



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades**

**El desarrollo de las funciones ejecutivas a través del juego en niños de 0 a  
5 años**

**María Isabel Ponce Pino**

**Renata Castillo, M. A., Directora de Trabajo de  
Titulación**

Trabajo de Titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de Licenciada en Educación

Quito, mayo de 2014

**Universidad San Francisco de Quito**

**Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades**

**HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**El desarrollo de las funciones ejecutivas a través del juego en niños de 0 a 5 años**

María Isabel Ponce Pino

Renata Castillo, M.A.  
Directora de Trabajo de Titulación \_\_\_\_\_

Nascira Ramia, Ed.D.  
Miembro del Comité de Trabajo de Titulación \_\_\_\_\_

María Dolores Lasso, M. Ed.  
Directora del Programa \_\_\_\_\_

Carmen Fernández-Salvador, Ph. D.  
Decana del Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades \_\_\_\_\_

**Quito, mayo de 2014**

**© Derechos de autor**

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: \_\_\_\_\_

Nombre: María Isabel Ponce Pino

C. I.: 1711528883

Fecha: Quito, mayo de 2014

## **DEDICATORIA**

Esta investigación está dedicada a mi familia quienes han sido mi apoyo a lo largo de la vida. Gracias por guiarme, creer en mí y alentarme a ser cada día una mejor persona. En particular a mis padres por estar siempre junto a mí y brindarme toda la ayuda necesaria. Por ser un modelo a seguir.

A mi hermano, quien me motiva a alcanzar mis metas y por quien siempre espero poder ser cada vez mejor.

A mis alumnos por ser quienes enriquecen cada día mi pasión por enseñar.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer, en primer lugar, a Dios por guiarme en mi camino y por darme fuerzas para alcanzar mis metas cuando más lo he necesitado. A mis padres y a mi hermano por todo su apoyo y comprensión durante este proceso. A David por alentarme todos los días y ayudarme a mantenerme en pie en los momentos complicados. A mis amigas por todo su apoyo, en especial a María José y Amalia. A mi tutora de trabajo de titulación, Renata Castillo, por ayudarme y guiarme a través de este proceso, por darme ese empujón cuando fue necesario, y por su paciencia y dedicación. A Nascira Ramia por ser parte de mi comité y dedicarle tiempo a mi trabajo. Por último a María Dolores Lasso por creer en mí y motivarme a cumplir con esta meta.

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la importancia del juego y las funciones ejecutivas en los niños de 0 a 5 años. Se realizó una revisión de literatura basándose en temas relacionados y en autores destacados. Se buscó información acerca de la escolarización y como esta ha creado resistencia al aprendizaje a través del juego debido al miedo que tienen hoy en día los adultos hacia dicha actividad como parte del currículo escolar (Almon, 2009). En cuanto al juego y a las funciones ejecutivas se analizaron sus respectivas características, funciones y beneficios para luego poder conectar la información obtenida y responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo el juego puede estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas en los niños y niñas de 0 a 5 años? Se encontró que el juego desarrolla distintas habilidades que forman parte de las funciones ejecutivas en los niños, entre estas el autocontrol, el habla privada, la memoria de trabajo, y la resolución de conflictos. Por esta razón se afirmó que el juego es una herramienta esencial para trabajar estas destrezas y fomentar el crecimiento de niños exitosos en su vida académica, en las relaciones sociales y en sus metas futuras (Bruner, 1983, citado en Singer, Michnick, y Hirsh-Pasek, 2006).

## ABSTRACT

This research aims to analyze the importance of play and executive functions in children ages 0 to 5. A literature review was performed based on related topics and prominent authors that discuss these issues. The information found also referred to early schooling and its resistance to learning through play due to fear adults have today towards this activity as part of the school curriculum (Almon , 2009). As for play and executive functions, this investigation analyzed their features, functions and benefits to later connect them together and answer the following question: how can play stimulate the development of executive functions in children ages 0-5 years? As a result, it was concluded that play develops different skills in children such as: self-control, private speech, working memory and problem resolution. For this reason, it was stated that play is an essential tool to work executive functions and foster the growth of successful children in their academic life, social relationships and in the formation and achievement of goals (Bruner, 1983 in Singer, Michnick and Hirsh -Pasek, 2006).



## Tabla de Contenido

Dedicatoria.....	5
Agradecimientos.....	6
Resumen.....	7
Abstract.....	8
<b>INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA.....</b>	<b>11</b>
Antecedentes.....	14
El problema.....	17
Hipótesis.....	19
Pregunta de investigación.....	19
Contexto y marco teórico.....	19
Definición de términos.....	20
<b>REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>	<b>22</b>
Metodología para el proceso de revisión de literatura.....	22
Formato de la revisión de la literatura.....	23
Escolarización temprana.....	24
<b>Juego.....</b>	<b>26</b>
Características del Juego.....	26
Beneficios del juego.....	27
Relación entre el juego y el desarrollo.....	31
Desarrollo Cognitivo.....	32
Desarrollo del lenguaje.....	37
Desarrollo Social.....	38
Desarrollo emocional.....	39
Etapas de desarrollo del juego.....	42
Etapas sociales del juego:.....	42
Etapas cognitivas del Juego.....	44
Rol del profesor.....	47

Ambientes y juguetes apropiados .....	51
Funciones ejecutivas.....	54
¿Por qué es importante desarrollarlas Funciones ejecutivas y cuál es su influencia en la vida escolar, social y emocional? .....	59
Desarrollo de las funciones ejecutivas.....	61
Relación entre las funciones ejecutivas y el Juego.....	63
CONCLUSIONES.....	69
Resumen del estado actual de la investigación acerca del tema.....	75
Limitaciones en el proceso de revisión de literatura .....	78
Propuesta para posibles estudios acerca del tema .....	78
REFERENCIAS .....	80
ANEXO 1: .....	89

## INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA

En la actualidad, la sociedad se preocupa por que los niños aprendan la mayor cantidad de contenidos y de manera más rápida. Algunos padres y profesores buscan que los niños y niñas sean exitosos desde temprana edad. Por esta razón, los niños son expuestos a múltiples actividades que en ocasiones no son apropiadas para su edad y etapa de desarrollo. Con el objetivo de estimular a los niños y niñas para que desarrollen su potencial al máximo, en ocasiones se los presiona a realizar tareas escolarizadas que no están acordes con sus intereses y necesidades. Los niños al estar involucrados en un gran número de actividades, tanto su tiempo libre como el tiempo de juego son limitados. A pesar de que el juego es una actividad necesaria, divertida y placentera (Brown, 2010) que estimula a los niños a desarrollar destrezas cognitivas, sociales, emocionales y motoras necesarias para la vida.

Como recalca la profesora Liz Stevens (citado en Curwood, 2007), en kindergarten los niños están aprendiendo a leer, lo cual es un indicador de que el preescolar es sumamente escolarizado para la edad de los niños. Sin embargo, en Finlandia que es un país líder en educación, los niños no empiezan la educación formal sino hasta los 7 años de edad (Curwood, 2007). En este país los kindergartens son lugares de juego que permiten una infancia más duradera ya que se entra al primer grado después de los seis años de edad. Finlandia obtiene constantemente los resultados más altos en el examen internacional PISA el cual se toma a los 15 años, lo cual evidencia que no es necesario escolarizar desde tan temprana edad a los niños y que al contrario una educación preescolar más libre y que incluya el juego puede aportar múltiples beneficios para los alumnos en todo sentido (Miller y Almon, 2009).

En países como Ecuador, muchos de los niños y niñas están siendo presionados a aprender conceptos y desarrollar destrezas a una edad cada vez más temprana y a competir

con sus pares para ser los mejores en todo lo que hacen (Trianes, 2003). Además, los profesores y profesoras de educación inicial sienten presión por parte del sistema educativo de que sus estudiantes, desde temprana edad, logren alcanzar los objetivos establecidos en el currículo, el mismo que, no siempre toma en cuenta las prácticas apropiadas para el desarrollo de los niños y niñas. Inclusive se espera, que los educadores, “preparen” a sus alumnos durante la etapa de educación inicial para que sean capaces de rendir de manera óptima las pruebas estandarizadas que se toman como requisito de ingreso a la escuela, así como también que sepan llenar hojas de trabajo ya que esto es considerado una forma de evaluar sus logros. Algunos colegios exigen pruebas de ingreso al preescolar, las cuales requieren conocimiento de figuras geométricas, números, colores, fluidez en el lenguaje, nociones temporales y entre otras (Miller y Almon, 2009). Dichas pruebas son las que hacen que los preescolares deban enseñar a los niños desde pequeños un sinnúmero de contenidos, nociones y destrezas para que estén listos al momento de dar estos exámenes rendir y alcanzar un nivel de conocimiento acorde con lo que solicita la escuela a la que pretenden ingresar.

A pesar de que hoy en día existe una gran cantidad de investigaciones en el área de neurociencia acerca del juego y sus beneficios, cada vez se promueve menos el juego dentro y fuera del aula afectando de esta manera la salud, el desarrollo y el bienestar general de los niños (Frost, Wortham y Reifel, 2011). El juego, como nos dice Amen (2010) es una necesidad esencial para el desarrollo integral de las personas. Las actividades lúdicas son beneficiosas para el desarrollo de nuevas conexiones o estructuras neuronales, mejorar la función general del cerebro y la habilidad cognitiva. De igual manera, el juego ayuda en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Piaget “concibe al juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil” (citado en Aizencag, 2005, p 44). Esto implica que el juego es parte

de la vida del niño y es mediante las distintas etapas del juego que el niño se desarrolla y aprende.

Sabiendo que el juego es aprendizaje (Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2003 citado en Frost, Wortham y Reifel, 2011) es posible estimular en los niños y niñas durante la etapa de educación inicial a desarrollar y desarrollar las funciones ejecutivas. A través de los diferentes tipos de juego se desarrollan capacidades como la “autorregulación, la memoria de trabajo, la flexibilidad mental y el autocontrol” (Center on the Developing Child at Harvard University, 2014). Hoy en día se cree que las funciones ejecutivas son la clave del éxito para el aprendizaje de los niños y, en un futuro, para el desarrollo del adulto, la comunidad y la economía (Center on the Developing Child at Harvard University, 2014).

## **Antecedentes**

El juego forma parte y es un elemento esencial de la vida cotidiana y el sano desarrollo de los niños. Estimula al niño de manera integral en todas las áreas, pues desarrolla la motricidad, el lenguaje, el pensamiento y las aptitudes socio emocionales (Fernández, Clavijo, Ribes, Torres, Nogales, Alés y Caballero, 2006). Sin embargo, cada vez se otorga menor importancia al juego ya que tanto padres como maestros requieren que los niños cumplan con actividades académicas y escolarizadas (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

Para algunos padres de familia, el juego sigue siendo simplemente un momento de esparcimiento que los niños utilizan únicamente para divertirse y relajarse. Algunos padres no reciben información y una explicación clara acerca de cómo las actividades lúdicas son herramientas que estimulan el desarrollo y aprendizaje (Almon, 2009). Por esta razón, ciertos padres tienen la expectativa de que sus hijos aprendan realizando actividades que no están basadas en el juego y son de carácter netamente académico. Esperan ver como evidencia de aprendizaje de sus hijos actividades basadas en llenar hojas de trabajo y libros de texto desde edades muy tempranas. Sienten que esta es una muestra de un “verdadero” aprendizaje, dejando así al juego como una actividad de netamente lúdica que debería realizarse fuera del horario escolar (Rothlein y Brett, 1987).

Como nos explica Ramírez (2010), algunos profesores se enfocan en dictar la materia y llenar de conocimientos a los alumnos guiándose por los textos, dejando de lado los requerimientos e intereses de los niños. Así mismo, se olvidan de enseñar a los alumnos la importancia de trabajar de manera cooperativa con sus compañeros y de explorar el entorno. Por lo tanto, los niños no tienen suficientes oportunidades para desarrollar destrezas de trabajo

cooperativo con sus pares, evitar distracciones y manejar las múltiples demandas del medio como exámenes, destacar en todas las materias y entre otros.

Los niños y niñas en edad preescolar pueden lograr el desarrollo de las destrezas antes mencionadas a través de la participación en actividades lúdicas y significativas. Por esta razón, es esencial, rescatar la importancia del juego y cómo este debe ser parte del proceso de desarrollo y aprendizaje durante la infancia. Es indispensable destacar las ventajas del juego dentro y fuera del aula y cómo este estimula de forma apropiada el desarrollo de los niños y niñas en las diferentes áreas y a lo largo de todas las etapas (Frost, Wortham y Reifel, 2011).

Las funciones ejecutivas son un conjunto de habilidades que permiten a una persona trabajar de una manera óptima, retener y dar sentido a la información, ser capaz de concentrarse evadiendo distracciones y poder cambiar su ritmo de trabajo dependiendo de los requerimientos del medio. Estas habilidades trabajan tres tipos de funciones cerebrales: memoria de trabajo, flexibilidad mental y autocontrol. Las funciones ejecutivas permiten a los individuos ser parte de una sociedad civilizada ya que son estas las que, en la infancia, forman las bases para en un futuro obtener “mano de obra calificada, una comunidad responsable y prosperidad en la economía” (Center on the Developing Child at Harvard University, 2014).

Es importante que los educadores aprendan sobre la importancia del desarrollo de las funciones ejecutivas y cómo ponerlo en práctica en la educación inicial para que los niños crezcan siendo personas autónomas y capaces. Philips (2012) explica que el no tener estas habilidades o funciones ejecutivas, no sólo les dificulta el proceso de aprendizaje sino también, en un futuro, el poder tener un empleo estable, el saber manejar un matrimonio o incluso como tratar con a sus hijos.

Zelazo (2012), del Instituto de Desarrollo Infantil de la Universidad de Minnesota, resalta que los niños de hoy pueden decir una serie de reglas pero no saben cómo usarlas. Es decir, que los niños saben que hay normas que deben seguir pero no las ponen en práctica debido a la falta de comprensión de las mismas y el no saber cómo manejarlas. Por ejemplo, un niño de cuatro años sabe que una regla de la clase es esperar su turno para participar, sin embargo su nivel de autorregulación es mínimo y por ende interrumpe a los demás compañeros y no respeta los turnos. Leong (2012) explica que por lo general estas conductas terminan en “time out” lo cual hace que los niños sean excluidos del aprendizaje de la clase y durante ese tiempo el niño por lo general genere un comportamiento negativo hacia sí mismo por su conducta al sentirse enojado o frustrado. Así mismo, Deborah Philips (2012) nos dice que los niños deben desarrollar habilidades que contribuyen a la productividad, esto significa que los niños deben ser capaces, hoy en día, de manejar mucha información y evitar las distracciones.

Las Funciones ejecutivas son parte de la corteza pre frontal de los seres humanos. Esta sección del cerebro se desarrolla por medio de la actividad física y otros estímulos e interacción con el ambiente. Por lo tanto el juego, es esencial para su desarrollo (Frost, Wortham y Reifel, 2011). Cuando los niños juegan no solo desarrollan su motricidad fina y gruesa, sino también distintas destrezas que son básicas para el futuro como la socialización, el seguimiento de reglas, el análisis de situaciones, la resolución de conflictos y entre otras. Estas destrezas son básicas para en un futuro tener personas capaces de pensar por sí mismas, mantener un trabajo, tener relaciones saludables como un matrimonio estable e incluso para ser capaces de llevar una familia (Philips, 2010).



## **El problema**

El juego es parte del desarrollo infantil, los niños desde que nacen experimentan su entorno y realizan diferentes tipos de juegos que se vuelven cada vez más complejos a medida que alcanzan nuevas etapas en su desarrollo. El juego estimula el desarrollo de destrezas que son la base de la personalidad y habilidades en distintas áreas: sociales, académicas y emocionales de la persona adulta. (Heidemann y Hewitt, 2010). Así mismo, el juego contribuye a reforzar conceptos y a comprender el entorno en el que el niño se desenvuelve (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

Los estándares educativos son cada vez más altos haciendo que los preescolares replacen las horas de juego por otras actividades. Como nos dicen Hirsh-Pasek, Michnick, Berk y Singer (S.F.), el juego en el preescolar está siendo remplazado por actividades de práctica y ensayo y por hojas de trabajo. La educación está dejando de lado las actividades lúdicas por tratar de alcanzar los objetivos del currículo. Esto crea presión y estrés en los niños, pues desde pequeños deben preocuparse por recibir información y almacenarla a largo plazo.

Los niños están reteniendo la información pero no necesariamente la están interiorizando. La falta de juego e interacción en la infancia puede tener repercusiones negativas en el estado de ánimo causando a futuro un comportamiento inmaduro y apático. (Goldfarb, 1953 en Frost, Wortham y Reifel, 2011).

La neurociencia ha identificado diferentes puntos que conectan el desarrollo del cerebro con el juego durante la infancia (Frost, Wortham y Reifel, 2011), se explica que hay cuatro principios fundamentales que promueven las conexiones neuronales. En primer lugar, se menciona que todo mamífero saludable juega. Los animales juegan básicamente desde que

nacen y es por medio del juego que desarrollan las habilidades de supervivencia mientras que los humanos adquieren esta habilidad y su juego se vuelve más complejo a medida que se desarrollan (Brown, 2010). En segundo lugar, Frost, Wortham y Reifel, (2011), mencionan el rápido desarrollo del juego, es decir el incremento de su complejidad, a medida que las neuronas trabajan y se incrementan las conexiones. En tercer lugar está el desarrollo de habilidades y destrezas futuras, es decir que a medida que incrementa el juego, el niño adquiere estas habilidades y destrezas que le serán de utilidad a lo largo de su vida tanto dentro como fuera del aula (Frost, Wortham y Reifel, 2011).

Con el juego se desarrollan distintas habilidades motoras como trepar, saltar, reptar, ensartar, trozar, etc. que en un futuro serán útiles para diversas situaciones. Así mismo desarrollan habilidades de lenguaje y socialización las cuales serán de utilidad a futuro en el proceso de lectoescritura, en la interacción con sus pares y la resolución de problemas. Por último, el juego es indispensable para un sano desarrollo, contribuye a la unión de los circuitos neuronales. También el juego ayuda a llevar una vida saludable ya que implica movimiento y el uso de energía (Frost, Wortham y Reifel, 2011).

Es importante desarrollar en la infancia ciertas habilidades como la toma de decisiones, la memoria de trabajo y otras Funciones ejecutivas. El no tener estas habilidades, como describe Searle (2013), es como la metáfora de un mal director de orquesta, si este no puede dar las ordenes adecuadas, los resultados pueden ser nefastos. Lo mismo ocurre con las Funciones ejecutivas, debido a que la falta de concentración e integración crearán resultados negativos en el desempeño del niño. El que los profesores y padres de familia conozcan sobre estas habilidades y su desarrollo ayuda a entender los distintos comportamientos, resultados

académicos o problemas comunes en los niños, como por ejemplo la pereza, la falta de cuidado en los trabajos, falta de motivación y la falta de atención.

### **Hipótesis**

El juego es una metodología de enseñanza que estimula y favorece el desarrollo de las funciones ejecutivas en los niños de 0 a 5 años.

### **Pregunta de investigación**

La pregunta de investigación que guía este trabajo es la siguiente: ¿Cómo el juego puede estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas en los niños y niñas de 0 a 5 años?

### **Contexto y marco teórico**

Esta investigación pretende rescatar el concepto del juego como herramienta de aprendizaje y su importancia en el ámbito escolar, considerando que está siendo desplazado en la actualidad por una rígida escolarización temprana. Además, se enfoca en estudiar la importancia del desarrollo de las funciones ejecutivas a través del juego durante la infancia y la niñez. Con esta investigación se espera analizar cómo el juego puede ser una herramienta para desarrollar las funciones ejecutivas en los niños y cómo estas favorecen el desarrollo de los individuos tanto a corto como a largo plazo.

El tema de estudio será analizado por medio de tres perspectivas: la Neurociencia, la Pedagogía y la Psicología. En el área de la Neurociencia se analizará las funciones ejecutivas y su importancia en el aprendizaje de los niños. Desde la perspectiva pedagógica se analizará el juego y sus etapas y cómo este puede conectarse con el desarrollo de las funciones ejecutivas. Finalmente se analizará la perspectiva de diferentes psicólogos y sobre el juego y su importancia durante la infancia.

### **Definición de términos**

En esta sección se espera aclarar algunos términos importantes para la revisión de literatura con el propósito de evitar confusiones a lo largo del estudio.

#### ***Juego:***

De acuerdo al Diccionario de la Real Academia de la Lengua, se define al término juego como “la acción y efecto de jugar” y a jugar como “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse” (DRAE, 2001). Para el propósito de esta investigación, se utilizará la definición de Brown como significado de juego. Brown (2009), define al juego como un impulso biológico que forma parte integral del ser humano. Es un factor que determina el éxito y la felicidad a lo largo de la vida. Brown, afirma que el juego es una actividad ancestral voluntaria que causa satisfacción y placer en el individuo (2009). A pesar de que parece no tener un propósito o proceso específico, el juego fortalece nuestros músculos y habilidades sociales, trabaja nuestra actividad cerebral, el estado de ánimo y las emociones brindándonos balance y equilibrio.

#### ***Funciones ejecutivas:***

Searle (2013), afirma que la neurociencia describe a las funciones ejecutivas como un proceso cerebral que maneja distintas habilidades como: la concentración, la organización, la resolución de conflictos, la retención, el manejo de impulsos y el aprendizaje por errores. Todas estas permiten un aprendizaje eficiente y el desarrollo de habilidades sociales básicas.

“Es un grupo de procesos mentales que ayudan a conectar la experiencia previa con las acciones presentes. Las personas las usan para realizar actividades como planificación, organización, crear estrategias, prestar atención, para recordar detalles y manejar el tiempo y espacio” (National Center for Learning Disabilities, 2014, p.1).

***Desarrollo:***

“Cambios adaptivos ordenados por los cuales vamos pasando desde la concepción hasta la muerte” (Woolfolk, 2006, p. 601). El desarrollo está presente en distintas áreas como la cognitiva, la personal, la social y la física.

***Desarrollo cognitivo:*** cambios graduales que se llevan a cabo mediante la formación de procesos mentales más complejos (Woolfolk, 2006).

***Desarrollo personal:*** se refiere a los cambios en la personalidad que se llevan a cabo con el crecimiento del niño (Woolfolk, 2006).

***Desarrollo social:*** son los cambios que ocurren con el tiempo y que modifican la forma en que nos relacionamos con las demás personas (Woolfolk, 2006).

***Desarrollo físico:*** “Cambio en la estructura y funciones corporales que ocurren conforme transcurre el tiempo” (Woolfolk, 2006, p. 24).

***Escolarización Temprana:***

La escolarización se refiere a la acción y al efecto de escolarizar, es decir “proporcionar escuela a la población infantil para que reciba la enseñanza obligatoria” (DRAE, 2001). En este estudio se tomará a la escolarización temprana como la educación obligatoria para niños menores de 5 años, considerando una educación enfocada en contenidos de aprendizaje y no en un lugar que proporcione al niño la libertad de jugar y explorara para aprender.

A continuación se encuentra la Revisión de la Literatura dividida en cuatro partes, seguida de las conclusiones que contienen el análisis y discusión del tema investigado.

## REVISIÓN DE LA LITERATURA

### Metodología para el proceso de revisión de literatura

La información consultada para el proceso de revisión de la literatura fue obtenida de libros escritos por autores destacados en el tema de la presente investigación. También se investigó en internet usando palabras claves para encontrar artículos relevantes y actualizados acerca del tema. Durante esta búsqueda se encontraron páginas de organizaciones que hablan sobre el juego y las Funciones ejecutivas. De igual manera se buscó artículos en bases de datos electrónicas como EBSCO, ERIC y Google Académico.

Para comenzar este proceso, se leyó un artículo de la Universidad de Harvard intitulado, *In Brief: Executive Function: Skills for Life and Learning*, recomendado por una profesora de la Universidad San Francisco de Quito de la carrera de Educación que dedica gran parte de su tiempo a la investigación y actualización de conocimientos. En base a la lista de palabras claves antes mencionadas, se procedió a realizar una lluvia de ideas, herramienta que sirvió de guía para encaminar, precisar y guiar la descripción y el proceso acerca de lo que significan las funciones ejecutivas y su importancia e influencia en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, el artículo antes mencionado me permitió llegar a un video muy completo acerca de este tema. Así mismo, se buscó información acerca de las funciones ejecutivas en otros libros y artículos. Se encontró una página de la organización de dificultades de aprendizaje, *The National Center for Learning Disabilities*, la cual también proveyó información útil y veraz sobre la definición y el concepto de las funciones ejecutivas.

En cuanto a la sección de información sobre el juego se utilizó libros de autores reconocidos en esta área como son: Frost, Wortham y Reifel (2011); Brown (2009) y Johnson,

Christie y Yawkey (1999). Dentro de estos libros se encontró otros autores que hablan sobre el tema, los mismos que también aportaron con información relevante para la presente investigación. Finalmente, se encontró una conferencia TED dictada por Stuart Brown llamada “Play is more than just fun” (2008) en la cual, como su nombre lo indica, el orador hace un análisis acerca de la importancia del juego y como este es más que una simple actividad lúdica ya que evidencia los múltiples beneficios que aporta el juego en las diferentes áreas sin importar la edad de la persona. Toda la información investigada se estructuró de manera lógica y organizada constituyendo de esta manera la revisión de literatura.

### **Formato de la revisión de la literatura**

La revisión de literatura de esta investigación se divide en temas y subtemas con el objetivo de facilitar la redacción y comprensión de la misma por parte de los lectores. En primer lugar se analiza qué es la escolarización temprana y cuáles son las consecuencias de esta. Seguido por la definición y análisis de lo que es el juego y cómo esta es una herramienta que estimula el desarrollo y el aprendizaje de los niños. A continuación se definen y analizan las funciones ejecutivas y la importancia de su desarrollo. Y finalmente se relacionará las funciones ejecutivas y el juego para de esta manera poder llegar a las conclusiones de este trabajo de investigación.

## **Escolarización temprana**

Hoy en día, las clases de preescolar ya no se parecen en nada a lo que solían ser. Anteriormente las clases de un kindergarten disponían de espacio y tiempo para que el niño explore y aprenda, hoy en día, los niños pasan entre cuatro y seis horas o más enfocándose en aprender las destrezas básicas de matemáticas y lectoescritura. Así mismo se preparan para los exámenes de ingreso a las escuelas primarias, lo cual exige por parte de los estudiantes que estos cuenten con ciertos conocimientos, destrezas y habilidades que son requisitos para este tipo de pruebas pero que no necesariamente están acordes con la edad de los niños. El tiempo de juego libre, en muchos de los casos es de 30 minutos o menos, al ser un espacio de tiempo tan reducido no se logra satisfacer ni un mínimo de requerimientos de esta actividad para un desarrollo apropiado (Miller y Almon, 2009). Este tipo de prácticas escolarizadas, la disminución del tiempo y el espacio del juego se contradicen con los principios del desarrollo de los niños y las mejores prácticas de enseñanza. La escolarización temprana de los niños y el centrarse en que adquieran contenidos académicos y desarrollen destrezas puede ser algo contraproducente para estos ya que su salud mental puede verse afectado a costa de un supuesto “éxito escolar”.

La presión en la educación inicial es hoy en día cada vez más fuerte. Los niños deben estar preparados para dar exámenes de admisión a la primaria. Según UNICEF (citado en Permiso Para Ser Niño, s.f.), el proceso de selección de ingreso es algo totalmente incoherente en la escuela. Estos procesos crean estrés en los niños y generan un sentimiento de fracaso temprano cuando no son admitidos. Así mismo, todos estos procesos generan inestabilidad



emocional en el niño ya que este desarrolla sentimientos de ansiedad y presión por pasar los exámenes de ingreso.

Para Trathemberg (2013), el sobre exigir la realización de actividades no apropiadas y que no van de acuerdo a las necesidades e intereses reales de los niños, genera aburrimiento y estrés. Esto conlleva a que no exista motivación por aprender y el niño no dé su mayor esfuerzo. La falta de juego puede generar insuficiencia en el desarrollo de las funciones ejecutivas, el aprendizaje óptimo, el autocontrol, y el funcionamiento social normal (Panksepp, S. F. citado en Brown, 2009).

## **Juego**

A lo largo de la historia, han existido evidencias que comprueban que tanto niños como adultos dedicaban tiempo al juego, destacando así que esta es una actividad innata tanto para el ser humano como para los mamíferos. El juego, es una actividad placentera que genera satisfacción y felicidad a los largo de la vida (Brown, 2009). Aunque el juego parece no tener un propósito específico este tiene grandes beneficios, entre ellos se encuentran: el fortalecimiento de los músculos, el desarrollo de habilidades sociales, el desarrollo cognitivo, el desarrollo de la actividad cerebral por medio del incremento de las conexiones neuronales, mejora en el estado de ánimo del individuo y el control de las emociones. Brown explica que esto genera, tanto en el niño como en el adulto, un balance y equilibrio: físico, emocional y cognitivo (American Journal of Play, 2009).

### **Características del Juego**

El juego, es una actividad que a pesar de no tener un propósito específico otorga bienestar al individuo. Este permite a los seres humanos sentirse libre de presiones ya que cuando jugamos nos desconectamos de la realidad y nos sumergimos en un estado de placer y diversión (Brown, 2008). Al ser una actividad que genera satisfacción, esta nos provoca un deseo de continuidad. Un ejemplo puede ser un grupo de niños jugando al colegio, los niños están tan cautivados y concentrados por la actividad que cuando se les pide que entren a la clase piden que se les dé cinco minutos más. Cromwell (2000) define al juego como el lenguaje universal de la infancia, pues es mediante el juego que el niño aprende a comunicarse consigo mismo y su entorno.

Jugar es una actividad que unifica al ser humano de manera integral. Esto quiere decir que cuando jugamos usamos nuestro cuerpo: brazos, piernas, manos, dedos; nuestra mente: para buscar soluciones, imaginar cosas, seguir pasos; y nuestro espíritu: trabajamos nuestras emociones, nos sentimos felices, reducimos el estrés y entre otras (Cromwell, 2000). Gestwiki (1999), divide a las características del juego en cinco: 1) es una actividad placentera y de disfrute, 2) no tiene objetivos extrínsecos, 3) es espontáneo y voluntario, 4) involucra un compromiso activo por parte del individuo 5) incluye actividades simbólicas o que no son literales. Adicionalmente, otros autores también mencionan características del juego. Por ejemplo Brown (2010) menciona que el juego es una actividad que permite a la persona sentirse libre de preocupaciones del tiempo, tiene potencial de improvisación y genera un deseo de continuidad.

### **Beneficios del juego**

Los beneficios del juego se dan a corto y largo plazo. Los beneficios a corto plazo son aquellos que pueden observarse de manera inmediata o en un período de tiempo relativamente cercano a la experiencia (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). El Konin (1978 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999) expone un ejemplo en el cual los niños al momento de jugar mostraban un mejor autocontrol y concentración, lo cual no ocurriría cuando recibía clases. En el ejemplo brindado por el autor, se evidencia cómo durante el juego los niños demostraban mayor autorregulación y mayores niveles de concentración en relación a los que presentaban durante una lección. En cuanto a los beneficios del juego a largo plazo, estos se refieren a los resultados positivos del juego en los niños después de un periodo más prolongado de tiempo, pueden ser semanas, meses o incluso años (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Es importante recordar y reconocer que el juego no es el único factor que

influye en el desarrollo: La cultura, el entorno, factores genéticos, la alimentación, personalidad la salud y entre otros también son aspectos que afectan o influyen el desarrollo del niño (Brines, Crespo, Cruz, Delgado, Garagorri, Hernández y Ruza, 1997)

El juego tiene diversos beneficios en todas las áreas del desarrollo, tanto cognitivos, de lenguaje, motrices, sociales y emocionales. Cuando un niño juega, explora diferentes posibilidades y puede probar diferentes respuestas a un mismo problema, lo cual contribuye a una mejor comprensión del entorno que lo rodea (Trahtemberg, 2013). Por ejemplo, cuando un bebé está en la cuna, este mueve su brazo e inconscientemente toca el móvil provocando que este se mueva y suene. Entonces, el bebé vuelve a intentarlo hasta que se da cuenta que su movimiento provoca la agitación del objeto y esto genera placer y alegría en el niño mientras disfruta y descubre su entorno por medio este juego. Poco a poco el niño va interactuando con lo que está a su alrededor y viendo las reacciones de los objetos y las personas, comprendiendo así mejor el entorno en el que se desenvuelve (Trahtemberg, 2013). A medida que crece, el niño se beneficia de diferentes maneras al realizar actividades lúdicas, por ejemplo: comienza a conocerse a sí mismo, desarrolla e interioriza el lenguaje (Gestwicki, 1999).

El juego es una herramienta que ayuda a que los niños desarrollen sus habilidades, sociales, emocionales, físicas y morales (Curwood, 2007). Alrededor de los tres meses, los bebés comienzan a jugar con la madre o padre por medio de gestos, sonrisas y balbuceos. Mientras la madre y el hijo juegan, automáticamente la actividad neuronal de la corteza derecha del cerebro comienza a sincronizarse, entrando en sintonía. La actividad de ambos cerebros entra en melodía creando una fusión entre sí la cual se puede ver usando un electroencefalograma (Brown, 2009). Esto genera en ambos una sensación de alegría y crea en

el niño las bases para lo que conocemos como la autorregulación (Brown, 2009).

Posteriormente, el niño continúa explorando por sí solo, lo hace llevándose objetos a la boca, sintiendo texturas, formas, sabores y así comienza a identificar los elementos del entorno que lo rodean. Luego, comienza a balbucear hasta que logra desarrollar su vocabulario y lenguaje el cual más adelante le permitirá involucrarse en juegos de fantasía ya sea de manera solitaria, con sus pares o con adultos

El juego satisface la necesidad del niño de explorar sus ideas y el lenguaje (Cromwell, 2000). A través de la exploración el niño puede descubrir un objeto, comprender su funcionamiento, su uso ordinario y transformarlo en algo totalmente distinto, producto de su imaginación. Es por esto, que cuando a los niños se les proporciona distintos materiales de su agrado o interés, utilizan su creatividad e imaginación de manera positiva en el juego. Un ejemplo de esto podría ser cuando en el aula se observa que los niños imaginan que una pila es un carro, transforman una caja en una nave espacial, hacen que cada compañero sea un miembro de la tripulación y desempeñen distintos roles, se imaginan que el aula, el patio o el lugar de juego es un planeta extraño y que los objetos que se encuentran en su alrededor son malvados extraterrestres, mostrando así que su capacidad imaginativa se desarrolla por medio del juego y su capacidad de invención es cada vez mayor. El niño usa en el juego su imaginación para comunicar las ideas y recuerdos que ha interiorizado con el tiempo (Cromwell, 2000). De igual manera, el niño explora el lenguaje de manera natural, comunicándose con sus pares o con sí mismo mientras simula ser un personaje, da instrucciones o se pone de acuerdo con sus compañeros (Cromwell, 2000).

Como explica Cromwell (2000), el juego requiere de planificación e instrucciones. Los niños deben escoger qué juego van a jugar, negociar roles, determinar reglas y entre otras

acciones que implican un seguimiento o planificación específico. También debe escoger que materiales van a usar y que uso tendrá cada uno de estos.

Otro beneficio del juego es que este desafía las habilidades mentales del niño. En el juego imaginativo, el niño debe ser capaz de crear objetos, imaginar situaciones y resolver conflictos. En el simbólico, el niño debe tomar objetos que tiene a su alcance y convertirlos en otra cosa. Por ejemplo, un bloque en una casa, un cilindro en un carro, un palo en una cuchara o un sobre en una cartera. En el juego dramático, el niño debe ser capaz de transformarse en un personaje y actuar su rol de manera verbal y no verbal, provocando que el niño despierte y estimule sus sentidos, estando así alerta de todo lo que pasa durante la actividad (Cromwell, 2000). Por ejemplo, el niño debe estar atento a lo que dicen sus compañeros para así poder responder al diálogo coherentemente o para seguir comando que se le corresponda.

A través del juego, el niño trabaja su desarrollo emocional, permitiéndole expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones. Según Brown (2009), el juego permite al niño disminuir sus niveles de estrés y ansiedad ya que en este la energía del niño se ve liberada. Además en el juego el niño expresa alegría y satisfacción, motivándolo a querer seguir jugando y haciendo que la actividad sea aún más enriquecedora (Singer y Singer, 1990). El juego permite a los niños desarrollar tolerancia y empatía hacia los demás. Brown (2010), explica que cuando los niños juegan estos aprenden hasta qué punto pueden molestarse entre sí y cuando sobre pasan el límite. Así mismo los niños descubren mediante el juego como arreglar un conflicto con sus pares cuando pelean por algún desacuerdo. El juego les ayuda a desarrollar empatía y comprender que cada uno piensa y reacciona de manera distinta ante una situación. En el caso del juego dramático, este favorece la interacción entre pares, pues comparten material, representan diferentes roles, toman decisiones, solucionan conflictos,

entre otras cosas. Así mismo el juego genera en el niño un sentido de colaboración, le permite hacer uso de su energía y promueve la organización dentro de esta actividad para que esta se desarrolle de manera óptima.

Además de esto, el juego permite al niño acumular e interiorizar diferentes experiencias, conocimientos y conceptos para convertirlos en memorias relevantes. (Cromwell, 2000).

Satanding (1988), hace referencia María Montessori quien llama *mente absorbente* al proceso por el cual el niño, de 0 a 6 años, absorbe lo que le rodea: el ambiente, las costumbres, el lenguaje, las reglas sociales y la cultura. El ambiente, favorece al niño para que este a través del juego y las experiencias internalice todos sus vivencias.

### **Relación entre el juego y el desarrollo**

Johnson, Christie y Yawkey (1999), retoman tres perspectivas que conectan el juego con el desarrollo. En primer lugar, explican que el juego puede servir como una ventana al desarrollo, es decir que por medio del juego es posible observar el estado de desarrollo del niño. En segundo lugar, el juego constituye una herramienta que ayuda al niño a reforzar y consolidar su desarrollo. En tercer lugar, el juego puede considerarse un instrumento para generar y potenciar el desarrollo del niño. En cualquiera de los tres casos, es relevante reconocer qué tipo de juego se está llevando a cabo y las áreas y niveles de desarrollo consideradas. Es trascendental conocer al niño como individuo y tomar en cuenta su entorno o contexto ya que estos elementos son de suma influencia y se reflejan en su comportamiento durante el juego. El juego influye en el desarrollo cognitivo, del lenguaje, social, emocional y físico. A continuación se explica cómo el juego estimula el desarrollo de todas las áreas antes mencionadas.

## **Desarrollo Cognitivo**

A partir del nacimiento de las teorías propuestas por Piaget, Bruner y Vygotsky acerca del desarrollo infantil, se comenzaron a realizar estudios que analizan los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo de los niños (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Con estos estudios se ha visto que observar el juego de los niños permite descubrir aspectos importantes acerca de su modo de pensar, sus creencias y su manera de ver el mundo en general (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). La experiencia vivida por medio del juego, permite que los niños trabajen las diferentes áreas de nuestro cerebro, por esta razón, es posible afirmar que el juego promueve la actividad cerebral. Christie y Johnsen (1983), Creasey, Jarvis y Berk (1998) y Johnson (1990) (citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999), han estudiado la conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo dividiéndolo en siete partes:

### ***Desarrollo conceptual:***

“El desarrollo conceptual es el proceso de reelaboración de los esquemas e ideas sobre la realidad” (García y Delval, 2010, p. 243). Esto quiere decir que el niño organiza sus experiencias clasificándolas en categorías para así poder comprender mejor el entorno que lo rodea. El desarrollo conceptual se evidencia con claridad durante el juego socio dramático. En este tipo de juego, el niño alcanza un nivel muy alto de representación, es decir que, es capaz de construir diálogos, crear conexiones conceptuales y establecer patrones en cuanto a experiencias previas. Esto le permite al niño otorgar un orden o una secuencia lógica a distintos eventos, lo cual hace posible la integración de ciertas actividades que a simple vista podrían no tener relación entre sí (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

Durante el juego también se trabajan conceptos como el tiempo y el espacio, la probabilidad y casualidad. Johnson, Christie y Yawkey (1999), describen que en un estudio un



grupo de niños que tuvieron mayor oportunidad de juego, específicamente juego de roles, lograron tener resultados más altos en un examen de comprensión y secuencia. Esto se debe a que los niños cuando juegan interiorizan lo que ven en el día a día comprendiendo el orden de las cosas.

***Inteligencia:***

En su libro *Play and Early Childhood Development*, Johnson, Christie y Yawkey (1999), destacan que la inteligencia y el desarrollo cognitivo se determinan mediante tres habilidades mentales: la discriminación de información, es decir la capacidad para discernir lo importante de lo que no es relevante; la adaptación consiste en necesitar menos datos o símbolos para generar más información ya que el niño toma en cuenta los conocimientos y conceptos previamente adquiridos, y por último, el desarrollar altos niveles de abstracción. Esta definición toma en cuenta la estimulación de la memoria, el razonamiento y a la consolidación de destrezas cognitivas adquiridas. Johnson, Ersheler y Lawton (1982, citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999), relacionan el desarrollo de la inteligencia con el juego socio-dramático y el juego constructivo.

***Pensamiento operacional:***

El pensamiento operacional es aquel que permite al individuo comprender el concepto de conservación. El concepto de conservación le posibilita al niño comprender que los objetos mantienen sus características aunque aparentemente su forma cambie, esta capacidad cognitiva se desarrolla mediante el juego (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Por ejemplo el niño aprende que si tiene una bola de plastilina y la convierte en gusano, esta sigue teniendo la misma cantidad de plastilina y entiende que lo único que cambia es la forma. Este proceso se logra a través de dos operaciones cognitivas: la descentración y la reversibilidad (Rubin, Fein

y Vandenberg, 1983). La primera se refiere a la capacidad del niño para ser él mismo e interpretar un rol o personaje al mismo tiempo. La segunda se refiere a la capacidad del niño de dejar su rol o personaje y volver a ser el mismo en cualquier momento. Un ejemplo de descentración y reversibilidad puede verse cuando un niño juega a interpretar el rol de un súper héroe, sin embargo comprende que él no es el súper héroe sino que es el mismo interpretando un rol. Se habla de reversibilidad cuando el niño puede, en este caso, dejar de ser el súper héroe para ser el mismo. Esto se relaciona con la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo y la etapa pre-operacional la cual se da en los niños de 2 a 7 años. Según Piaget (citado en Woolfolk, 2006) en esta etapa el niño aún no domina las operaciones mentales, o la habilidad de pensar en las acciones que realiza sin necesidad de llevarlas a cabo.

### ***Resolución de problemas:***

Las situaciones de juego exponen al niño a diversos problemas y dificultades donde es este quien debe solucionar y resolver problemas constantemente. Así mismo les da la oportunidad de crear nuevas situaciones de conflicto y resolverlas (Cromwell, 2000). Según Bruner (1972 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999), el juego le permite al niño la posibilidad de intentar o probar varias soluciones para resolver un mismo problema, lo cual puede transferirse a la vida real e interiorizarse gracias a la experiencia, haciendo de esto un aprendizaje significativo de la resolución de conflictos. Los juegos como los rompecabezas, ayudan al desarrollo de destrezas de solución de problemas convergentes, es decir, de problemas que tienen una respuesta única. A su vez, el juego libre permite al niño que utilice las piezas de un rompecabezas para realizar una construcción de algo y de esta manera refuerzan la resolución de conflictos que tienen varias soluciones, y que por lo tanto se consideran divergentes (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). El juego le brinda al niño la

posibilidad de analizar y observar distintos aspectos del contexto o la situación en la que se encuentra ya que tiene la posibilidad de probar diferentes comportamientos en su juego. Por ejemplo, puede buscar distintas formas de sacar un juguete que se encuentra atascado bajo un mueble usando materiales de su entorno y probándolos hasta conseguir el objetivo.

***Pensamiento divergente:***

El pensamiento divergente es aquel que permite al niño dar diferentes respuestas o ideas a un problema o situación. Este concepto está ligado directamente con la creatividad (Woolfolk, 2006). Los niños a los que se les permite jugar libremente con distintos objetos tienen por lo general un pensamiento divergente más desarrollado. Estos niños logran transformar un objeto en cualquier otra cosa y darle un uso diferente al uso ordinario del objeto (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

***Metacognición:***

La metacognición es un proceso de pensamiento de orden superior el cual necesita de un manejo o control consciente de los procesos de pensamiento participantes en el proceso de aprendizaje (Livingston, 19997). El control de los procesos de pensamiento incluye el planificar como se realizará una tarea determinada, esto implica como se la va a abordar, que pasos se van a seguir y como se evalúa y comprende la tarea. Es decir que la metacognición es el conocimiento que el niño tiene acerca de sus procesos de pensamiento y de su habilidad para supervisar y controlar su proceso de aprendizaje (Feldman, 2008).

En el proceso de enseñanza aprendizaje la metacognición tiene un rol muy importante. Es a través de esta que tanto profesores como alumnos concientizan como aprenden mejor y según esto aplican distintas estrategias de aprendizaje que les favorezcan siendo así más eficaces en lo que hacen. De igual manera, la metacognición incluye el conocimiento y los

componentes de la estrategia. Esto se refiere a que se conoce cuáles son las estrategias utilizadas para cumplir un objetivo específico y que estrategias se utilizan para ayudar y garantizar el cumplimiento de dichos objetivos (Livingston, 1997).

Conforme el paso del tiempo, el niño desarrolla paulatinamente la capacidad de estar consciente tanto de sus procesos cognitivos como de sus proceso de aprendizaje. Para esto, el niño hace referencia a la metamemoria es decir que analiza que tan bien está funcionando su memoria y que factores influyen en ella. Por ejemplo, el niño se dice a si mismo que puede recordar mejor las cosas cuando su madre se las repite más de una vez (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Cando el niño habla sobre su interacción social y la manera en que juega, su comportamiento se define como meta comunicación. Por ejemplo, el niño dice que es lo que va a hacer durante el juego, como lo va a hacer, etc. La meta comunicación es esencial en el juego social ya que es necesario que durante el juego los niños planifiquen y negocien los roles, que se inviten unos a otros a jugar y que resuelvan conflictos. Esto dará la pauta acerca del diálogo y de los diferentes guiones que se darán a lo largo de la actividad para que esta pueda fluir adecuadamente (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

### ***Teoría de la mente:***

La teoría de la mente se refiere a los conocimientos y creencias que tenemos acerca del funcionamiento de la mente y su influencia en el comportamiento. Desde temprana edad, los niños comienzan a entender sus procesos mentales y las otras personas. “Las teorías de la mente son explicaciones que los niños utilizan para comprender como piensan los demás” (Feldman, 2008, p.183). Como describen Johnson, Christie y Yawkey (1999), la teoría de la mente se conecta con la toma de perspectiva. Esta teoría se refiere al hecho de que, incluso los niños, alrededor de los dos años de edad, tienen la capacidad de procesar sus propios estados

psicológicos y los de los demás. Al estar consciente de que la otra persona piensa, siente y cree de manera distinta a él, el niño desarrolla la empatía o “respuesta emocional que responde al sentimiento de la otra persona” (Feldman, 2008, p.184) Es decir, que el niño aprende a ponerse en los zapatos del otro. Por ejemplo, cuando una mamá llora, su hijo de 2 años le acaricia su cabeza, porque comprende que su madre está triste. Cuando el niño desarrolla esta teoría se vuelve más sensible, comprendiendo el hecho de que cada persona piensa distinto y que no todos van a coincidir con sus opiniones y actitudes o compartir siempre su mismo punto de vista. Los juegos en los cuales el niño interpreta roles, como es el caso del juego socio dramático, son esenciales para estimular el desarrollo de esta teoría (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). La teoría de la mente permite al que el niño llegue a niveles de juego más complejos.

### **Desarrollo del lenguaje**

El desarrollo del vocabulario está conectado de manera significativa con el diálogo que tienen los padres con sus hijos. Frost, Wortham y Reifel (2011) explican que, el diálogo entre el adulto y el bebé crea conexiones neuronales que son esenciales para el futuro desarrollo del lenguaje. Cromwell (2000) afirma que, durante el juego, los niños practican y desarrollan su lenguaje, el cual constituye una herramienta de comunicación esencial que les permite satisfacer tanto sus necesidades sociales como sus deseos de comunicación con los demás. De igual manera el lenguaje ayuda al niño a expresar sus sentimientos durante el juego. Según Johnson, Christie y Yawkey (1999), los niños juegan con las diferentes formas del lenguaje. Por ejemplo, los niños juegan con los sonidos, la sintaxis y la semántica. Esto ayuda al desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades lingüísticas al igual que a la concientización de las reglas del juego que se está llevando a cabo. Para Vygotsky (1962, citado en Woolfolk,

2006), el habla privada o discurso que los niños establecen consigo mismos, ayuda a guiar sus pensamientos y acciones. Este proceso se va interiorizando hasta que el niño desarrolla un discurso interno el cual permite al niño planificar, autorregularse, guiar sus propios pensamientos y resolver problemas.

A medida que los infantes crecen su lenguaje se desarrolla y toma un rol importante dentro del juego. Los niños aprenden a seguir las reglas de la conversación como por ejemplo, tomar turnos cuando desean hablar. De igual manera, aprenden a crear historias y desarrollan constantemente nuevo vocabulario (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Según Bruner (1983 citado en Singer, Michnick y Hirsh-Pasek) las formas más complejas del lenguaje, gramática y pragmática, se dan en una primera instancia durante el juego. Algunos estudios realizados por Wolfgang (1974) y Pellegrin (1980) (citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999) concluyen que el juego dramático tiene una relación estrecha con el desarrollo y adquisición de la lectoescritura. Así mismo, el juego dramático también contribuye a la comprensión de historias y eventos. Los niños siguen reglas de conversación, toman turnos y usan el lenguaje para planificar historias, diálogos y dar roles a compañeros u objetos. Cuando los niños juegan crean secuencias de eventos lo que les ayuda más adelante a comprender el orden en el que sucede una historia (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

### **Desarrollo Social**

Frost, Wortham y Reifel (2011), afirman que el juego, en especial el juego dramático constituye una herramienta clave para favorecer la socialización. Este tipo de juego permite al niño simplificar situaciones complicadas de la realidad haciéndolas manejables y comprensibles, ya que aprende a manejar y solucionar diferentes problemas representando distintos roles y situaciones en un ambiente en el cual se siente seguro. A su vez, Frost,

Wortham y Reifel (2011), mencionan que el juego desarrolla habilidades sociales en los niños como son: el compartir, cooperar, negociar y solucionar problemas. En el juego el niño desarrolla la competencia social y el pensamiento perspectivo.

Mediante la observación e interacción con adultos y pares, el niño aprende distintas actitudes y destrezas que lo ayuden a jugar de una manera más integral con los demás. En la competencia social, el niño aprende a incluir a otras personas en el juego y a su vez a ser incluido en el juego de sus pares (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Además de tomar turnos y trabajar en equipo, el desarrollo social del niño le permite comprender que no todas las personas piensan y sienten igual que él. El pensamiento perspectivo es la habilidad de ponerse en los zapatos de otros, es decir, ver las diferentes situaciones desde la perspectiva de otras personas. Este tipo de pensamiento desarrolla más adelante en el niño cualidades como la generosidad, ya que el infante comprende que esto genera un sentimiento de bienestar tanto para sí mismo como para la otra persona. El pensamiento perspectivo permite al niño comprender como otras personas ven, piensan y sienten mediante la representación de distintos roles (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Los niños tienen mucha dificultad para manejar el pensamiento perspectivo debido a su egocentrismo, o incapacidad para tener en cuenta las opiniones de los demás (Saunders y Bingham-Newman, 2000).

### **Desarrollo emocional**

Jugar no solo ayuda a trabajar nuestro desarrollo cognitivo y nuestras destrezas, sino que también es una actividad que coopera con el bienestar de nuestro cuerpo y mente. “Cuando dejamos de jugar, dejamos de desarrollarnos, y cuando esto sucede, las leyes de entropía se hacen cargo” (Brown, 2009, p. 26, traducido por autora). Con esto, el autor se refiere a que la falta de juego provoca que las cosas se desmoronen, pierdan sentido, haciendo que dejemos de

interactuar con el mundo de manera positiva volviéndonos una especie de vegetal, perdiendo el contacto y la interacción con el entorno y los demás. “Cuando dejamos de jugar, comenzamos a morir” (Brown, 2009, p. 26, traducido por autora).

El juego, como describe Brown (2009), es de lo que estamos hechos. Además de ser una ayuda para fomentar la innovación, el juego en su estado más trascendental nos permite expresar nuestra alegría y conectarnos con los aspectos más profundos de cada uno. El juego da vida a la vida, y es considerado la más pura expresión de amor. Bowen White y Patch Adams son un claro ejemplo de cómo el juego puede alegrar, así sea por instantes, la vida de uno mismo y la de los demás. Estas dos personalidades de la medicina dedican tiempo a sus pacientes elevándole su autoestima y alegrándoles el día como payasos, dan conferencias y hacen trabajo de caridad para niños necesitados, jugando con ellos en los hospitales. Para ellos el juego y el cariño conectan a las personas. Además el juego, según White (S.F. citado en Brown, 2009), no soluciona los problemas ni nos saca del sufrimiento pero si nos abre el corazón y nos ayuda a recuperar el niño interior para solucionar y manejar de mejor manera los problemas y desafíos de la vida.

El juego brinda al niño la oportunidad de volverse más humano, de desarrollar esquemas sobre sí mismo y aprender a expresar las emociones, trabajando integralmente su inteligencia emocional (Singer y Singer, 1990) Es importante considerar y comprender la importancia e influencia que tiene la inteligencia emocional en los niños (Frost, Wortham y Reifel, 2011). Algunas emociones como la ansiedad, si no son manejadas adecuadamente pueden convertirse en estrés y tener como consecuencia comportamientos no deseados en el niño que pueden afectar su proceso de aprendizaje (Smith, 2005 citado en Frost, Wortham y Reifel, 2011). El juego, es una actividad que reduce los niveles de ansiedad y por lo tanto



ayuda al niño a deshacerse de eventos negativos. En el juego los niños pueden expresar y desahogar emociones negativas ayudando al niño a eliminar aspectos como el estrés causado por la presión de la sociedad de hoy en día. (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Según Erikson (1977), el juego ayuda a que el niño resuelva conflictos internos mediante la dramatización de los mismos.

Durante el juego, el niño tiene la posibilidad de manejar lo que sucede y a la vez de expresar sus sentimientos, manejar sus emociones en lugar de reprimirlas y controlar sus impulsos (Paluo, 2008). Aprenden a manejar sus emociones y saber resolver conflictos o dificultades provocadas por sus propios sentimientos o los de los demás ayuda a formar personas exitosas. El juego ayuda a trabajar la inteligencia emocional por medio de la expresión y actuación, lo que en ayuda a que el niño mejore su rendimiento escolar, disminuir la ansiedad e incrementar la comprensión de emociones de uno mismo y de los otros (Goleman, 2012). Además, mejorar estos aspectos mejora el entorno escolar facilitando así un mejor ambiente de aprendizaje para los niños (Goleman, 2012).

El juego ayuda al niño a desarrollar su autoconcepto, es decir, el concepto que tiene de sí mismo como persona, de sus destrezas y habilidades y su propia individualidad, refiriéndose a que hay elementos propios de él que le difieren del resto, empezando así a poder evaluar su competitividad en determinadas actividades. (Marsh, Ellis y Carven, 2002). Esto se debe a que el juego estimula el sentido de control y autonomía en el niño ayudándolo a trabajar su autoconcepto por medio de la disminución de conflictos de ego. Por ejemplo, el niño puede asumir un rol que le permita sentirse líder ante a los demás dentro del juego. Un niño que por lo general aparenta ser tímido, en el juego de fantasía o dramático, pueden tomar un personaje

que lo haga sentirse líder, poderoso y en control de los eventos permitiéndole interiorizar sus propias capacidades y destrezas (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

Durante el juego, el niño se siente libre. Elkind (1981 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999, pp. 48-49) afirma que el niño juega para eliminar el estrés causado por la sociedad y el entorno en el que vive. Por lo tanto, el juego le permite expresar sus sentimientos y pensamientos liberándose de ciertas expectativas externas que deben alcanzar tanto en casa como en las escuelas. El juego es una actividad saludable que ayuda a reducir el estrés y evocar felicidad tanto en niños como adultos (Brown, 2009).

### **Etapas de desarrollo del juego**

#### **Etapas sociales del juego:**

Parten (1932 citado en Gestwicki, 1999) describe cinco etapas sociales del juego. En primer lugar nos presenta la etapa del *observador*. Durante este periodo el niño observa más de lo que participa. Aquí, los tiempos de atención del niño son cortos por lo cual su interacción dura poco (Gestwicki, 1999). Un ejemplo de esta etapa puede ser un grupo de niños haciendo un castillo en el arenero, otro niño está sentado cerca solamente observando. Llega un momento en esta etapa en que el niño, se siente atraído por lo que hacen los demás, deja de ser un observador y se convierte en un participante. Por lo general esto dura poco, pues al niño solo le interesan periodos cortos de amistad debido a que aún son algo egocéntricos y les cuesta compartir y cooperar (Cromwell, 2000).

En segundo lugar, se encuentra el juego *solitario*. Durante esta etapa, el niño juega solo sin intervención de sus pares (Gestwicki, 1999). En el juego solitario el niño se comunica de manera muy significativa con sus pensamientos y sus sentimientos, es decir que se crea una

especie de diálogo interno o personal, donde el individuo piensa ya sea en alto o en silencio. Esto es parte del habla privada, es la expresión mediante la cual el niño hace un discurso para sí mismo (Feldman, 2008 p. 248). Este tipo de juego permite al niño conocerse mejor así mismo y a su ambiente. Por lo general el juego solitario comienza por un deseo propio de exploración el cual depende de la motivación propia de cada niño (Cromwell, 2000).

En tercer lugar tenemos el juego *paralelo*. Este juego se da cuando dos o más niños juegan juntos en un mismo lugar pero sin interactuar entre sí. Durante este tipo de juego, los niños interactúan entre sí por momentos haciendo algún comentario o simplemente observándose los unos a los otros (Gestwicki, 1999).

En cuarto lugar, los niños pasan de un proceso de juego paralelo a un juego *asociativo*. En esta etapa de juego, los niños comparten materiales e incluso el mismo tipo de juego pero no lo hacen de manera cooperativa. Por ejemplo, en el arenero, dos niñas juegan a ser chefs, cada una juega su propia versión de ser chef pero por momentos comparten alguno de las herramientas de juego como baldes o palas. Sin embargo, no se ayudan mutuamente, no comparten roles y no existe una unión entre el juego de las dos niñas a pesar de estar jugando a lo mismo. En este punto, comienza una transición entre el juego paralelo y el cooperativo (Cromwell, 2000).

Finalmente se encuentra el juego *cooperativo* o social. En esta etapa de juego el niño demuestra esfuerzos por compartir, tomar turnos, negociar y representar roles con sus pares (Gestwiki, 1999). Cromwell (2000), incluye uno sexto tipo de juego, llamado *juego brusco*. Este es un tipo de juego físico que sucede en la etapa de juego paralelo y asociativo. Algunos ejemplos de este tipo de juego son, rodar, saltar, atrapar, entre otros. Entre los cuatro y cinco años de edad, los niños generan gran atracción y placer por juegos como las congeladas y las

cogidas y a pesar de que disfrutan el movimiento, correr y atrapar a veces su descarga de energía se sale de las manos convirtiendo al juego en algo agresivo. Por lo general, a los niños les gusta jugar juegos de esta índole cuando están esperando una transición de una actividad a otra o cuando se encuentran cansados.

Para Brown (2008), el juego social tiene un rol indispensable en el comportamiento de los seres humanos. En su libro *Play: How It Shapes The Brain Opens Imagination And Invigorates The Soul*, el autor explica que el juego es la base para desarrollar competencias sociales, es decir que el juego nos permite florecer como seres humanos. Dentro del juego social Brown (2009), describe el juego brusco, explicado anteriormente, y el juego de amistad y pertenencia, en el que, los niños que juegan de manera paralela comienzan a interactuar con los niños de su alrededor incorporándose e integrándose a su juego. Durante los cuatro y seis años, los niños interiorizan el significado de la empatía, reconociendo los sentimientos y pensamientos de los otros, permitiéndoles así jugar con sus pares (Brown, 2009). Brown describe a este juego brusco como la base de la amistad.

### **Etapas cognitivas del Juego**

Piaget, desarrolló una teoría del desarrollo cognitivo a través del juego. En esta teoría explica, cómo, por medio del juego, el niño acomoda sus pensamientos y afirma los conceptos aprendidos durante la actividad. Mediante el juego se desarrolla el pensamiento simbólico ya que el niño debe pensar de manera abstracta para poder representar acciones y transformar objetos en algo de su imaginación. Piaget clasificó al juego en tres categorías diferentes: funcional, simbólico y juego con reglas. Estas categorías coinciden con las etapas cognitivas del desarrollo del niño (Gestwicki, 1999), como por ejemplo: la etapa sensorio-motriz entre los 0 y 2 años, en la que el niño comienza a imitar, a usar la memoria y el pensamiento, a

reconocer que los objetos no desaparecen cuando se los oculta y comienzan a cambiar las acciones de reflejo por acciones dirigidas a objetivos (Wadsworth, 1996); la etapa pre-operacional que va de los 2 a 7 años, el niño desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje, el pensamiento simbólico y el pensamiento lógico (Wadsworth, 1996); la etapa de operaciones concretas de 7 a 11 años, el niño desarrolla la capacidad para resolver problemas concretos de manera lógica y comprende las leyes de conservación y reversibilidad (Wadsworth, 1996); y la etapa de operaciones formales desde los 11 años en adelante la cual desarrolla: la capacidad de resolver problemas abstractos de manera lógica, el pensamiento científico y la preocupación por temas sociales (Wadsworth, 1996).

***Juego funcional/ de práctica/ o sensomotor:***

Este juego le permite al niño conocerse a sí mismo y al ambiente inmediato que lo rodea. Aquí, el niño juega a moverse y a explorar el entorno con sus sentidos. Los lapsos de concentración son cortos y no le permiten al niño interactuar socialmente de manera más profunda (Cromwell, 2000). Este tipo de juego es común en los dos primeros años de vida, permaneciendo en las siguientes etapas de desarrollo cognoscitivo pero de manera menos notoria. Este tipo de juego se basa mucho en la repetición, ya que de esta manera el niño practica sus destrezas recién adquiridas e interioriza la información obtenida por medio de sus sentidos del entorno que lo rodea. Por ejemplo, un bebé explora objetos tomándolos con sus manos, sintiéndolos y llevándoselos a la boca. Un niño de dos años explora su entorno subiéndose a todo lo que encuentre (Gestwicki, 1999).

***Juego simbólico:***

El juego simbólico aparece alrededor de los dos años y permanece a lo largo de la vida adulta tomando distintas formas. Aquí, el niño comienza a entender símbolos y a desarrollar

un pensamiento más abstracto. Es decir, que es capaz de jugar y pretender ser un personaje o representar algún rol (Cromwell, 2000). El juego simbólico o de representación incluye dos tipos de juego: constructivo y dramático.

El *juego constructivo* se da cuando un niño toma uno o más objetos para convertirlos en algo más. Aquí el niño crea y construye usando materiales concretos. Un ejemplo, como nos dice Gestwicki (1999), puede ser un niño que usa bloques para crear simbólicamente su casa. Durante este tipo de juego el niño usa habilidades de organización, habilidades motoras y perceptivas y sus instintos naturales. Para este juego el niño puede planificar con anticipación lo que desea crear o las ideas pueden darse naturalmente mientras el niño explora (Cromwell, 2000).

El *juego dramático*, es aquel que permite al niño crear roles imaginarios, es decir que puede pretender ser otra persona e incluso un animal o una cosa. En este tipo de juego el niño es capaz de tomar un objeto y transformarlo. Por ejemplo un bloque y transformarlo en un teléfono celular. Este juego se transforma en juego *socio dramático* cuando dos o más niños juegan juntos e interpretan roles y crean un guión de juego o una historia que interpretar (Gestwicki, 1999). El juego socio dramático es fundamental para el desarrollo, puesto que ayuda al niño a desarrollar ciertos aspectos como: la confianza en sí mismo, el autocontrol, la creatividad, la resolución de conflictos, conectarse con sus pares significativamente, desarrollar el liderazgo, aplicar la tolerancia y la empatía, ser innovadores, expresar sentimientos e ideas mediante distintas formas de comunicación y de satisfacer su deseo de interactuar con sus pares e interpretar diferentes roles (Cromwell, 2000).

***Juego con reglas:***

Dentro de esta sección entran los juegos con reglas establecidas, como por ejemplo juegos de mesa y juegos con reglas creadas por los propios niños o el adulto. Normalmente esta clase de juegos se da alrededor de los cinco años, esto se debe a que son juegos que necesitan niveles más altos de desarrollo cognitivo al igual que se necesitan destrezas sociales que permitan tomar y ceder turnos, resolver conflictos, seguir instrucciones, entre otras cosas (Cromwell, 2000).

Los diferentes tipos de juego o etapas no ocurren de manera lineal lo cual quiere decir que un niño puede presentar en ciertos momentos un juego solitario y en otros un juego cooperativo. De igual manera, es importante recordar que los niños pueden volver a las etapas anteriores y que estas permanecerán a lo largo de la vida ya que cuando somos adultos podemos jugar de cualquiera de estas formas, solitario, en grupo, con reglas, dramático, constructivo, etc. Sin embargo hay que recalcar que el niño que no ha pasado por una etapa no puede saltarse que se desarrolle más adelante. Por ejemplo, un niño que ya juega con reglas puede ser observador, sin embargo un niño que está en la etapa de observador no puede jugar con reglas. Esto se debe a que su desarrollo cognitivo no está lo suficientemente desarrollado para comprender este otro tipo de juego. Por ende el desarrollo cognoscitivo no le permite al niño saltarse de etapas.

**Rol del profesor**

Es importante tener en cuenta que cuando un niño juega, tanto dentro como fuera del aula, el adulto puede intervenir pero esta intervención debe hacerse de manera cautelosa. El adulto debe permitir que el niño explore y descubra por si solo a través del juego. La

intervención, sin embargo, es importante en algunas situaciones dependiendo de los objetivos y las necesidades o intereses del niño. Johnson, Christie y Yawkey, (1999) explican que la mediación adecuada del adulto puede tener algunas ventajas en el juego del niño. Estas son las siguientes:

- **Aprobación:** la intervención del adulto hace que el niño vea al juego como una actividad válida y otorga reconocimiento e importancia a esta (Manning y Sharp, 1977 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999).
- **Apego:** Los niños tienden a crear conexiones afectivas positivas con los adultos que se involucran positivamente en el juego (Howes y Smith, 1995 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999). El juego entre el niño y el adulto ayuda a crear vínculos afectivos más fuertes lo cual beneficia a los niños haciendo que estos se sientan más seguros (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).
- **Complejidad cognitiva:** el interactuar con adultos, permite a los niños, especialmente de 4 a 5 años sumergirse en un juego cognitivo más complejo ya que su pensamiento está más desarrollado y tiene la capacidad de crear pensamientos más complejos (Sylva, Roy y Painter, 1980 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999).
- **Lapsos de atención:** la presencia del adulto ayuda a que los lapsos de atención del niño incrementen (Hutt, Tyler, Hutt y Christopherson, 1989 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999).
- **Interacción con pares:** los adultos pueden ayudar a crear situaciones en las que los niños deban interactuar con sus pares. Así mismo pueden ayudar a buscar solución a



problemas y ayudar a los niños en ese proceso (Howes y Smith, 1995 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

- Enriquecimiento: los adultos pueden proveer material y habilidades que incrementen el aprendizaje del niño (Bennett, Wood y Rogers, 1997 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999).
- Andamiaje: el adulto puede ser un modelador para el niño. También puede hacer ciertas cosas que el niño no puede durante el juego y este poco a poco aprenderá a través del andamiaje. (Vygotsky, 1978 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999). El andamiaje se refiere a la existencia de un apoyo para el aprendizaje y la resolución de conflictos. Este apoyo puede ser recordatorios, claves, una motivación, preguntas, ejemplos, dividir algo en pasos o cualquier otra acción que permita que el niño se independice y aprenda por sí mismo (Woolfolk, 2006, p.50).

El adulto puede tener distintos roles. Puede ser solo un observador y tomar nota de lo que hacen los niños (Ashiabi, 2007). Esto le permite conocer las personalidades de cada uno, los intereses y las necesidades, lo cual le ayuda a planificar y organizar de mejor manera los ambientes de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Así mismo este debe proveer al niño un ambiente de juego seguro y adecuado. De ser necesario, el profesor debe modelar como jugar o incluso dar instrucciones de lo que se hará durante el juego. Al momento de intervenir, el profesor puede hacerlo ya sea de manera directa o indirecta, como mediador o participante. Cualquiera de estas dos formas sirve como apoyo para que el niño pueda profundizar y desarrollar de manera más compleja la actividad que está realizando. En la ***intervención indirecta***, el profesor intervine desde afuera del juego, es decir que solo provee sugerencias y hace comentarios que ayuden al niño a desarrollar mejor su juego o a integrarse

al mismo. En la *intervención directa*, en cambio, el profesor o el adulto intervienen involucrándose activamente en el juego del niño asumiendo, posiblemente, un rol específico (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Durante esta intervención, el profesor modela roles y ofrece ideas. Esto ayuda al crecimiento integral del niño (Ashiabi, 2007).

La intervención del adulto también puede ayudar al desarrollo del lenguaje del niño. El prestar atención y escuchar lo que el niño dice mientras juega nos permite como adultos poder intervenir en el juego e incluso de ser necesario crear una conversación con el niño. Cuando el adulto hace esto, puede llevar la discusión a un nivel más alto, hacer preguntas, ayudar al niño a llegar a conclusiones, reforzar vocabulario, entre otras (Tsao, 2008). Todo esto lo hace sin que el niño necesariamente se dé cuenta de que el juego está teniendo otro objetivo aparte de su propia satisfacción.

De igual manera el adulto puede tener un rol de líder (Ashiabi, 2007), es decir que puede ser él quien proponga que juego se va a jugar, que reglas se van a seguir, quien va a representar un rol u otro, donde se va a jugar, por cuanto tiempo se va a jugar y entre otras cosa. El adulto participa activamente para expandir y enriquecer las experiencias de los niños durante el juego

El adulto puede ser un facilitador. Para esto debe montar el escenario, es decir que debe proveer el material y los objetos que permitan a los niños involucrarse en el juego. Kendall (1983, en Ashiabi, 2007) certifica que el profesor debe asegurarse de cambiar constantemente el material sobre todo aquel del área dramática. También el profesor facilitador debe proveer ayuda a los alumnos cuando estos lo necesitan

Algo muy importante es saber cómo intervenir en cada área de juego. Debemos

saber qué estrategias ayudan a que los niños aprendan mejor en las diferentes áreas como, lectura, bloques, juego dramático. Por ejemplo, en el juego de bloques la observación no ayuda a comprender como cada niño manipula, construye y clasifica. Conociendo esto podemos guiarnos en cómo ayudar al niño para que este avance a un nivel más elevado de pensamiento y por ende saque mayor provecho del juego con bloques (Dodge, Colker y Heroman, 2002). En cuanto al juego dramático, la observación permite al profesor darse cuenta del nivel de interacción del niño en el juego. En algunos casos como se mencionó antes, la profesora debe decidir si debe intervenir o no en el juego. El observar también ayuda a saber qué sugerir para que el juego socio dramático llegue a niveles más altos y complejos. También ayuda a ver qué niños están avanzando y cuales están estancados, por ejemplo un niño que interpreta siempre el mismo personaje de la misma manera, sin hacer cosas nuevas, cambiar el dialogo, crear nuevas, etc. (Dodge, Colker y Heroman, 2002). En el área de lectura el profesor tiene un rol muy importante, ya que es el quien crea en los niños el interés y el amor hacia los libros en el aula. Si el profesor lee libros a sus alumnos y les cuenta historias, estos van a adquirir gusto por la lectura. El profesor puede guiar distintas actividades a través de los libros, como por ejemplo dramatizar un evento de una historia, escribir su propio cuento, diseñar una carátula, contar la historia desde la perspectiva de otro personaje, entre otras (Dodge, Colker y Heroman, 2002).

### **Ambientes y juguetes apropiados**

Los profesores efectivos, apoyan el desarrollo intelectual de los niños alentándolos a descubrir nuevas cosas en un ambiente bien planificado permitiendo al niño desenvolverse de manera autónoma (Rushton y Rushton, 2008). Es importante conocer las edades de los niños al momento de diseñar los ambientes, sin embargo es aún más importante conocer sus

intereses y necesidades (Frost, Wortham y Reifel, 2011). Dentro del aula, es importante dividir la clase en secciones usando señales y distribuyendo los materiales de manera adecuada. Una manera de lograr esto es dividir el aula por secciones similares en cuanto a niveles de ruido. Aquí se ponen las áreas de arte, juego dramático y bloques en un lado, mientras que los rincones de lectura, escritura, matemáticas y ciencias se sitúan en la otra mitad de la clase (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). Esta distribución ayuda a disminuir el nivel de ruido en las áreas de juego más tranquilas ayudando así a que los niños puedan aprovechar de mejor manera cada espacio.

El profesor debe recordar que es importante distribuir bien la clase ya que esto permite que los niños usen los materiales de manera adecuada. Además de distribuir bien las áreas, es importante seleccionar el material adecuado para cada una de estas. Estos dos aspectos impactan en el comportamiento del niño, pues el orden y distribución puede tener influencia en qué tipo de juego escoge el niño, la cantidad de juego que realiza, el tiempo que dura cada juego y la calidad de juego (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). En los currículos basados en centros o en juego, “los niños son vistos como aprendices activos quienes construyen su propio conocimiento mientras exploran y experimentan con los materiales, resuelven problemas e interactúan con otras personas” (Johnson, Christie y Yawkey, 1999, p 245, traducido por autora). Por lo tanto el rol de la profesora es proporcionar un ambiente de clase que promueva este aprendizaje.

Otro factor importante en los ambientes de juego es el espacio. Algunos estudios muestran los espacios pequeños de juego, es decir donde los niños se sienten más amontonados, crean efectos negativos en el juego como la agresión (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). De igual manera el reducir los espacios para que los niños jueguen disminuye

la actividad motriz gruesa de los niños la cual implica correr, saltar y actividades en movimiento en general dentro del aula. Sin embargo, cuando la reducción del espacio es muy significativa, los niños dejan de jugar en grupo y por lo general se generan peleas y momentos de agresión (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

Por lo general el ambiente de una clase de preescolar y kindergarten se divide por centros: arte, música, bloques, lectura, juego dramático, escritura, ciencias, matemática, y entre otros. A pesar de este inconveniente, no todas las aulas tienen espacio suficiente para integrar todos los centros por lo que la profesora debe decidir qué áreas son las más apropiadas para sus alumnos basándose en sus conocimientos, intereses de aprendizaje y desarrollo.

La creación del ambiente de juego y aprendizaje debe en las etapas debe tomar en cuenta el desarrollo de los niños y sus necesidades. Por ejemplo, el ambiente para niños de 0 a 2 años debe ser simple ante la vista. En esta edad los niños están desarrollando principalmente el juego sensorial ya que experimentan todo a través de los sentidos. Por lo general llevan muchos objetos a la boca y están constantemente moviéndose de un lado a otro. Por estas razones el profesor debe crear un ambiente limpio, pequeño y con juguetes apropiados para la edad (Frost, Wortham y Reifel, 2011). En cuanto a los niños de preescolar, entre los 2 y 5 años de edad, es necesario crear un ambiente que promueva la imaginación, el juego dramático y el juego social. Para esto se debe incluir materiales como casa de muñecas, autos de juguete, agua, arena, muñecos, bloques y otros materiales sueltos (Frost, Wortham y Reifel, 2011).

Hay que tener en cuenta que el ambiente de juego no solo está constituido por el aula, sino también por los espacios exteriores. Aquí es necesario proveer al niño de elementos que le den seguridad para desarrollar sus diferentes habilidades. Es importante según la edad

seleccionar varios instrumentos de juego como resbaladeras seguras, columpios adecuados para la edad, caminos, areneros y entre otros (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

### **Funciones ejecutivas**

Las funciones ejecutivas son un conjunto de estrategias, herramientas y procesos mentales utilizados durante un evento específico que permiten al niño y adulto trabajar eficientemente, tomando en cuenta los elementos como: la organización, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la retención, el manejo de impulsos y el aprendizaje por errores. Estas sirven para modificar la respuesta del individuo ante esa situación determinada y mejorar posibles soluciones hacia un evento similar (Barkley, 1997). Es decir que nos permiten organizar y ordenar nuestro comportamiento permitiéndonos dirigir nuestras acciones hacia una meta específica (Yeager y Yeager, 2013). Barkley (2012), describe a las funciones ejecutivas como la base de la autorregulación. Esto se debe a que todas estas funciones son esenciales para el autocontrol de los seres humanos, pues estas nos ayudan a controlar nuestro propio comportamiento.

Existen tres habilidades ejecutivas principales: control inhibitorio, flexibilidad mental/cognitiva y memoria de trabajo (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Sin embargo, Barkley (2012), describe siete funciones ejecutivas en el siguiente orden: conciencia de sí mismo, control inhibitorio, memoria de trabajo, diálogo privado, manipulación de emociones, manipulación del estado de motivación y planeación o resolución de problemas. A continuación se dará una breve definición de cada una de estas.

**Conciencia de sí mismo:** es la habilidad de ver lo que uno está haciendo es decir de dirigir la atención a uno mismo (Barkley, 2012).

**Control inhibitorio:** Barkley (2012) describe a este proceso como el control del sistema motor, es decir el control de los impulsos. Aquí se desarrolla la habilidad para detenerse a sí mismos ante una situación. El centro de Desarrollo de la Universidad de Harvard, Center on the Developing Child at Harvard University (2011), describe a esta función como la habilidad para filtrar nuestros pensamientos e impulsos permitiéndonos así resistir tentaciones, distracciones y hábitos. A demás esta habilidad permite pensar antes de actuar.

**Memoria de trabajo:** es la habilidad de retener y manipular información en nuestra mente durante cortos periodos de tiempo (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Barkley (2012) explica que esta habilidad nos permite recrear imagines del pasado para guiarnos en lo que va a suceder. El cerebro recrea experiencias previas que hemos vivido o visto y mediante esto genera posibles respuestas ante la situación. Es como un GPS donde el cerebro crea imágenes que se convierten en mapas los cuales nos guían a una meta específica (Barkley, 2012). La memoria de trabajo permite que las acciones del individuo sean auto-dirigidas evitando las influencias excesivas de alguna circunstancia particular. Un niño con estas capacidades puede retener en su mente todo lo que debe hacer en la mañana antes de ir a la escuela: bañarse, desayunar, arreglar el cuarto, revisar su mochila y otras actividades sin necesidad de recordatorios externos, como sus padres, que le digan que es lo que tiene que hacer. Es incluso capaz de recordar lo que tiene que hacer así hayan distracciones de por medio. “En su forma más simple, la memoria de trabajo es la habilidad de retener pedazos de información en la mente para el propósito de completar una tarea” (Yeager y Yeager, 2013, p. 7, traducido por autora).

**Diálogo privado:** es la habilidad de hablar con uno mismo con el propósito de guiar sus pensamientos y su comportamiento (Vygotsky, 1962). Entre los 0 y 3 años el niño solo habla,

no tiene una voz interna y lo dice todo en alto. A partir de los 3 años, el niño comienza a crear un dialogo personal, sin importar si esta solo o acompañado. Alrededor de los 5 años empieza a hablar con el mismo describiendo su mundo y dándose comandos hasta que logra suprimir completamente el habla interiorizándola y haciéndola algo personal, interno (Vygotsky, 1962, citado en Barkley, 2012). Esta habilidad permite crear, planificar y visualizar ideas en su mente. Por ejemplo, pensar en las cosas que uno debe hacer en el día y hacer una lista mental de las mismas (Barkley, 2012).

***Manejo de las emociones:*** es la capacidad de alterar o provocar sus propias emociones. Las imágenes están conectadas con las emociones ya sea de forma leve o profunda. Por ejemplo la muerte de un ser querido conlleva a una conexión profunda entre la imagen, que trae a la memoria un experiencia impactante, y la emoción, que es la expresión que evoca tal recuerdo. El simple hecho de nombrar a esa persona rememora sus vivencias y automáticamente el sentimiento de tristeza y dolor. Cuando visualizamos una imagen podemos evocar una emoción lo cual causa cambios poco notorios como en el tono de voz, la respiración, el ritmo cardiaco, la presión. (Barkley, 2012). Los actores, usan las imágenes para provocar emociones al momento de actuar. Por ejemplo, un actor que necesita llorar, piensa en un evento dramático de su vida que le ayude a provocar tristeza. Esta función ejecutiva permite a la persona manipular las emociones e imágenes para así poder relacionarse con otras personas.

El control emocional ayuda a los niños a desarrollar la empatía con otros, pues algunas emociones pueden ser ofensivas alejándonos de los demás (Barkley, 2012). Manejar las emociones permite al individuo manejar su motivación, manejarse a sí mismo. El niño que maneja sus emociones no necesita de premios o recompensas para lograr algo ya que este se motiva a si mismo haciendo referencia a momentos gratificantes. Barkley (2012) da el ejemplo



de un niño al que se le da un malvavisco y como este se habla así mismo sobre lo bien que va a saber, lo bueno que va a ser tener dos de esos si espera, imagina un evento pasado en el que comió malvavisco y recuerda lo bien que sabían.

***Manipulación del estado de motivación:*** es la habilidad de crear una motivación propia o intrínseca. Esta habilidad permite a las personas hacer cosas por su propia satisfacción y voluntad sin la necesidad de obtener un premio externo. Durante este proceso la persona puede reemplazar consecuencias externas con representaciones mentales que lo motiven a alcanzar sus objetivos (Barkley, 2012).

***Planeación de resolución de problemas:*** Barkley (2012) define a esta habilidad como el juego privado. Lo define así ya que el niño necesita jugar o manipular su entorno para resolver distintos problemas, necesita ver qué consecuencias tienen las diferentes acciones que realiza. Estas acciones que realiza el niño para la planeación de resolución de problemas son visibles para el adulto en el juego. En cambio, el proceso de resolución de problemas del adulto se vuelve “invisible” ya que es capaz de solucionar problemas de forma mental combinando imágenes con palabras. Toda resolución de problemas del adulto está basada en el juego del niño. El niño interioriza sus experiencias para luego poder aplicar soluciones a problemas en un futuro.

Por ejemplo, un niño quiere alcanzar un objeto que esta sobre un anaquel, este va a intentar alcanzarlo subiéndose en una silla. Al ver que la silla no es suficiente va a tratar de usar otro objeto, quizás subirse en una mesa y así hasta que encuentre la manera de bajarlo, usando una silla y la ayuda de un palo de escoba. Si el objeto es delicado, probablemente caerá al suelo y se romperá causando así un nuevo problema al cual deberá encontrar una solución. El adulto en cambio, analizará mentalmente la manera más apropiada para obtener el

objeto. En su mente recreará las imágenes de lo que puede suceder si usa una silla y el palo de la escoba y por ende optará quizás por ir en busca de la escalera ya que esta facilita el trabajo y no hará que el objeto se dañe. Esta función ejecutiva puede ser vista como una “macro-construcción” (Anderson, Jacobs y Anderson, 2010), ya que dentro de este marco los distintos procesos ejecutivos trabajan de manera integral para alcanzar objetivos y solucionar problemas. Es decir que el individuo puede usar en conjunto las funciones ejecutivas para alcanzar una meta. Por ejemplo, usa el habla privada para conversar consigo mismo sobre lo que va a hacer. La memoria de trabajo para buscar imágenes que le permitan crear conexiones y así poder encontrar el mejor camino para llegar a la meta. El autocontrol para regular sus impulsos y poder detenerse a pensar y no tomar decisiones apresuradas. Todo esto lo hace al mismo tiempo creando así una macro-construcción.

Todas las funciones ejecutivas pasan por el proceso de internalización. Es decir, que el niño debe procesarlas con ayuda del entorno hasta convertirlas en procesos mentales invisibles a nuestra vista (Barkley, 2012) Las primeras tres funciones descritas por Barkley (2012), conciencia de sí mismo, control inhibitorio y memoria de trabajo se desarrollan de manera simultánea desde la primera infancia debido a su gran importancia para nuestra supervivencia y bienestar.

The Center on the Developing Child at Harvard University (2011) describe a una de las funciones como *flexibilidad mental o cognitiva*. Esta habilidad nos permite adaptarnos a distintos cambios, prioridades o perspectivas. Es la capacidad de aplicar diferentes reglas en diferentes escenarios. Esta flexibilidad mental permite al niño y al adulto encontrar errores y corregirlos.

**¿Por qué es importante desarrollarlas Funciones ejecutivas y cuál es su influencia en la vida escolar, social y emocional?**

*“Una cosa es que un niño controle su comportamiento debido a ciertas instrucciones o a la influencia de otros. Pero es una experiencia muy distinta que el niño aprenda que mediante el control de sus propios recursos mentales este puede alterar el resultado de un evento o situación”* (Yeager y Yeager, 2013, traducido por autora).

Las funciones ejecutivas se desarrollan a lo largo de la vida por medio de las experiencias. Es importante desarrollar las bases de las funciones ejecutivas durante la infancia ya que estas tienen efectos positivos tanto a largo como a corto plazo. A corto plazo ayudan al niño a que realice mejor sus tareas, a relacionarse con otros, a ser organizado y a cumplir sus metas. A largo plazo ayudan a que el niño se convierta en un adulto autosuficiente, capaz de manejar relaciones de pareja, mantener un trabajo estable, manejar grupos y entre otras. Según Deborah Phillips (2011), las funciones ejecutivas permiten que la persona trabaje de forma eficiente. Es decir, que sea capaz de trabajar con otros, evadir distracciones y manejar múltiples demandas. Esta habilidad contribuye a la productividad del trabajo. Según The Center on the Developing Child at Harvard University (2014), cuando un niño desarrolla adecuadamente las funciones ejecutivas se beneficia a sí mismo, a otros individuos y a la sociedad.

Las funciones ejecutivas son esenciales para conseguir logros académicos, para preparar y adaptar a nuestros futuros trabajadores y para evitar problemas de salud. Como nos dicen Yeager y Yeager (2013), el niño puede controlar su comportamiento basándose en instrucciones o influencia de otros, pero el niño que ha desarrollado las funciones ejecutivas

ha aprendido que puede manejar sus diferentes recursos mentales para alterar los resultados de un evento. El niño puede usar el autocontrol, la resolución de conflictos y otras habilidades para saber qué resultado van a tener sus acciones. Así mismo que un niño haya desarrollado las funciones ejecutivas quiere decir que este es capaz de auto-dirigir estrategias para actuar ante una situación basándose en sus valores, sus intenciones y metas.

Los niños, dependen del desarrollo de las funciones ejecutivas para alcanzar logros en la etapa escolar como aprender a leer, escribir y resolver problemas. A su vez el desarrollo de estas habilidades permite a los niños alcanzar logros sociales, como hacer amigos; emocionales, como controlar emociones y morales, saber tomar decisiones en cuanto a sus valores (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011).

La memoria de trabajo ayuda al niño a recordar y conectar información, a resolver problemas aritméticos que impliquen varios pasos, a usar la lógica para jugar juegos de mesa y seguir instrucciones sin necesidad de tener varios recordatorios. De igual manera, esta función ayuda al niño a desarrollar su interacción social ya que le permite planificar, tomar turnos y salir y volver a entrar a una misma actividad (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011).

El desarrollo del autocontrol es imprescindible durante la vida del niño y el adulto. Pues es esta habilidad la que le permite esperar para dar una respuesta, comprender juegos como *Simon Dice* y contener sus impulsos (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Un ejemplo del desarrollo de esta función, puede ser cuando un niño está a punto de decir algo y automáticamente se lleva las manos a la boca para contenerse (Barkley, 2012). El niño poco a poco va controlando su sistema motor, hasta que lo domina completamente,

pudiendo así manejar sus impulsos y reacciones ante distintas situación. El niño aprende a controlar ciertos pensamientos que pueden ser ofensivos.

La flexibilidad mental, por ejemplo, ayuda al niño a comprender excepciones de las reglas gramaticales, a realizar un experimento desde diferentes perspectivas y a desarrollar distintas estrategias para resolver conflictos con sus pares (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011).

### **Desarrollo de las funciones ejecutivas.**

Las funciones ejecutivas se desarrollan a lo largo de los años con la práctica. Según Barkley (2012), las 7 herramientas de la mente, o habilidades ejecutivas se moldean con el tiempo para controlar nuestro comportamiento y cambiar el futuro que nos espera. Con esto se refiere a que nuestros éxitos depende del desarrollo de las funciones ejecutivas debido a que estas son las que nos ayudan a planear, a solucionar problemas, a mantener relaciones interpersonales, a ser consecuentes y a organizarnos. Estas habilidades se desarrollan en una secuencia. A partir de los tres meses el niño comienza a desarrollar la conciencia del sí mismo, se enfoca en ver y monitorear lo que él hace. Esto le permite desarrollar la habilidad de verse un como individuo separado de los demás y de su entorno. La conciencias del sí mismo “madura gradualmente mediante la sucesión de diferentes comportamientos que se relacionan con uno” (Bertenthal, y Fischer, 1978). El niño comienza a darse cuenta de que las manos, los pies y otras partes del cuerpo le pertenecen.

En los niños de 1 año esto se puede ver con un experimento muy sencillo, se le pone algo en el rostro, por ejemplo una mancha en la nariz y se lo coloca frente al espejo. Si el niño se

toca su rostro dando señales de que intenta quitarse la mancha entonces se puede ver que tiene un conocimiento de sus características físicas (Feldman, 2008). Alrededor de los 2 años el niño comienza a desarrollar un concepto de las habilidades que posee, comienza a darse cuenta de lo que puede o no puede hacer (Feldman, 2008). Luego el niño comienza a observar sus acciones y las de los demás para comprender que efectos tienen en sí mismo y en su entorno (Rochat, 1998). Searle (2013) explica que el control inhibitorio y la memoria de trabajo se desarrollan a partir de la infancia. A partir de los cinco años, comenzamos a desarrollar las demás funciones. Russell Barkley (2012), explica que todas las funciones ejecutivas pasan por un proceso de internalización. Es decir que comenzamos desarrollando estas habilidades de manera externa, visibles para los demás, hasta que las volvemos internas, invisibles para el resto.

The Center on the Developing Child at Harvard University (2011), explica que el entorno del niño tiene un rol muy importante en el desarrollo de las funciones ejecutivas. El ambiente que nutre estas funciones se destaca por ser un ambiente donde hay una relación adulto-niño. Por ejemplo, Camila, una niña de 3 años quiere tocar una vela. Su madre le dice que no puede tocar la vela por qué se va a quemar. Camila insiste en tocarla y sus madre sigue repitiéndolo que no se puede tocar la vela y explicándole el por qué. La niña sin embargo termina tocando la vela y quemándose el dedo. Camila aprende lo que se siente quemarse con una vela y no lo vuelve a repetir. Además aprende que debe obedecer a su madre. En esta relación, el adulto guía al niño por el proceso, pues en un principio, el niño es completamente dependiente de su apoyo, hasta que eventualmente el niño comienza a interiorizar las funciones y logra aplicarlas por sí mismo.

Este tipo de entornos no esperan que los niños desarrollen habilidades avanzadas para su edad ni tampoco trata a los niños como seres incapaces de implementar estas capacidades (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Dentro de este factor, se incluye el andamiaje. Este se refiere al apoyo que proporciona una o varias personas y el entorno para el aprendizaje y la solución de problemas. El andamiaje puede estar formado por preguntas, ejemplos, recordatorios y otros factores que permitan que el niño se independice (Henson y Eller, 2000). Un ambiente saludable provee al niño la oportunidad de aprender de los demás y del entorno. El niño aprende de lo que observa y de sus propias experiencias. El andamiaje permite al niño practicar sus habilidades hasta llegar a ser expertos en su acto (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011).

### **Relación entre las funciones ejecutivas y el Juego**

Después de haber analizado el juego y las funciones ejecutivas por separado, podemos apreciar que estas van de la mano a lo largo del desarrollo del niño. El juego es la herramienta que ayuda a trabajar y desarrollar las funciones ejecutivas durante la infancia y a lo largo de la vida. Para esta investigación se encontraron las siguientes conexiones entre las funciones ejecutivas y el juego.

#### ***El juego como herramienta de desarrollo del lóbulo frontal:***

Frost, Wortham y Reifel (2011), explican que el lóbulo frontal es la parte del cerebro responsable de desarrollar las funciones ejecutivas. Esta área del cerebro necesita actividad física y mental para su desarrollo. El juego, es un instrumento eficiente para que el niño se desenvuelva físicamente, practicando constantes y diversos movimientos: saltar, correr, trepar,

bailar, pintar, entre otras expresiones. (Omeñaca y Ruiz, 2005). Además, en el juego niño desarrolla su área cognitiva aprendiendo a manejar sus procesos mentales. Con el juego el niño ejercita su memoria, clarifica conceptos, trabaja el vocabulario, interioriza experiencias y descubre los elementos su entorno.

### ***El juego como herramienta de desarrollo del habla privada:***

Vygotsky (1962), explica la función del habla privada en el desarrollo de los niños. La internalización del diálogo se desarrolla a lo largo de la infancia, la niñez e incluso la adolescencia y adultez. En los tres primeros años el niño solo produce sonidos y habla para comunicarse. A partir de los 3 años el niño comienza a tener un diálogo consigo mismo, sin embargo lo hace en voz alta sin importar si esta solo o acompañado. A los 5 años este diálogo empieza a ser interno, el niño comienza a darse pequeñas ordenes que afectan su comportamiento, usando comandos cortos y expresiones (Barkley, 2012). Durante el juego, el niño desarrolla esta habilidad puesto que mientras está realizando una actividad este habla consigo mismo. Craig y Baucum (2001), nos dan un ejemplo de esto cuando un niño juega con un rompecabezas. Al no poder encajar las piezas el niño se dice a sí mismo en voz baja –Estas pieza no entra aquí-. Así, el niño continúa comentando y preguntando para el mismo mientras juega. Con el tiempo este dialogo se vuelven señas corporales y luego habla interna.

### ***El juego como herramienta de desarrollo del control inhibitorio:***

Como se mencionó anteriormente, cuando el niño juega este aprende a controlar sus impulsos. Aprende a pensar antes de actuar. El juego, en especial el socio dramático ayuda al niño a desarrollar esta habilidad. Cuando el niño juega con sus pares este aprende a tener autocontrol sobre sí mismo y sus acciones (Cromwell, 2000). Cuando los niños juegan deben



aprender a respetar sus roles, a respetar su turno, y controlar emociones. De igual manera el niño debe aprender que acciones son apropiadas dentro del juego y cuáles no. Por ejemplo, el niño aprende que pegar a sus compañeros no es una acción aprobada por los demás y si no se controla, sus amigos dejaran de incluirlo en el juego. Además, el control inhibitor está conectado con el control atencional permitiendo al niño detener comportamientos automáticos e irrelevantes. El inhibir respuestas, que emergen automáticamente, permite al niño discernir apropiadamente la información y ayuda a mantener la atención durante momentos prolongados de tiempo (Barkley, 2012).

### ***El juego como herramienta de desarrollo de la memoria de trabajo:***

La memoria de trabajo permite al niño recordar lo que debe hacer y como lo va a hacer. Es decir, esta permite que planifique su comportamiento para cumplir uno o más objetivos. Por ejemplo, si el infante tiene el objetivo de vestirse solo, deberá utilizar su memoria de trabajo para lograrlo. Es decir que a través de la memoria de trabajo el niño visualiza una imagen y a través de esta alcanza sus objetivos (Barkley, 2012). Cuando el niño juega este está constantemente entrenando su memoria de trabajo. El niño toma situaciones reales y las dramatiza. Por ejemplo si los niños están jugando al supermercado, la memoria de trabajo le permite recordar los pasos que sigue cuando va a la tienda con su madre para así aplicarlos en el juego, primero debe escoger los productos que va a comprar y luego debe ir a caja a pagarlos. En este proceso la mente es capaz de recrear imágenes de experiencias pasadas.

El juego, en especial, el juego social del niño, es una manera de practicar y desarrollar la memoria de trabajo. Un ejemplo puede ser un grupo de niños jugando a la casita, aquí los niños deben recordar que cada uno tiene un rol específico, conocer su papel en el juego y el de los demás. Además de eso, los niños deben recordar cuál es la personalidad del personaje y

que ha hecho durante el juego para así poder seguir aumentando elementos a la trama (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Por lo general, los niños que no logran cumplir con estas funciones son dirigidos por otros, excluidos del juego o provocan que el juego se interrumpa o desmorone. Por ejemplo, si un niño no recuerda su rol o no respeta la secuencia del juego, la actividad deja de fluir y causando frustración en los demás jugadores y provocando el desarme de la actividad.

Si los niños están jugando a la familia, lo más probable es que asignen roles poco autosuficientes, como el bebe de la casa, al niño que no cumple con las habilidades necesarias para jugar compatibles con las destrezas en él reconocidas. Al ser el bebé, son los otros niños quienes le dicen qué hacer. En el caso de un grupo de niños que están construyendo una torre, Juan, uno de ellos la destruye constantemente, incitando que sus compañeros le digan – Tu ya no juegas, no nos dejas armar la torre gigante.- Juan no controla sus impulsos, deseos y emociones, tampoco respeta los deseos, pensamientos e ideas de sus compañeros conduciendo a que estos lo excluyan del juego. Luego de pedir varias veces que lo dejen jugar, los compañeros aceptan condicionando a que Juan se someta a sus reglas de juego. Los niños le dan instrucciones de que hacer, limitando sus espacios y sus tareas – ¡puedes poner un bloque aquí!.... ¡No toques la torre! ¡La vas a destruir!-. Juan juega pero bajo las reglas e indicaciones de los demás.

### ***El juego como herramienta de desarrollo de la resolución de problemas:***

Como mencionamos en la sección anterior, toda resolución de conflictos se basa en el juego del niño. Cuando el niño juega este aprende a manipular su entorno. Johnson, Christie y Yawkey (1999), explican que durante el juego el niño prueba varios tipos de comportamiento para obtener distintos resultados. Así mismo, los niños durante el juego buscan soluciones a

distintas situaciones como por ejemplo, cómo colocar los bloques para armar una torre y que esta no se caiga. Paper y Ross (1998 citado en Johnson, Christie y Yawkey, 1999) descubrieron que el tipo de juego ayuda a los diferentes tipos de solución de problemas. Actividades como armar rompecabezas ayudan a buscar soluciones a problemas divergentes, que tienen solo una respuesta correcta. Jugar con piezas de un juego libremente, ayudan a desarrollar la habilidad de resolver problemas convergentes, con más de una respuesta. Jugar también ayuda a la resolución de conflictos, del área social. Cuando los niños juegan deben aprender a interactuar con otros, a compartir y a resolver situaciones conflictivas para poder jugar de manera armoniosa.

Para desarrollar las funciones ejecutivas, es importante que la profesora cree situaciones adecuadas para cada niño, es decir proporcionarle juegos específicos que ayuden a generar experiencias de aprendizaje y desarrollo. Al igual que en el juego, se requiere de un ambiente adecuado en el cual el alumno se sienta seguro y sea capaz de tomar decisiones. Se deben incluir oportunidades para que el niño genere su propio aprendizaje requiriendo poca intervención del adulto (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Si volvemos a la sección de las características del ambiente de juego, estas cumplen con los requisitos para el ambiente de desarrollo de las funciones ejecutiva. Un buen ambiente apropiado, como se mencionó anteriormente, permite al niño tener autonomía (Rushton y Rushton, 2008). El niño es capaz de explorar, descubrir y aprender por sí mismo. Una manera en la que el entorno puede ayudar al niño es la distribución. Una clase ordenada ayuda a que el niño sea ordenado, ya que este aprende a poner las cosas en su lugar, a organizar los juguetes y al mismo tiempo interioriza estas habilidades para en un futuro aplicarlas en otras tareas. El

orden también enseña a los niños a aprovechar el espacio y los materiales (Johnson, Christie y Yawkey, 1999).

Brown (2010) defiende que el progreso económico de las naciones desarrolladas dependerá en cómo estas comprendan la importancia del juego en el desarrollo y la vida de los seres humanos. Para Brown (2010), lo que se conoce como ciencia o conocimiento económico de trabajo está siendo remplazado por un trabajo de creatividad económica, las industrias anteriormente querían personas que no pensaran y que simplemente fueran capaces de repetir un proceso específico de línea de ensamblaje, hoy los países industrializados han podido ver que si quieren continuar donde están es necesario trabajar más fuerte e inteligente mente usando su creatividad e implementando nuevas ideas. Es decir, que anteriormente se buscaba personas que repitan una acción para producir algo mientras que hoy se busca gente que sepa pensar. Entonces se puede inferir que si el juego desarrolla personas que sepan pensar por sí mismas, con creatividad y capacidad para resolver problemas, forma también personas con Funciones ejecutivas (Anexo 1).

## CONCLUSIONES

Después de revisar la literatura acerca del juego como herramienta de aprendizaje y la importancia del desarrollo de las funciones ejecutivas a lo largo de la vida, se llegó a las siguientes conclusiones. El juego es un instrumento que estimula el desarrollo del niño de manera integral; el juego debe formar parte de la educación de los niños y debe estar presente a lo largo de la vida de las personas ya que es una actividad necesaria para un sano crecimiento y desarrollo. Las funciones ejecutivas son la base del desarrollo de individuos autónomos y exitosos tanto en áreas académicas, laborales como en lo social y emocional. Se puede estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas en los niños de 0 a 5 años por medio del juego. A continuación, se explicarán estas conclusiones de manera más detallada.

El juego es un instrumento que estimula las distintas áreas de desarrollo del niño físico-motriz, cognitivo y emocional cumpliendo así un desarrollo integral. En el área físico-motriz el juego fortalece los músculos, la coordinación y la atención. Pronin y Bergen (2012), exponen que los juegos que permiten al niño trepar, correr, saltar y otras acciones que ayudan al niño a fortalecer sus músculos o motricidad gruesa y a desarrollar coordinación. Por otro lado, el juego dirigido, como el modelaje con plastilina o realizar una obra de arte, ayudan a trabajar la motricidad fina. Ambos tipos de juegos ayudan a la coordinación y a la atención, pues el niño tiene que estar consciente de lo que hace. Este debe saber dónde pone el pie para trepar un árbol, como coger el pincel para pintar, los colores que necesitará para pintar y reconocer reglas y comandos a seguir durante la actividad.

Si bien el juego ayuda a desarrollar el área físico-motriz, también tiene gran influencia en el desarrollo del área cognitiva. En primer lugar, el juego estimula el desarrollo conceptual, ya que el niño alcanza un alto nivel de representación siendo capaz de armar diálogos, redes

conceptuales y patrones para poder desarrollar conceptos de tiempo y espacio, orden o secuencia y probabilidad (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). En segundo lugar, se trabaja la inteligencia, permitiéndole al niño a través del juego desarrollar habilidades como la discriminación de información y la abstracción (Johnson, Christie y Yawkey, 1999). En tercer lugar, se fomenta el pensamiento operacional, dándole al niño la posibilidad de entender el concepto de conservación, de descentración y reversibilidad (Rubin, Fein y Vandenberg, 1983). En cuarto lugar, el juego tiene un impacto positivo en la aplicación de estrategias para la resolución de problemas, creando oportunidades para que el niño aprenda a manejar y resolver distintas situaciones conflictivas siendo capaz de resolver problemas divergentes y convergentes (Cromwell, 2000). En quinto lugar, se estimula el pensamiento divergente, se trabaja mediante el juego, ya que el niño está constantemente expuesto a buscar distintas respuestas a situaciones específicas como el armar una torre con bloques encontrando distintas maneras de posicionar una pieza sobre otra para así darle la forma y tamaño que el niño desea (Woolfolk, 2006, Johnson, Christie y Yawkey, 1999) En sexto lugar, se desarrolla la metacognición, ya que poco a poco el niño comprende sus procesos mentales y es capaz de decidir los pasos que va a tomar para realizar una actividad o alcanzar un objetivo de la manera que él crea más eficiente (Feldman, 2008). En séptimo lugar, el juego también influye en la formación de la teoría de la mente, ya que ésta implica que cada ser cree consciencia sobre sus procesos mentales y los de los demás. Esto permite entender que estos procesos son diferentes y por esta razón cada individuo piensa, actúa y se siente de manera distinta frente a una misma situación.

El juego tiene un rol crucial en el desarrollo del lenguaje ya que si bien este se desarrolla paulatinamente a través de los años, el juego representa una práctica constante, ya

que en ese momento el niño tiene la oportunidad de desarrollar su vocabulario, el diálogo y expresión oral. El juego cumple funciones importantes en el desarrollo cognitivo de cada persona.

Además de tener influencia en los aspectos expuestos anteriormente, este tiene un rol fundamental en el desarrollo socio emocional. En cuanto al área emocional el juego permite a los niños expresar sus emociones, pensamientos, creencias, disminuir la ansiedad, el estrés y producir alegría, dándole al niño la oportunidad de crecer de una manera saludable brindándole bien estar al cuerpo y a la mente (Brown, 2009; Singer y Singer, 1990). En el área social, el juego brinda oportunidades para lograr destrezas como compartir, negociar, solucionar conflictos, cooperar, las mismas que permitirán interacciones interpersonales positivas. El pensamiento perspectivo también se ve influenciado por el juego, ya que éste ayuda al niño a ver distintas perspectivas o puntos de vista permitiéndole ponerse en los pies del otro, lo cual ayuda a que este comprenda la existencia de necesidades individuales, a respetar pensamientos y opiniones, aspectos que a su vez influyen en la cimentación de la empatía (Brown, 2009; Johnson, Christie y Yawkey, 1999; Frost, Wortham y Reifel, 2011). Por lo tanto, el juego es un aspecto crucial a tomar en cuenta en el desarrollo socio emocional del niño.

El niño se desarrolla de manera integral gracias al juego, sea este funcional, simbólico o con reglas. Cuando este juega, usa su imaginación, aprende e interioriza conceptos, dialoga, toma turnos, interpreta roles, negocia, sigue secuencias, comandos y reglas (Johnson, Christie y Yawkey, 1999; Frost, Wortham y Reifel, 2011). Todas estas características son indispensables para que el niño se convierta en una persona autónoma y autosuficiente en el futuro, fomentando el éxito académico, laboral, interpersonal e intrapersonal, aplicando su

pensamiento convergente y divergente en la resolución de problemas y conflictos. Es una actividad que promueve el sano crecimiento y desarrollo, por lo que debe tener un rol fundamental en la educación infantil y estar presente a lo largo de la vida de todo individuo. El juego genera placer, felicidad, disminuye el estrés y la ansiedad en los niños (Brown, 2010) lo cual permite que trabajen y se desarrollen de manera óptima. Debido a que el juego es una actividad placentera, naturalmente genera motivación intrínseca y permite que el niño se involucre profundamente.

Lamentablemente, el juego como medio de aprendizaje, se ha visto alienado por la escolarización, debido a las altas expectativas de los exámenes de ingreso y de la necesidad creada de avanzar en áreas académicas lo antes posible, disminuyendo así la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, temiendo que ciertas actividades puedan generar momentos de peligro o riesgo o sean una pérdida de tiempo (Curwood, 2007; Miller y Almon, 2009; Almon, 2009). Es indispensable inculcar el valor del juego en los centros infantiles, escuelas, colegios e incluso en la comunidad y sociedad para que este recupere su importancia y se pueda enseñar de una manera más lúdica, placentera y significativa. Además, es imprescindible el formar docentes que conozcan las características y beneficios del juego, para comprender su importancia en el desarrollo integral del estudiante.

Para poder formar individuos autónomos y exitosos tanto en áreas académicas, laborales, sociales y emocionales es necesario desarrollar las funciones ejecutivas. A lo largo de la revisión de literatura, se ha observado que estas funciones son la clave del éxito, permitiendo a los niños cumplir con sus objetivos escolares y en un futuro ser personas estables con un trabajo fijo, metas y mejores relaciones interpersonales. Se afirma que por medio de estas funciones se fomenta el autocontrol, especialmente de las emociones, algo



indispensable al momento de reaccionar de manera adecuada y tomar decisiones acertadas en diferentes situaciones (Morasch and Bell, 2012). De igual manera, inciden sobre la memoria de trabajo, algo crítico para planificar, retener y manipular información (Barkley, 2012). Asimismo, el habla privada es necesaria para dialogar internamente, poder tomar decisiones, crear comandos y seguir instrucciones (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). La manipulación del estado de motivación, consiste en el diseño de ambientes que favorezcan el interés y la satisfacción generando motivación intrínseca (Searle, 2013). Finalmente se logra desarrollar la capacidad para resolver problemas y conflictos, guiando al niño en la búsqueda de soluciones laborales, emocionales y sociales (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Además estas funciones permiten que el niño tenga éxito en el ámbito académico, permitiéndole comprender conceptos, estudiar de manera eficiente y eficaz (Barkley, 2012). Sin duda alguna, esto favorecerá sus relaciones interpersonales, ya que contarán con estrategias claves para sobrevivir en un mundo de cambio constante.

Profesores y padres de familia pueden usar el juego como metodología de enseñanza ya que este les permite ayudar al niño de 0 a 5 años a desarrollar y trabajar las Funciones ejecutivas, herramientas básicas para formar seres humanos autónomos y exitosos. Estas habilidades son esenciales para que los niños alcancen logros escolares, desarrollen comportamientos positivos y buena salud. (Searle, 2013) Además son las que crean la base de una sociedad con una comunidad responsable, mano de obra calificada y una próspera economía (Center on the Developing Child at Harvard University, 2011). Las Funciones ejecutivas incluyen el autocontrol, la resolución de conflictos, el concepto de sí mismo, el habla privada, la memoria de trabajo, el control de emociones y la motivación, habilidades que

nos permiten aprender de manera eficaz y desarrollar destrezas sociales (Searle, 2013). Desarrollar estas funciones hace que estas no estén controladas por factores externos, sino de manera intrínseca. Es decir, existe un control propio del comportamiento, haciendo del niño en una persona auto-confiante, auto-determinada y auto-defensiva (Barkley, 2012). Cuando un individuo ha trabajado sus funciones ejecutivas, las consecuencias externas se tornan innecesarias al momento de cumplir metas u objetivos (Morasch y Bell, 2012) Es decir, en el caso del aprendizaje de la lecto escritura, el niño escribirá un libro de manera intrínseca, sin necesidad de calificaciones e incentivos externos. Esta persona crea su propia ventana de tiempo donde prefiere obtener auto satisfacción a largo plazo por sus actos en lugar de una remuneración inmediata. Esto se debe a que comprende que las consecuencias a largo plazo tienen más valor (Barkley, 2012). Al trabajar en funciones ejecutivas, se forma personas independientes, que buscan el éxito de manera intrínseca, logrando resultados a largo plazo y con mayor significado, no solo para el individuo sino también para su comunidad.

El juego y las funciones ejecutivas están estrechamente relacionados. El juego es la herramienta que permite desarrollar destrezas de autocontrol, socialización, control e interiorización de emociones, desarrollo del lenguaje y habla privada, auto concepto, motivación y resolución de conflictos. Esto implica que el niño que tiene la oportunidad de jugar, trabaja y mejora sus habilidades ejecutivas. Por lo tanto, es imperativo el aplicar el juego para desarrollar funciones ejecutivas en guarderías y preescolares debido a los beneficios previamente expuestos a lo largo de la revisión de literatura.

### **Respuesta a la pregunta de investigación**

Luego de haber revisado la literatura de varios autores enfocados en los distintos temas de esta investigación se pudo concluir que el juego estimula el desarrollo de las funciones

ejecutivas en los niños y niñas de 0 a 5 años. Los argumentos que sustentan esta respuesta son los siguientes:

La resolución de conflictos, el habla privada, el autocontrol, la memoria de trabajo, el control de las emociones y la motivación, son destrezas que se desarrollan a lo largo de las distintas etapas de juego (Frost, Wortham y Reifel, 2011; Johnson, Christie y Yawkey 1999; Brown, 2010; Cromwell, 2000; Gestwiki, 1999). Los niños aprenden a interpretar roles lo cual le permite recrear experiencias y emociones. El juego le ayuda a desarrollar la organización tanto de pensamientos como de acciones ya que el niño debe aprender a seguir la secuencia de una historia, a respetar turno y reglas (Johnson, Christie y Yawkey 1999). Todas estas características forman parte de lo que Barkley (2012) identifica como Funciones ejecutivas.

### **Resumen del estado actual de la investigación acerca del tema**

Esta investigación tenía como objetivo responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo el juego puede estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas en los niños y niñas de 0 a 5 años? Esto se logró responder mediante la revisión de literatura la cual abarcó principalmente una investigación sobre las características y beneficios del juego y de las habilidades ejecutivas. Además se indagó sobre las funciones ejecutivas y su posible relación con el juego. Para esto se investigaron las propuestas teóricas de autores destacados en el tema de juego como Stuart Brown, James Johnson, James Christie, Thomas Yawkey, Joel Frost, Sue Wortham y Stuart Reifel.

Para las Funciones ejecutivas se basó la investigación principalmente en los estudios de The Center on the Developing Child at Harvard University y Russell Barkley. También se buscó información sobre la falta de juego en el aula y la escolarización temprana. Se esperaba conectar eso con el contexto actual del país lo cual fue algo complicado debido a que no se

logró encontrar artículos sobre la escolarización temprana en el Ecuador y sus consecuencias. Sin embargo se usó documentos basados en la población Sudamericana y la gran mayoría en Estados Unidos y en Europa. Como conclusión se pudo encontrar que el juego influye claramente en el desarrollo físico, emocional y cognitivo del niño. Además se logró conectar el juego con el desarrollo de las funciones ejecutivas lo cual conlleva a la necesidad de realizar otras investigaciones para profundizar más el tema teniendo en cuenta un marco social específico.

Actualmente la investigación sobre el juego como herramienta de aprendizaje está tomando cada vez más importancia, al igual que los estudios sobre la consideración del desarrollo de las funciones ejecutivas en la niñez. Existen varios estudios que abordan dichos temas por separado y muy pocos que los analizan en conjunto. Sin embargo, la información encontrada sobre ambos temas permite crear una conexión entre estos, generando así la posibilidad de futuras indagaciones que permitan su análisis para usar esta metodología de juego como método de aprendizaje y de desarrollo de las funciones ejecutivas.

### **Relevancia de este estudio**

El presente estudio tuvo como objetivo encontrar la importancia del juego en el desarrollo del niño y de las funciones ejecutivas. Esto se debe a que hoy en día se está perdiendo la importancia del juego en el aula. Con este estudio se pretende demostrar que existe una relación entre el juego y las habilidades ejecutivas. Además se espera resaltar la importancia de estas para motivar a los educadores a aplicar estas herramientas. Se aspira despertar el interés por la investigación de este tema, para en un futuro poder tener estudios que comprueben esta teoría.

Durante la revisión bibliográfica se resaltaron los beneficios del juego y cómo esta metodología trabaja de forma integral en el desarrollo del niño, estimulando el área cognitiva, emocional y físico-motriz. Por ende, el juego se ve a través de esta investigación como un instrumento clave del proceso enseñanza-aprendizaje en los niños de 0 a 5 años y en adelante. Además se recalcó la necesidad del juego en la vida diaria, ya que este no solo nos ayuda a adquirir distintas destrezas, sino también, como dice Brown (2009), permite al ser humano sentirse alegre y disminuir el estrés y la ansiedad.

A lo largo del estudio se pudo analizar y comprender el significado de las funciones ejecutivas. También se logró identificar la importancia de trabajar estas destrezas en los niños de 0 a 5 años, comprendiendo que estas son esenciales para la formación de individuos autónomos y exitosos en las distintas áreas: sociales, de trabajo, estudios y emocionales. Se pudo de igual manera encontrar que la deficiencia en el desarrollo de dichas habilidades repercute a los niños y adultos con problemas como el déficit de atención, lo cual permite pensar en posibles estudios futuros que conecten este y otros problemas de aprendizaje con la falta de manejo de las Funciones ejecutivas.

Este estudio aporta con información valiosa y útil debido a que tanto profesores como padres de familia pueden usar estos conocimientos para el beneficio de los niños. Los padres y profesores pueden fomentar el juego dentro y fuera del aula beneficiando así el desarrollo de las funciones ejecutivas y el aprendizaje de los niños de 0 a 5 años. Este estudio conecta el juego con las habilidades ejecutivas y describe las características y beneficios de ambos lo cual permite al lector informarse sobre dicha información para así aplicarla en la educación y crianza de los niños.

### **Limitaciones en el proceso de revisión de literatura**

En esta investigación existieron ciertas limitaciones. En primer lugar la revisión de literatura se basaba en estudios de otros países. En el Ecuador, actualmente no existen estudios sobre la relación entre el juego y las funciones ejecutivas. Otra limitación fue que las fuentes encontradas en su gran mayoría hablan del juego como un tema y las funciones como otro. No se encontró una gran variedad de fuentes que hablen sobre estos dos temas en conjunto. Además no se pudo ver estudios comparativos donde demuestren resultados del desarrollo de las funciones ejecutivas a través del juego y a través de otras metodologías de enseñanza. No existe un estudio amplio sobre falta de juego en la educación infantil en el Ecuador, lo cual no permitió conectar al estudio con la realidad del país. Otra limitación es que puede haber existido un sesgo en la revisión de literatura debido a que la investigadora tiene una opinión muy fuerte a favor del juego como instrumento de enseñanza descartando otras metodologías para trabajar las funciones ejecutivas. Por último, la falta de tiempo no permitió profundizar sobre la existencia de técnicas específicas que desarrollen una o más funciones en particular.

### **Propuesta para posibles estudios acerca del tema**

A partir de este estudio se propone investigar más profundamente la relación entre el juego y el desarrollo de las funciones ejecutivas. Se sugiere estudiar casos para poder medir resultados y ver si realmente el juego es una herramienta que promueve y beneficia el desarrollo de estas destrezas. Además se plantea investigar y exponer juegos específicos que contribuyan al trabajo de las funciones ejecutivas. Se espera realizar futuras investigaciones de campo que comparen la metodología tradicional y la metodología del juego para analizar cómo estas afectan los resultados académicos de los niños y el desarrollo de las funciones ejecutivas. Se propone incluir el juego como metodología experimental en distintos centros

infantiles rurales para ver si existen cambios positivos en el aula y en el aprendizaje de las funciones ejecutivas en los niños. Se sugiere realizar estudios cuantitativos y cualitativos sobre la presencia del juego dentro y fuera del aula en el Ecuador, el conocimiento y aplicación sobre el desarrollo de las funciones ejecutivas y los efectos de la escolarización. Por último, se aconseja realizar un estudio sobre cómo afecta el desarrollo de las funciones ejecutivas en los distintos problemas de aprendizaje y si se puede a través del juego mejorar estas conductas (como el déficit de atención) para facilitar el proceso de aprendizaje en los niños.

## REFERENCIAS

- Aizencag, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Ediciones Manantial SRL
- Ashiabi, G. (2007). Play in the preschool classroom: Its socioemotional significance and the teacher's role in play. *Early Childhood Education Journal*. (35)(2) doi: 10.1007/s10643-007-0165-8
- Almon, J. (2009). The fear of play. *Exchange Magazine*. Recuperado el 26 de abril del 2014 de: <http://www.issa.nl/members/articles/pdf/5018642.pdf>
- Amen, D.(2010). *Change your brain, change your body*. New York: Harmony Books.
- American Journal of Play. (2009). *Discovering the importance of play through personal histories and brain images: An interview with Stuart L. Brown*. (1)(4). Recuperado el 26 de abril del 2014 de: <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-interview-importance-ofplay-stuart-brown.pdf>
- Anderson, V., Jacobs, R. y Anderson, P. (2010). *Executive functions and the frontal lobes: a lifespan perspective*. New York: Taylor & Francis Group
- Barkley, R. (1997). *ADHD and the nature of self-control*. New York: Guilford.
- Barkley, R. (2011). Is executive functioning deficient in ADHD? It depends on your definitions and your measures. *The ADHD report*, 19(4). Recuperado el 24 de marzo del 2014 de: <http://guilfordjournals.com/doi/abs/10.1521/adhd.2011.19.4.1?journalCode=adhd>



- Barkley, R. (2012). *2012 Burnett lecture part 2 ADHD, self-regulation and executive functioning theory*. (Video). Recuperado el 24 de marzo del 2014 de: [http://www.youtube.com/watch?v=QZpF2\\_IelWo](http://www.youtube.com/watch?v=QZpF2_IelWo)
- Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Editorial Medica Panamericana.
- Bertenthal, B. y Fischer, K. (1978). Development of self-recognition in the infant. *Developmental Psychology* 14 (1). doi: 10.1037/0012-1649.14.1.44 Recuperado el 26 de abril del 2014 de: <http://psycnet.apa.org/journals/dev/14/1/44>
- Brines, J., et al. (1997). *Manual del residente de pediatría y sus áreas específicas*. Madrid: Ediciones Norma.
- Brown, S. (2009). *Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Penguin Group
- Brown, S. (2008). *Stuart Brown: Play is more than just fun*. (Video). TedTalks. Recuperado el 30 de marzo del 2014 de: [http://www.ted.com/talks/stuart\\_brown\\_says\\_play\\_is\\_more\\_than\\_fun\\_it\\_s\\_vital#t-441178](http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital#t-441178)
- Bruner, J. (1983) en Singer, D., Michnick, R. y Hirsh-Pasek, K. (2006) *Play = learning: how play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Ney York: Oxford University Press.
- Center on the Developing Child at Harvard University (2011). *Building the brain's "air traffic control" system: how early experiences shape the development of executive function: working paper no. 11*. Recuperado el 2 de abril del 2014 de: [www.developingchild.harvard.edu](http://www.developingchild.harvard.edu)

Center on the Developing Child at Harvard University (2014). *InBrief: Executive Function: Skills for Life and Learning*. Recuperado el 01 de febrero de 2014 de:

[http://developingchild.harvard.edu/resources/multimedia/videos/inbrief\\_series/inbrief\\_executive\\_function/](http://developingchild.harvard.edu/resources/multimedia/videos/inbrief_series/inbrief_executive_function/)

Cohen, L. y Waite-Stupiansky, S. (2012). *Play: A polyphony of research, theories, and issues*. Maryland: United Press of America. Recuperado en internet el 26 de febrero de 2014

<http://books.google.com.ec/books?id=wYKO9Ra0HhcC&pg=PA215&dq=lack+of+play+in+the+classroom&hl=es&sa=X&ei=UH4OU8PIMszMkQfTvYHICw&ved=0CE8Q6AEwBQ#v=onepage&q=lack%20of%20play%20in%20the%20classroom&f=false>

Craig, G. y Baucum, D. (2001). *Desarrollo psicológico*. México: Pearson Educación.

Cromwell, E. (2000). *Nurturing readiness in early childhood education: A whole-child curriculum for ages 2-5*. Boston: Allyn and Bacon.

Curwood, J. (2007). *What happen to kindergarten?* Recuperado el 22 de abril del 2014 de:  
<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ792945.pdf>

Diccionario de la lengua española (2001). *Jugar*. Madrid: Real Academia Española

Diccionario de la lengua española (2001). *Juego*. Madrid: Real Academia Española.

Dodge, D., Colker, L., Heroman, C. (2002) *The creative curriculum for preschool*. Washington: Teaching Strategies Inc.

Erikson, E. (1977). *Toys and reasons: stages in the ritualization of experience*. New York: W. W. Norton & Company

Feeney, S. y Freeman, N. (2014). *Standardized testing in kindergarten*. Recuperado el 4 de abril del 2014 de:

[http://www.naeyc.org/yc/files/yc/file/201403/YC0314\\_Focus\\_on\\_Ethics.pdf](http://www.naeyc.org/yc/files/yc/file/201403/YC0314_Focus_on_Ethics.pdf)

Fernández, C., et al. (2006). *Técnicos especialistas en jardín de infancia: Grupo III de la Xunta de Galicia*. Sevilla: Ediciones MAD. Recuperado el 27 de febrero de 2014 de:

[http://books.google.com.ec/books?id=6GfPICodd\\_MC&pg=SL26-](http://books.google.com.ec/books?id=6GfPICodd_MC&pg=SL26-)

[PA416&dq=el+juego+en+la+infancia&hl=es&sa=X&ei=CAASU5e6D5OekAe464C4DQ&ved=0CEwQ6AEwBg#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20infancia&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=6GfPICodd_MC&pg=SL26-PA416&dq=el+juego+en+la+infancia&hl=es&sa=X&ei=CAASU5e6D5OekAe464C4DQ&ved=0CEwQ6AEwBg#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20infancia&f=false)

Fisher, P. (2010) *InBrief: executive function: skills for life and learning*.

(Video). Recuperado el 01 de febrero del 2014 de:

[http://www.youtube.com/watch?v=efCq\\_vHUMqs](http://www.youtube.com/watch?v=efCq_vHUMqs)

Frost, J., Worthman, S. y Reifel, S. (2011) *Play and child development*. New Jersey: Pearson Education

García, J. y Delval, J. (2010) *Psicología del desarrollo*. Madrid: UNED.

Gestwicki, C. (1999) *Developmentally appropriate practice: curriculum and development in early education*. Delmar Publishers: Albany

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional: por qué es más importante que el cociente intelectual*. Barcelona: Editorial Kairós.

Heidemann, S. y Hewitt, D. (2010). *Play: The pathway from theory to practice*. St. Paul, MN: Readleaf Press

Henson, K y Eller, B (2000) *Psicología educativa de la enseñanza eficaz*. Thompson Editores: México.

Hirsh-Pasek, K., Michnick, R., Berk, L. y Singer, D. (S.F.) A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence. *Yale University*. Recuperado en

<http://books.google.com.ec/books?id=46RlpHiOjuAC&pg=PA11&dq=preschool+pressures&hl=es&sa=X&ei=IVAqU5fLGefE0QH4tIEI&ved=0CCwQ6AEwAA#v=onepage&q=preschool%20pressures&f=false>

Horowitz, (2012). *What is Executive Function*. (Video) Recuperado el 21 de abril del 2014 de: <http://www.youtube.com/watch?v=z9c8-KMIK0s#t=68>

Johnson, J., Christie, J., Yawkey, T. (1999) *Play and early childhood development*. New York: Longman.

Leong, D. (2010) *In Brief: Executive Function: Skills for Life and Learning*. (Video). Recuperado el 01 de febrero de 2014 de: [http://www.youtube.com/watch?v=efCq\\_vHUMqs](http://www.youtube.com/watch?v=efCq_vHUMqs)

Livingston, J. (1997). *Metacognition: An Overview State University of New York at Buffalo*. Recuperado el 18 de abril del 2014 de: <http://www.gse.buffalo.edu/fas/shuell/cep564/Metacog.htm>

Marsh, H., Ellis, L. y Carven, R. (2002). How do preschool children feel about themselves? Unraveling measurement and multidimensional self –concept structure. *Developmental Psychology*. doi 10.1037/0012-1649.38.3.376 Recuperado el 4 de marzo del 2014 de: <http://psycnet.apa.org/journals/dev/38/3/376>

Miller, E. y Almond, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. Alliance for childhood. Recuperado el 20 de marzo del 2014 de: [http://www.allianceforchildhood.org/sites/allianceforchildhood.org/files/file/kindergarten\\_report.pdf](http://www.allianceforchildhood.org/sites/allianceforchildhood.org/files/file/kindergarten_report.pdf)

Morasch, K.C. and Bell, M.A. (2011). The role of inhibitory control in behavioral and physiological expressions of toddler executive function. *Journal of Experimental*

*Child Psychology*. Recuperado el 23 de abril de 2014 de:

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3026141/>

National Center for Learning Disabilities (2014) *¿Que es la funcione ejecutiva?* Recuperado

el 6 de abril del 2014 de: [http://www.nclld.org/es/types-learning-](http://www.nclld.org/es/types-learning-disabilities/executive-function-disorders/what-is-executive-function)

[disabilities/executive-function-disorders/what-is-executive-function](http://www.nclld.org/es/types-learning-disabilities/executive-function-disorders/what-is-executive-function)

Omñeca, R. y Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona:

Editorial Paidotribo.

Paluo, S. (2008). Sentir y crecer: el crecimiento emocional en la infancia: *Propuestas*

*educativas*. Barcelona: Editorial GRAÓ.

Pereyra, M., González, C., y Coronel, J. (2002). *Infancia y escolarización en la*

*modernidad tardía*. Madrid: Ediciones AKAL S.A. Recuperado el 26 de febrero de

2014 de:

<http://books.google.com.ec/books?id=M2NJEDMU888C&pg=PA249&dq=la+falta>

[+de+juego+en+la+infancia&hl=es&sa=X&ei=3HkOU6v5H4O\\_kQfpID4Dg&ved](http://books.google.com.ec/books?id=M2NJEDMU888C&pg=PA249&dq=la+falta)

[=0CDcQ6AEwAw#v=onepage&q=la%20falta%20de%20juego%20en%20la%20in](http://books.google.com.ec/books?id=M2NJEDMU888C&pg=PA249&dq=la+falta)

[fancia&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=M2NJEDMU888C&pg=PA249&dq=la+falta)

Permiso Para Ser Niño. (s.f.) *Algunas precisiones sobre la norma que elimina la*

*evaluación a los niños como condicionante para su ingreso a educación inicial*.

Recuperado el 5 de abril del 2014 de:

<http://permisoparasernino.pe/file/Sobre%20la%20evaluaci%C3%B3n.pdf>

Philips, D. (2010)*InBrief: Executive Function: Skills for Life and Learning*.

(Video).Recuperado el 01 de febrero de 2014 de:

[http://www.youtube.com/watch?v=efCq\\_vHUMqs](http://www.youtube.com/watch?v=efCq_vHUMqs)

Pronin, D. y Bergen, D. (2006) *Play from birth to twelve: contexts, perspectives, and meanings*. New York: Taylor and Francis Group.

Ramírez, S. (2010) *Fundamentos teóricos metodológicos de la gestión educativa:*

*Planificación y Desarrollo comunitario*. Universidad Nacional de Loja. Recuperado

el 1 de marzo de 2014 [http://www.unl.edu.ec/educativa/wp-](http://www.unl.edu.ec/educativa/wp-content/uploads/2010/06/MODULO-8-2010-2011.pdf)

[content/uploads/2010/06/MODULO-8-2010-2011.pdf](http://www.unl.edu.ec/educativa/wp-content/uploads/2010/06/MODULO-8-2010-2011.pdf)

Raver, C. (2010)*InBrief: executive function: skills for life and learning*. (Video)

Recuperado el 01 de febrero de 2014 de:

[http://www.youtube.com/watch?v=efCq\\_vHUMqs](http://www.youtube.com/watch?v=efCq_vHUMqs)

Rochat, Philippe (1998). Self-Perception and Action in Infancy. *Experimental Brain*

*Research*. (123)1. Recuperado el 6 de abril del 2014 de:

<http://link.springer.com/article/10.1007/s002210050550#page-1>

Rothlein, L., & Brett, A. (1987).Children's, teachers; and parents' perceptions of play.*Early*

*Childhood Research Quarterly*, 2(1). Recuperado el 22 de abril del 2014 de:

[http://dx.doi.org/10.1016/0885-2006\(87\)90012-3](http://dx.doi.org/10.1016/0885-2006(87)90012-3)

Rubin, K., Fein, G. y Vandenberg, B. (1983)*Play*. En Handbook of child psychology. P.H.

Mussen. New York: Wiley.

- Rushton, S. y Rushton, A. (2008) *Classroom learning environment, brain research and the no child left behind initiative: 6 years later. Early Childhood Educ J*, (36). doi: 10.1007/s10643-008-0244-5
- Saunders, R. y Bingham-Newman, A. (2000). *Perspectivas piagetianas en la educación infantil*. Madrid: Morata
- Searle, M. (2013). *Causes and cures in the classroom: getting to the root of academic and behavior problems*. Virginia: ASCD Alexandria
- Singer, D., Michnick, R. y Hirsh-Pasek, K. (2006) *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. New York: Oxford University Press.
- Singer, D. G. & Singer, J. L. (1990). *The house of make believe: Children's play and the developing imagination*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Standing, E. (1998) *Maria Montessori: Her life and work*. New York: Plume Book.
- Stevens, L. citado en Curwood (2007). *Whathappentokindergarten?* Recuperado el 22 de marzo de 2014 de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ792945.pdf>
- The National Institute of Play.(2010). *Play + science = transformation*. Recuperado el 5 de abril del 2014 de: <http://nifplay.org/index.html>
- Trahtemberg, L. (2013). *El valor del juego*. Recuperado el 10 de febrero del 2014 de: <http://www.trahtemberg.com/entrevistas/2182-el-valor-del-juego-.html>
- Trianes, M. (2003). *Estrés en la infancia: su prevención y tratamiento*. Madrid: Ediciones NARCEA S.A. Recuperado en internet el 26 de febrero de 2014 <http://books.google.com.ec/books?id=vQmG3pBsGt4C&pg=PA32&dq=ritmo+de+vida+actual+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ei=iVAOU97tIIzXkQfGj4G4Bg&ve>

d=0CD0Q6AEwBA#v=onepage&q=ritmo%20de%20vida%20actual%20en%20ni  
%C3%B1os&f=false

Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language*. Cambridge, Ma: Mit press

Wadsworth, B. J. (1996). *Piaget's theory of cognitive and affective development*. Boston:  
Allyn y Bacon.

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. México: Pearson Educación.

Yeager, M. y Yeager, D. (2013). *Executive function and child development*. New York: W.  
W. Norton and Company, Inc.

Zaporozlets, A. V. y Elkonin, D. B. (1971). *The psychology of preschool children*.  
Cambridge: MIT Press.

Zelazo, P. (2010) *InBrief: Executive Function: skills for life and learning*. (Video)

Recuperado el 01 de febrero de 2014

de:[http://www.youtube.com/watch?v=efCq\\_vHUMqs](http://www.youtube.com/watch?v=efCq_vHUMqs)



**ANEXO 1:**

TIPO DE JUEGO	DESTREZAS O HABILIDADES QUE SE TRABAJAN	RELACIÓN CON FUNCIONES EJECUTIVAS
Juego funcional/ de práctica/ o sensomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocerse a sí mismo.</li> </ul> <p>El niño explora el entorno. Se basa en la repetición.</p>	Se relaciona con el desarrollo del auto concepto.
Juego simbólico:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienza a desarrollar pensamiento abstracto, comprensión de símbolos.</li> </ul>	Se conecta con la memoria de trabajo →habilidad de crear imágenes mentales.
Juego constructivo:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla habilidades de planificación, organización, habilidades motora e instintos naturales.</li> </ul>	Se relaciona con la memoria de trabajo y la resolución de conflictos.
Juego dramático y socio dramático:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad para crear roles, crear historias, diálogos.</li> <li>• Desarrolla confianza en sí mismo, autocontrol, creatividad, resolución de conflictos, socialización, tolerancia y empatía, expresar emociones.</li> </ul>	Se identifica con la planeación y resolución de problemas, la memoria de trabajo, el control inhibitorio, el manejo de emociones, el habla privada y la motivación.
Juego con reglas:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite al niño tomar y ceder turnos, resolver conflictos, seguir instrucciones, organización.</li> </ul>	Se conecta con la memoria de trabajo, el autocontrol, el habla privada,