudios de bases de datos seleccionadas, como: Dialnet, Scopus, SciELO y ERIC con acceso a lectura.

CI-3. Trabajos de investigación primaria de diferentes idiomas, estudios cuantitativos y cualitativos que relacionen las dos variables de interés: Juego simbólico y funciones ejecutivas, así todo lo relacionado a ello.

B. *Criterios de exclusión (CE):*

Debido a la alta complejidad y heterogeneidad de algunos factores asociados al juego simbólico y funciones ejecutivas, se excluyeron:

- Estudios con niños mayores de 7 años.
- Estudios centrados en niños con necesidades educativas especiales y/o afecciones neurológicas.
- Estudios de revisión sistemática.

C. *Búsqueda bibliográfica*

Las palabras clave y descriptores para generar la búsqueda bibliográfica, en español e inglés, fueron:

Dos raíces: "Juego simbólico", "Funciones ejecutivas" y "Preescolar".

Dos descriptores secundarios: "Juego de roles sociales", "Desarrollo cognitivo" y "Primera infancia"

Varios marginales específicos: "Role play", "Symbolic game" y "Executive functions".

Las fuentes o bases de datos de las cuales se ha obtenido información están detalladas en la Figura 1

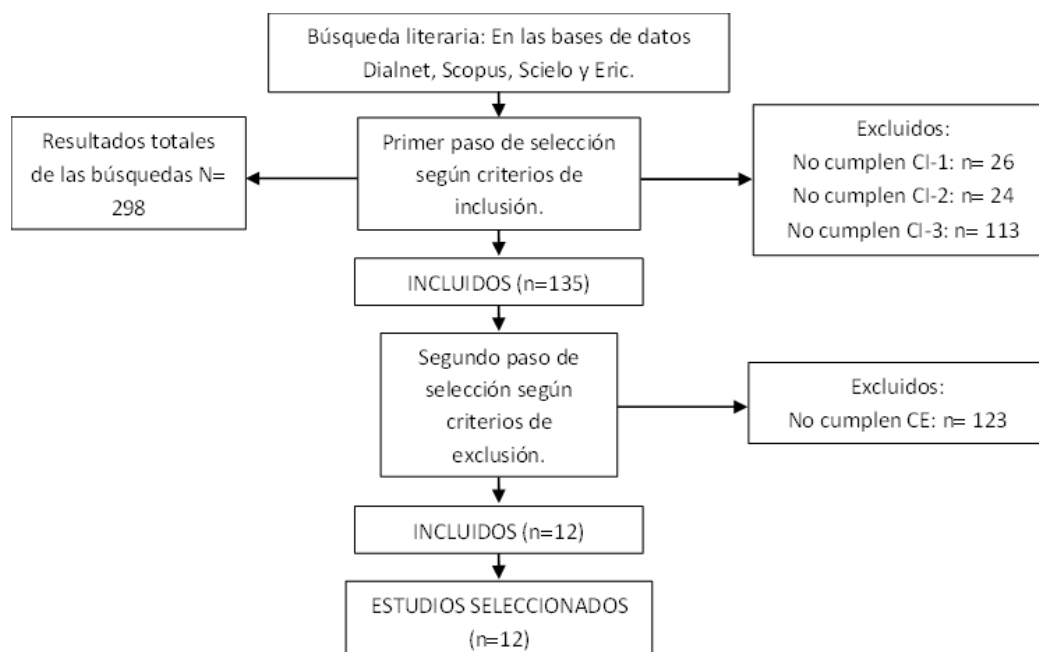


Fig 1. Diagrama de flujo del proceso de selección de investigaciones.

IV. RESULTADOS

Se obtuvieron un total de 298 artículos. Una vez aplicados los criterios de selección, tanto de inclusión y exclusión, resultaron 12 artículos para la revisión: 6 artículos procedentes de la base de datos Dialnet, 4 artículos procedentes de la base de datos Scopus, 2 artículos procedentes de la base de datos Scielo y 1 artículo procedente de la base de datos ERIC. El diagrama de flujo (Figura 1.) describe el método de búsqueda que se realizó en base a las recomendaciones del estándar prisma.

A. Selección de estudios

Para la selección de las investigaciones, primero se analizó el título, para consecuentemente explorar el resumen y palabras clave que indiquen relación entre las variables de estudio o relacionado a éstas. En base a esto se seleccionó la documentación potencialmente relevante y se realizó la lectura completa de cada uno de los artículos, tomando en cuenta los criterios de selección planteados.

Tabla 1. Descripción general de los artículos incluidos en la revisión.

Nº	Autor y año	País	Muestra	Diseño
1	González-Moreno C. & Solovieva Y., 2016 [9]	Colombia, Bogotá	32 niños entre los 5 y 6 años.	Cualitativo y cuantitativo (Mixto)/Correlacional.
2	González-Moreno C., 2018 [10]	Colombia, Bogotá	20 niños y niñas de 5 a 6 años	Experimental. Cualitativa.
3	Bonilla-Sánchez M. & Solovieva Y., 2016 [11]	México, Tlaxcala	57 niños y niñas (31 en el grupo de control y 26 en el grupo experimental) con edad promedio de 5 años, 5 meses.	Cualitativo y cuantitativo (Mixto)/Correlacional.
4	Muchiut Á., 2019 [12]	Chaco, Argentina	34 niños y niñas de 5 años.	Cuantitativo/Correlacional
5	Gobbo G. y Ferreira L., 2018 [13]	Brasil, Bauru	25 participantes entre 4 y 5 años.	Experimental. Cualitativa.
6	Veresov N., Veraksa A., Gavrilova M. y Sukhikh V., 2021 [14]	Rusia	136 niños de 5 a 6 años.	Experimental. Cuantitativo.
7	Szymansky M. y Colussi L., 2020 [15]	Brasil	2 participantes de 5 años y 10 participantes de 6 años, un total de 12 niños.	Cualitativo
8	Veraksa A., Almazova O., Bukhalenkova D. y Gavrilova M., 2020 [16]	Rusia, Moscú	81 participantes entre 5 a 6 años.	Cuantitativo
9	Bonilla-Sánchez M., Solovieva Y., Méndez-Balbuena I. y Díaz-Ramírez I., 2017 [17]	México, Tlaxcala	59 niños con edad promedio de 5 años y 5 meses.	Longitudinal cuasiexperimental. Cuantitativo y cualitativo (Mixto)/Correlacional.
10	González-Moreno C., 2015 [18]	Colombia, Bogotá	20 participantes entre los 5 y 6 años, con una media de 5.1 años.	Cualitativo
11	Veraksa A., Bukhalenkova D. y Smirnova E., 2020 [19]	Rusia, Moscú	5 6 niños entre 5 a 6 años.	Cualitativo y cuantitativo (Mixto).
12	Borges C., Quintanar-Rojas L. y Solovieva Y., 2020 [20]	México	3 niños entre 4 a 5 años.	Cuantitativo y cualitativo (Mixto).

Tabla 2. Evaluación crítica de la literatura.

Nº	Criterio	SI	NO
1	Título es conciso y pertinente a los contenidos.	12	0
2	Objetivos claramente formulados.	12	0
3	Fundamentación teórica congruente con los objetivos de investigación.	12	0
4	Diseño adecuadamente descrito y apropiada.	12	0
5	Metodología adecuadamente descrita y apropiada.	12	0
6	Variables descritas con claridad.	12	0
7	Muestran antecedentes del problema que apoyen la justificación del estudio.	12	0
8	Selección y descripción de la muestra.	12	0
9	Los estudios presentan consideraciones éticas.	9	3
10	Resultados presentados de manera clara y precisa.	12	0
11	Se presentan posibles limitaciones del estudio.	4	8

Tabla 3. Evaluación de calidad de los estudios

Artículo N°	Criterios de la evaluación de la literatura											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
3	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
4	x	x	x	x	x	x	x	x			x	
5	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
6	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
7	x	x	x	x	x	x	x	x			x	
8	x	x	x	x	x	x	x	x			x	x
9	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
10	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
11	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
12	x	x	x	x	x	x	x	x			x	

A. Relación de las variables el juego simbólico y las funciones ejecutivas

El 100% de los artículos expresa que existe un impacto del juego simbólico en el desarrollo de las funciones ejecutivas, principalmente una evolución significativa en la FE de control inhibitorio, refiriéndose al control de impulsos y la orientación de sus acciones hacia el cumplimiento de objetivos. También la FE de la memoria de trabajo, al momento de crear una relación entre la situación lúdica y las experiencias vividas en su entorno social, representando una secuencia de acciones intencionadas. Así mismo, al considerar y sugerir a sus homógenos que acciones deben representar durante el juego, lo que demuestra la interiorización sobre diferentes puntos de vista aparte del suyo, se evidencia el desarrollo de la FE de flexibilidad cognitiva.

Los artículos [15] y [19] mencionan que el niño debe tener un nivel alto de desarrollo en las FE para así desenvolverse adecuadamente en la etapa de juego simbólico, en este caso, juego simbólico de roles sociales en el cual debe representar un rol. En los artículos [9], [10], [11], [12], [13], [14], [16], [17], [18], [20]; se menciona que la participación del adulto y la planificación adecuada de la actividad del juego simbólico de roles sociales promueve el desarrollo de las funciones ejecutivas. En las investigaciones [15] y [19], el investigador organiza el espacio lúdico para que los niños representen sus experiencias libremente y se involucra muy poco en la actividad.

C. Metodologías aplicadas e instrumentos más utilizados

El 75% de los artículos menciona a la psicología histórico-cultural fundamentada en la metodología del experimento formativo, como base de las investigaciones estudiadas, ya que favorece la estimulación de la función simbólica en la edad preescolar y por ende al desarrollo cognitivo. En los artículos [1], [3], [4], [5], [6], [8] y [9] se realizó un pre-test con el objetivo de evidenciar el desarrollo real del niño y una vez concluido el programa de juego se aplicó el post-test, con la finalidad de cuantificar la evolución de las funciones ejecutivas en los preescolares. Los artículos [1], [2], [7], [10], [11] y [12], mencionan la utilización de grabaciones de video para realizar un análisis posterior a las sesiones de juego para mayor veracidad en la determinación de los resultados.

Así mismo, los instrumentos utilizados en las investigaciones [1] y [3] fue la Evaluación de desarrollo simbólico que consiste en la aplicación del método de pictogramas. En los artículos [6], [8] y [11] se aplicaron algunas subpruebas del Complejo Neuropsicológico de NEPSY-II, es una evaluación cognitiva a partir del análisis de tareas verbales y contextuales; las subpruebas aplicadas fueron: El subtest Statue en los artículos [6] y [8], en los artículos [6] y [11] se utilizaron los subtest Memory for designs, Sentence Repetition y el subtest Inhibition. Mientras que en los artículos [6], [8] y [11] se implementó el subtest Dimensional Change Card Sort, es un procedimiento que evalúa las funciones ejecutivas en las primeras etapas del desarrollo.

D. *Análisis de los artículos seleccionados*

En un estudio [9], se menciona a la función simbólica como parte sustancial en el desarrollo cognitivo y al juego simbólico como promotor de la misma. La aplicación del programa de juego simbólico de roles sociales reconoce al adulto como orientador de la actividad, en la cual participa activamente y promueve el diálogo durante el juego; para que consecuentemente los niños tomen la iniciativa y por último logren desarrollar la actividad de manera independiente. Se evidencia el desarrollo de la regulación del comportamiento, al momento en el que niño inhibe sus impulsos para actuar de acuerdo al rol asumido y a las reglas implícitas y explícitas involucradas en la situación, Así mismo, los niños necesitan seguir una secuencia de acciones y está se crea a partir del diálogo, pues, se desarrolla una planificación mental en base a la trama del mismo y resolución de problemas de manera creativa. En la investigación [10], se observó la evolución de los niños desde los niveles más bajos de desarrollo de las acciones simbólicas hasta el nivel alto de desarrollo del juego simbólico. Por lo tanto, se asevera que el juego simbólico de roles sociales en la etapa preescolar, promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas de manera creativa en conjunto con otros, la autorregulación emocional, la reflexión respecto al comportamiento propio y al de los demás, al considerar otra perspectiva y a la toma de decisiones dentro del juego en base a las relaciones sociales. Así mismo los medios simbólicos materializados, perceptivos y verbales, sirvieron de apoyo para la comprensión y expresión simbólica de los niños durante el juego.

El estudio [11], confirma que los resultados presentan al juego simbólico de roles sociales como actividad primordial en la edad preescolar, dado que brinda al infante la posibilidad de representar objetos ausentes mediante el uso de símbolos y signos, característica de la función simbólica, la cual esta correlacionada con el desarrollo intelectual. De la misma manera, concluyen que la efectividad del programa de juego se debe a la asistencia del docente durante la actividad y a la organización de las sesiones de juego en base a los elementos invariantes de la actividad humana, como son: la planeación, verificación y control. En el artículo [12], hace mención que la implementación de un programa sistematizado de juego simbólico de roles sociales mejora la plasticidad cerebral, ya que es una actividad propia de la etapa evolutiva infantil y como tal debe ser aplicada en niveles iniciales. Pues promueve la reflexión del niño sobre sí mismo y sobre las personas que lo rodean, considerando criterios diferentes al propio, así mismo, permite dejar de lado sus impulsos para actuar conforme al logro de un objetivo colectivo. Las sesiones de juego fueron organizadas en base a los eslabones invariantes de la actividad, los cuales son: planeación, verificación y control.

En la referencia [13] resaltan que los docentes deben orientar a los niños a construir experiencias en base a sus necesidades e intereses, explorar, comprender y dominar su realidad. En los programas aplicados de juego simbólico de roles sociales, se refleja el desarrollo del autocontrol o inhibición de impulsos del niño al supeditarse a las reglas determinadas en el juego. Además, los niños mostraron características usuales del papel que representaban, por lo que se evidencia el uso de la memoria de trabajo. Así mismo se evidencia el desarrollo de la flexibilidad cognitiva al modificar el contenido del juego al presentarse cambios en la disponibilidad de materiales y cambiar la función del rol en situaciones desagradables en la realidad del niño. El uso de signos y símbolos permite llevar a cabo el juego de manera más comprensible para los niños.

En el artículo [14], determinan que en base a la evidencia obtenida se sugiere que la participación del adulto en el juego moldea las experiencias de los niños y en cierta medida influye en el desarrollo de las funciones ejecutivas. Esto se debe a que el niño necesita un modelo de juego prolongado que tenga una trama interesante y desafiante, así mismo necesita desarrollar habilidades de planificación y por último superar posibles dificultades que surjan en el transcurso de la misma y cambiar el curso de la actividad en caso de ser necesario. Estas habilidades se encuentran en la zona de desarrollo próximo, por lo tanto, se requiere la intervención de un adulto para que la actividad sea efectiva y eficiente. En la investigación [15], se observó que el tiempo y el espacio destinado para el juego era limitado en la institución, por lo que se organizó un ámbito de juego con material lúdico, así mismo establecieron un horario de actividades pedagógicas. La intervención del adulto fue mínima y limitada a la observación, mencionan que para que exista juego simbólico de roles sociales, se requiere de atención a estímulos externos, recuerdo de experiencias, autocontrol y enfoque; capacidades propias de las funciones ejecutivas.

En el artículo [16], muestra que la adopción de un rol designado más no elegido para el juego afecta tanto positiva como negativamente al desarrollo de las funciones ejecutivas como la flexibilidad cognitiva y el control inhibitorio, esto depende del tipo de tarea y el nivel de autorregulación del niño. Pues la actitud al interpretar el papel, se determina más en base al nivel de desarrollo de la voluntad más no por el juego, pues para cumplir un rol dentro del juego se debe tener un nivel de desarrollo en las funciones ejecutivas. Para los niños con bajo nivel de autocontrol, el juego tuvo un efecto significativo, mientras que los niños con altos niveles de autocontrol tuvieron un avance mayor al adoptar un rol. La investigación [17], demuestra la efectividad del programa de juego simbólico en tareas que valoran el nivel funcional de factores como regulación y control. La investigación garantiza el desarrollo de la actividad voluntaria, ya que para cumplir el propósito del juego se requiere un trabajo colectivo, considerando a su vez las normas y reglas establecidas en la actividad; esto permite justificar la evolución evidente en tareas que demandaron mayor capacidad de control inhibitorio. Establece que el juego de roles promueve el desarrollo psicológico y neuropsicológico en preescolares, si es que esta actividad es dirigida por el adulto y organizada en base a los elementos centrales de planeación, ejecución y verificación.

González-Moreno [18], expresa que el juego simbólico de roles sociales produce un cambio en el comportamiento de los niños, refiriéndose a la reflexión individual de sus acciones y las consecuencias de las mismas, de la misma manera le da posibilidad de analizar los efectos al realizar una actividad colectiva, lo que facilita la resolución de conflictos de manera innovadora tomando en cuenta diferentes puntos de vista. Por lo tanto, afirma "que en el juego temático de roles sociales se forma la conciencia del niño". En la referencia [19], se evidenció el desarrollo significativo de la capacidad de planificación al construir el objeto deseado de acuerdo a su idea, independientemente de los medios objetales, refiriéndose a la sustitución de objetos. Además, se evidenció la sustitución de espacios, pues designar diferentes zonas como escenarios requiere una planificación interna; siendo una composición compleja de acciones. Así también, la necesidad de conectar sus acciones con las de sus homogéneos para interactuar con ellos a través del diálogo como un recurso necesario que determina la capacidad del niño para planificar, recordar y seguir instrucciones. El docente como orientador de la actividad debe promover la interacción y para que esta exista, debe presentar una situación inicial interesante que involucre a los participantes y en base a esta idea se irán desarrollando. También menciona que los niños con un nivel alto de FE pueden imaginarse a sí mismos cumpliendo un papel distinto al suyo.

Por otro lado, en la referencia [20], menciona que el juego de roles promueve el desarrollo de las relaciones sociales, lo que motiva al niño a fortalecer la actividad voluntaria, es decir, el autocontrol o control interno que se da al momento de seguir las reglas que se encuentran inherentes en el juego.

De la misma manera, mantiene el control externo que se da a través de la interacción con los demás cuando dialoga con sus compañeros de juego para planear y organizar la trama lúdica. Resalta la importancia de la participación del adulto para que el niño pueda comprender e interiorizar propiedades de los objetos con los que juega y acciones prácticas con los mismos. Se concluye que en el juego simbólico de roles sociales el niño se hace consciente de su propio comportamiento y dominio de su conducta.

CONCLUSIONES

La actitud del profesor frente a la actividad lúdica es de suma importancia, debe conocer la evolución del juego en las diferentes etapas evolutivas de la primera infancia; saber cómo funciona el cerebro humano, para así evitar un estancamiento en el aprendizaje o estropear el desarrollo del niño, solo así se podrá promover actividades que enriquezcan las facultades superiores. Asimismo, aplicar una metodología de juego consciente, es decir, destinar un horario diario de juego y realizar la planificación correspondiente en cuanto a organización de espacios, abastecimiento de materiales y elaboración de temáticas novedosas. De la misma manera, el docente debe estar presente como otro participante en la acción y a su vez como observador, promover la conversación dialógica al inicio del juego, durante y un realizar un diálogo de reflexión al concluir el mismo.

Se reconoce al juego como actividad natural y de principal interés en la primera infancia; pues impulsa, estimula y evoluciona las funciones ejecutivas. Al momento de jugar, el niño necesita cada una de estas FE para cumplir su objetivo. Por ejemplo, cuando espera su turno y deja de hacer lo que está haciendo, dándole paso a otro compañero, ahí nos referimos al control inhibitorio. Después tendrá que recordar lo que debe hacer cuando sea su turno de intervenir nuevamente y en ese momento interviene la memoria de trabajo. Por último, observamos el desarrollo de la flexibilidad cognitiva cuando se presenta algún acontecimiento impredecible y el niño replantea sus acciones ajustándose a la dinámica grupal, a su entorno. Por último, es fundamental crear situaciones de aprendizaje agradables que motiven al niño a desafiar su conocimiento actual, es decir, actividades que lo incentiven a salir de su zona de desarrollo real, para así progresar en el desarrollo de sus funciones ejecutivas.

En la infancia temprana se da una sinaptogénesis progresiva en comparación con otras etapas [8], por lo que el docente debe empaparse de conocimiento acerca del funcionamiento del cerebro para estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas de forma adecuada.

REFERENCIAS

- [1] C. Rojas Sánchez, G. Lerma Moreno y I. Adalid Albarrán, «Más allá de la instrucción: La educación,» [En línea]. Available: https://www.unav.edu/documents/4889803/23506220/34_Entreolivos_M%C3%A1s+all%C3%A1+de+la+instrucci%C3%B3n+la+educaci%C3%B3n.pdf. [Último acceso: 20 julio 2022].
Ministerio de Educación, Currículo de Educación Inicial, Quito, 2014, pp. 11-62.
- [2] E. Pillajo, P. Villarroel, E. Quezada y J. Guijarro, «El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial,» Revista Vínculos Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, vol. 6, nº 3, pp. 68-79, 2021.
- [3] J. Guillén, «Escuela con cerebro Un espacio de documentación y debate sobre Neurodidáctica,» 31 marzo 2017. [En línea]. Available: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2017/03/31/la-conexion-cuerpo-y-cerebro-en-el-aprendizaje/>.
- [4] Á. Ruiz de Velasco Gálvez y J. Abad Molina, El juego simbólico, España: Editoria GRAÓ, 2011.

- [5] A. Diamond y D. Ling, «Conclusions about interventions, programs, and approaches for improving executive functions that appear justified and those that, despite much hype, do not,» *Developmental Cognitive Neuroscience*, vol. 18, pp. 34-48, 2016.
- [6] A. Diamond, «Executive Functions,» *Annual Review of Psychology*, vol. 64, pp. 135-168, 2013.
- [7] J. Guillén, *Neuroeducación en el aula. De la teoría a la práctica*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017.
- [8] C. X. González-Moreno y Y. Solovieva, «Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares,» *Revista de Psicología de la Universidad de Antioquía*, vol. 8, nº 2, pp. 49-70, 2016.
- [9] C. X. González-Moreno , «La situación imaginaria como elemento esencial del juego de roles sociales en la edad preescolar,» *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, vol. 10, nº 2, pp. 75-101, 2018.
- [10] M. d. R. Bonilla-Sánchez y Y. Solovieva, «Evidencias de la formación de la función simbólica a través de la actividad de juego de roles sociales,» *Revista Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, vol. 16, nº 1, pp. 29-39, 2016.
- [11] Á. F. Muchiut, «Juego y función ejecutiva de planificación en niños de Nivel Inicial,» *Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology*, vol. 13, nº 2, pp. 163-170, 2019.
- [12] L. A. Alves Ferreira y G. R. Rodrigues Gobbo, «A brincadeira de papéis na educação infantil: atividade objetivada a partir da organização de espaços e da inserção de novos temas,» *Temas em Educação e Saúde*, vol. 14, nº 2, pp. 268-283, 2018.
- [13] N. Veresov, A. Veraksa, M. Gavrilova y V. Sukhikh, «¿Do Children Need Adult Support During Sociodramatic Play to Develop Executive Functions? Experimental Evidence,» *Frontiers in Psychology*, vol. 12, nº 779023, 2021.
- [14] M. L. Sica Szymanski y L. Gruhn Colussi, «Relações entre os jogos de papéis e o desenvolvimento psíquico de crianças de 5-6 anos,» *Revista Brasileira de Educação*, vol. 25, nº 250019, pp. 1-21, 2020.
- [15] A. N. Veraksa, O. Almazova, D. A. Bukhalenkova y M. N. Gavrilova, «The Possibility of Using Role-Play to Train Executive Functions in Preschoolers,» *Cultural-Historical Psychology*, vol. 16, nº 1, pp. 111-121, 2020.
- [15] M. d. R. Bonilla-Sánchez, Y. Solovieva , I. Méndez-Balbuena y I. Díaz-Ramírez, «Efectos del juego de roles con elementos simbólicos,» *Revista de la Facultad de Medicina*, vol. 67, nº 2, pp. 299-306, 2017.
- [16] C. González-Moreno, «Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares,» *Revista de la Facultad de Medicina*, vol. 63, nº 2, pp. 235-241, 2015.
- [17] A. Veraksa, D. Bukhalenkova y E. Smirnova, «The relationship between different components of role play and executive function development at preschool age,» *International Research in Early Childhood Education*, vol. 10, nº 2, pp. 16-29, 2020.
- [18] C. Borges, L. Quintanar-Rojas y Y. Solovieva, «Efectos del Juego de Roles sobre la Interiorización de Acciones Objetales y Simbólicas en Preescolares,» *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología*, vol. 20, nº 1, pp. 1-15, 2020.

LOS AUTORES

Cristina Lorena Tumipamba Andrade, egresada de la carrera de Educación Infantil en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.



Emerson Roberto Yépez Herrera, docente en la Universidad de las Fuerzas Armadas – ESPE. Doctor en Psicología. Doctor en Psicología Educativa.



Mónica Silvana Escobar Rojas, docente y directora de la Carrera de Educación Inicial del Departamento de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Magíster en Docencia Universitaria y Administración Educativa.



Gisela Catalina Padilla Álvarez, educadora Infantil y docente universitaria. Docente en ciencias de la Lingüística idioma inglés. Magíster en Dificultades y Aprendizaje. Magister en Didáctica para la enseñanza en Infantil y primaria.