



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN PSICOLOGIA
MENCIÓN: NEUROPSICOLOGIA DEL APRENDIZAJE
Resolución: Resolución: RPC-SO-21-No.449-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

**PROGRAMA DE INTERVENCION PSICOEDUCATIVA PARA
ESTIMULAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**

Línea de Investigación:

Artes y Humanidades para una sociedad sostenible

Campo amplio de conocimiento:

Artes y Humanidades para una sociedad sostenible

Autor/a:

Janeth Astrid Benalcázar García

Tutor/a:

PhD. Ana Victoria Poenitz / PhD Francisco Mendoza Moreira

Quito –Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Ana Victoria Poenitz con C.I: AAD138692 y Francisco Samuel Mendoza Moreira con C.I: 1311730566, en calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Programa de intervención psicoeducativa para estimular las funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años.

Elaborado por: Janeth Astrid Benalcázar García, C. I: 1712818671, estudiante de la Maestría: Psicología, mención: neuropsicología del aprendizaje, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 28 de agosto de 2025



Firmado electrónicamente por:
ANAVICTORIA
POENITZ
Validar únicamente con FirmaEC

Firma



Firma
FRANCISCO SAMUEL
MENDOZA MOREIRA
Validar únicamente con FirmaEC

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Janeth Astrid Benalcázar García con C.I: 1712818671, autor/a del proyecto de titulación denominado: Programa de Intervención Psicoeducativa para Estimular Las Funciones Ejecutivas en niños De 3 A 4 años. Previo a la obtención del título de Magister en Psicología, mención Neuropsicología del aprendizaje.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 28 agosto de 2025



Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	III
INFORMACIÓN GENERAL	3
CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
OBJETIVO GENERAL.....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD Y BENEFICIARIOS .D .I.R .E.C.T.O.S.....	4
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	7
1.1. CONTEXTUALIZACIÓN GENERAL DEL ESTADO .D .E .L .A.R.T.E.....	7
1.1.1 <i>Fundamentos Neuro psicólogos de las funciones ejecutivas.....</i>	7
1.1.2 <i>La neurociencia y la educación entre la evidencia y los neuromitos.</i>	7
1.1.3 <i>Desarrollo temprano de las Funciones ejecutivas</i>	8
1.1.4 <i>El Juego como herramienta de estimulación de las Funciones Ejecutivas.</i>	9
1.1.5 <i>Funciones ejecutivas como predictor del rendimiento escolar.....</i>	9
1.1.6 <i>Implicaciones para el diseño de programas psicoeducativos</i>	10
1.2 PROCESO INVESTIGATIVO METODOLÓ.G.I.C.O.....	10
1.2.1 <i>Enfoque de la investigación</i>	10
1.2.2 <i>Tipo de investigación</i>	10
1.2.3 <i>Población</i>	11
1.2.4 <i>Muestra</i>	11
1.2.5 <i>Metodología.....</i>	11
1.3 ANÁLISIS DE RESULTADO.S.....	12
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	13
2.1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLIC.A.D.O.S.....	13
2.1.1 <i>Desarrollo Cerebral:</i>	13
2.1.2 <i>Preparación para el Éxito Académico:</i>	13
2.1.3 <i>Habilidades Sociales y Emocionales:</i>	13
2.1.4 <i>Prevención de Dificultades</i>	13
2.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUE.S.T.A.....	15
2.3 EXPLICACIÓN DEL APOORTE	10
2.4 ESTRATEGIAS Y/O TÉCNICA.S.....	10
2.5 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CONSULTA A EXPERTOS CON EL COEFICIENTE	11
V AIKEN	
CONCLUSIONES.....	19
RECOMENDACIONES	20
BIBLIOGRAFÍA.....	21

INDICE DE TABLAS

TABLA 1:	ESTRUCTURA GENERAL DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN ...	1
TABLA 2:	INSTRUMENTO.....	1
TABLA 3:	ACTIVIDADES ESTRUCTURADAS FASE 2.....	1
TABLA 4:	ACTIVIDADES ESTRUCTURADAS FASE 3.....	3
TABLA 5:	ACTIVIDADES ESTRUCTURADAS FASE 4.....	6
TABLA 6:	ACTIVIDADES ESTRUCTURADAS FASE 5.....	9
TABLA 7:	JUECES V AIKEN.....	12
TABLA 8:	ANOTACIONES JUECES V AIKEN	12
TABLA 8:	RESULTADOS V AIKEN.....	17

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Desde un enfoque educativo la estimulación temprana basada en actividades lúdicas se ha consolidado como una estrategia eficiente para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo y holístico en la primera infancia. A partir del neurodesarrollo, las funciones ejecutivas son muy importantes en la etapa preescolar, ya que están en proceso de desarrollo y maduración, lo que permite a los niños resolver problemas, adaptarse a situaciones nuevas y regular su comportamiento (Coelho et al., 2021; Diamond & Ling, 2016).

En el entorno escolar es una necesidad palpable; por tal razón proponer un programa de intervención psicoeducativa en la infancia, basado en estas habilidades específicas, aportará positivamente al desarrollo integral de niños de 3 a 4 años, promoviendo aprendizajes significativos en un entorno seguro, estimulante mediante metodologías activas y motivadoras. El uso de las Tic, tales como aplicaciones educativas, plataformas de seguimiento del desarrollo infantil y juegos digitales con fines pedagógicos, utilizadas de forma adecuada como herramientas que permitan personalizar el aprendizaje, monitorear el progreso individual de los niños, evaluar los avances, etc. podrían potenciar la eficiencia y eficacia de las estrategias lúdicas tradicionales y facilitar la inclusión de los niños con diferentes estilos de aprendizaje con un enfoque preventivo (Sabatini, 2022).

Este programa de intervención psicoeducativa podría aportar notablemente al entorno familiar con una guía de actividades que se pueden ejecutar en el diario vivir especialmente para las familias que no tienen acceso a centros de desarrollo infantil, centros de estimulación temprana, terapias psicoeducativas, lo que permitiría a estos niños estar en igualdad de condiciones con los que tienen mayor acceso, brindando así las mismas oportunidades para el ingreso al sistema educativo. De la misma manera serviría como herramienta de apoyo en el área escolar para docentes e incluso a psicólogos educativos en terapias individuales.

Problema de investigación

¿Qué tipo de actividades y estrategias lúdicas de estimulación temprana impactan positivamente la estimulación de funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años?

Analizar las estrategias y actividades lúdicas que se utilizan en estimulación temprana que inciden positivamente en el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años basándonos en el neurodesarrollo, con la finalidad de comprender cómo a través del juego se

podría potenciar el desarrollo cognitivo e integral, por medio de las funciones ejecutivas para fundamentar una propuesta de intervención psicoeducativa preventiva, dirigida a Centros de Desarrollo Infantil, Centros de Estimulación Temprana, docentes y padres de familia.

Objetivo general

Proponer un programa de intervención psicoeducativa para la estimulación de las funciones ejecutivas (atención, control inhibitorio, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva) mediante actividades y estrategias lúdicas en niños de 3 a 4 años, orientado al desarrollo de la autorregulación y aprendizaje temprano.

Objetivos específicos

1. Analizar bibliografía precedente respecto de las evidencias sobre el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años.
2. Establecer la metodología para la planificación de actividades lúdicas basadas en evidencias que estimulen la atención, control inhibitorio, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva. Diseñar un programa de intervención psicoeducativo que
3. incorpore las actividades a fines de la adaptación en el contexto del aula y el hogar en niños de 3 a 4 años
4. Validar el programa de intervención propuesto con el objetivo de futuras generalizaciones del mismo.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El programa está dirigido a Centros de Desarrollo Infantil, Centros de Estimulación temprana, Psicopedagogos, Psicólogos infantiles y a las familias en general.

Los Centros de Desarrollo Infantil (CDI) en Ecuador son instituciones que brindan atención integral a niños y niñas en su primera infancia, con el objetivo de promover su desarrollo en un ambiente seguro y estimulante. Se crearon para atender a niños y niñas, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad, proporcionando cuidado, educación y estimulación temprana.

Su objetivo principal es fomentar el desarrollo integral de los niños en sus áreas cognitiva, motriz, socioemocional y del lenguaje. Por otro lado, apoyan a las familias en la crianza de sus hijos, ofreciendo orientación.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) es la entidad gubernamental encargada de regular y supervisar el funcionamiento de los CDI en Ecuador tanto públicos como privados y su funcionamiento está sujeto a normativas y estándares de calidad establecidos por el MIES.

La estimulación de las funciones ejecutivas (FE) en niños de 3 a 4 años es de vital importancia, en la etapa preescolar, estas funciones están en pleno desarrollo, y su estimulación temprana puede tener un impacto significativo en el futuro de los niños, ya que estas habilidades cognitivas sientan las bases para el éxito académico, social y emocional a lo largo de la vida.

Los CDI ofrecen servicios de cuidado diario, alimentación nutritiva, actividades lúdicas y educativas, y seguimiento del desarrollo infantil. Se enfocan en la estimulación temprana, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, y la promoción de hábitos saludables. Su papel es fundamental en la protección de los derechos de la infancia y en la promoción de la igualdad de oportunidades. Fomentan el desarrollo de habilidades y competencias que son esenciales para el éxito escolar y la vida adulta.

Por otro lado, los Centros de Estimulación Temprana en Ecuador son instituciones especializadas que se dedican a potenciar el desarrollo integral de niños y niñas durante sus primeros años de vida. Estos centros están enfocados en entregar un ambiente enriquecedor y estimulante, donde los niños puedan desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales.

Su principal objetivo es maximizar el potencial de cada niño, ofreciendo las herramientas y experiencias necesarias para su crecimiento y desarrollo. También se dedican a identificar posibles retrasos o dificultades en el desarrollo, para intervenir de manera oportuna. Ofrecen orientación y asesoramiento a los padres, para que puedan continuar estimulando a sus hijos en el hogar, brindan atención personalizada respetando las características individuales de cada niño a niña.

Es importante diferenciar los "Centros de Desarrollo Infantil (CDI)" de los centros de estimulación temprana, si bien ambos se enfocan en la primera infancia, los CDI brindan un cuidado diario, mientras que los centros de estimulación temprana se enfocan en potenciar el desarrollo mediante actividades especializadas.

Dentro de otros agentes receptores se encuentran Psicopedagogos, Psicólogos infantiles que pueden adaptar este programa en sus terapias para tratar problemas específicos de aprendizaje respetando las necesidades individuales de cada niño o niña.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

1.1.1 Fundamentos Neuro psicólogos de las funciones ejecutivas

Las funciones ejecutivas son un conjunto de habilidades cognitivas de orden superior que permiten a las personas planificar, organizar, tomar decisiones, controlar impulsos, mantener la atención, cambiar de estrategias, entre otras opciones orientadas a metas (Coello & Ramos, 2022). Estas habilidades se asocian principalmente al funcionamiento de la corteza prefrontal del cerebro, donde desempeñan un papel fundamental en la autorregulación del comportamiento y en el aprendizaje desde la primera infancia.

Desde una perspectiva neuropsicológica las funciones ejecutivas no se desarrollan de manera espontánea, ni uniforme, sino que requieren de una estimulación adecuada y están influenciadas directamente por factores biológicos, sociales y ambientales.

Coello & Ramos (2022) explican que, en la infancia temprana, la maduración de las funciones ejecutivas es progresiva y depende del desarrollo estructural y funcional del cerebro, en especial de las conexiones de la corteza prefrontal y otras regiones cerebrales como el sistema límbico y el cuerpo estriado.

Con estas consideraciones, la neuropsicología brinda un marco teórico consistente para comprender como los procesos ejecutivos nacen y evolucionan en la infancia, y como pueden ser estimulados a través de programas de intervención psicoeducativos diseñados con base científica, desarrollados con estrategias de intervención que respeten los ritmos del desarrollo y promuevan habilidades importantes para la vida escolar y social.

1.1.2 La neurociencia y la educación entre la evidencia y los neuromitos.

La relación entre neurociencia y educación ha cobrado relevancia en las últimas décadas, ya que se ha buscado traducir los hallazgos sobre el funcionamiento cerebral en prácticas educativas más eficaces. Sin embargo, esta conexión también ha sido terreno fértil para la difusión de ideas erróneas o simplificadas conocidas como neuromitos.

Fores, Anna et al. (2015) advierten sobre el riesgo de adoptar enfoques pedagógicos fundamentados supuestamente en la neurociencia que en realidad carecen de respaldo empírico.

Según Forés, Anna et al. (2015), algunos de los neuromitos más comunes incluyen la creencia de que solo usamos el 10% de cerebro, o que los niños aprenden mejor cuando se enseña de acuerdo con su “estilo de aprendizaje” cerebral. Estos conceptos, aunque populares, desvían la atención de estrategias realmente efectivas basadas en el desarrollo neurológico infantil.

Dejando de lado los mitos, las prácticas de estimulación y educativas deben tomar en cuenta que el cerebro en la infancia es altamente plástico, lo que le permite adaptarse y reorganizarse mediante experiencias de calidad. Cabe recalcar que esta plasticidad cerebral es muy pronunciada sobre todo en los primeros años de vida, por lo que es de suma importancia que los programas de estimulación de funciones ejecutivas deben ser diseñados con bases y principios neurocientíficos válidos que potencian la autorregulación emocional y cognitiva desde la primera infancia

1.1.3 Desarrollo temprano de las Funciones ejecutivas

La etapa entre los 3 y 4 años es crítica y fundamental para el desarrollo de las funciones ejecutivas. Durante este periodo, los niños empiezan a demostrar avances significativos en habilidades tales como el control inhibitorio, la atención sostenida, la memoria de trabajo y la flexibilidad cognitiva (López Vallejo Sofia, 2024). Sin embargo, se debe considerar que todavía se encuentran en formación, por lo tanto, implica dependencia de los adultos y el entorno para su consolidación.

López Vallejo (2024) señala que la estimulación sistémica de las funciones ejecutivas en la infancia puede generar beneficios a largo plazo en el rendimiento académico, la conducta social y la salud mental. Las estrategias más eficaces para lograrlo incluyen el juego simbólico, rutinas estructuradas, resolución de problemas guiada, el acompañamiento emocional. Es decir, se debe intervenir mediante actividades significativas que involucren de forma integral cuerpo, emociones y mente.

También indica que las funciones ejecutivas no son innatas y estables, sino que pueden estimularse y entrenarse de forma efectiva cuando se ofrece a los niños oportunidades para pensar, analizar antes de actuar, planificar, recordar instrucciones, adaptarse a los cambios y controlar sus impulsos. De aquí la importancia de diseñar programas de intervención

psicoeducativos que promuevan estas oportunidades y sean preventivas para el contexto escolar, familiar y social.

1.1.4 El Juego como herramienta de estimulación de las Funciones Ejecutivas.

Varios estudios (Patricia Gastiabur-Barba et al., 2022) sostienen que las actividades lúdicas fomentan la planificación, la atención y la autorregulación emocional, elementos clave de las funciones ejecutivas. Adicional permiten que los niños experimenten, socialicen y aprendan a resolver problemas de manera autónoma. El juego simbólico, los juegos de reglas y los juegos cooperativos fortalecen la flexibilidad cognitiva y la memoria de trabajo, mientras que las dinámicas grupales incentivan la empatía y la autorregulación conductual.

En el ámbito de las Ciencias de la Salud, se subraya la importancia de planificar actividades lúdicas basadas en evidencia científica, asegurando su pertinencia y adaptación a la edad y contexto sociocultural de los niños (Patricia Gastiabur-Barba et al., 2022).

1.1.5 Funciones ejecutivas como predictor del rendimiento escolar

Una línea de investigación importante ha demostrado que el desarrollo de las funciones ejecutivas se encuentra estrechamente vinculado al éxito académico en la educación inicial. Blair (2016) sostiene que las funciones ejecutivas son incluso mejores predictores del rendimiento escolar que el coeficiente intelectual, especialmente en habilidades como la lectoescritura y las matemáticas.

En particular, Blair (2016) señala que niños con mayores niveles de autorregulación cognitiva y emocional tienden a aprender con mayor eficacia, a mantener la atención durante tareas complejas y a responder de forma flexible a los desafíos del entorno escolar. Adicional los niveles de funciones ejecutivas pueden modular la capacidad del niño para aprovechar y beneficiarse de las experiencias de aprendizaje y del apoyo del docente.

En otro estudio, el mismo autor demuestra que la relación entre funciones ejecutivas y habilidades matemáticas pueden ser moderada por la calidad del vínculo entre el maestro y el niño. Cuando esta relación es positiva, cálida, consistente, los niños muestran un mayor desarrollo académico, especialmente aquellos con funciones ejecutivas menos desarrolladas (Blair, 2016). Por lo tanto, se evidencia la importancia de promover un entorno educativo significativo, emocionante, seguro y sensible a las necesidades individuales de los niños.

1.1.6 Implicaciones para el diseño de programas psicoeducativos

Partiendo del análisis de evidencia teórica y empírica, se deduce que el diseño de un programa de intervención psicoeducativa dirigido a niños de 3 a 4 años debe centrarse en la estimulación específica de las funciones ejecutivas desde una perspectiva integral y contextualizada. Esto implica que las actividades del programa deben incorporar componentes lúdicos, emocionales, cognitivos y sociales, relacionados con metas concretas y observables.

Partiendo del método deductivo, se parte de conceptos amplios como la neuropsicología del desarrollo, la plasticidad cerebral y la autorregulación emocional, para llegar a conclusiones prácticas que orienten la intervención directa con los niños. Por lo tanto, el enfoque permite garantizar que el programa tenga una base científica sólida y que responda a las características particulares de la etapa evolutiva objeto de estudio.

En conclusión, el conocimiento sobre el desarrollo y la estimulación de las funciones ejecutivas durante la primera infancia justifica la implementación de intervenciones psicoeducativas planificadas, sistemática y basadas en la evidencia. De esta forma, se pueden generar impactos positivos duraderos en el desarrollo holístico de los niños, favoreciendo su adaptación escolar, su bienestar emocional; brindando oportunidades para un éxito futuro.

1.2 Proceso investigativo metodológico

1.2.1 Enfoque de la investigación

El presente estudio tiene un enfoque cualitativo, ya que busca comprender e identificar desde una perspectiva holística, las percepciones, prácticas y necesidades de los actores involucrados en la estimulación de funciones ejecutivas en la primera infancia. Este enfoque permite explorar las experiencias de padre, cuidadores y docentes, así como también, observar directamente la aplicación de estrategias lúdicas en los contextos reales.

1.2.2 Tipo de investigación

Se empleará un diseño de investigación participativa, considerando que se pretende incluir de forma activa a los participantes involucrados en el proceso educativo (padres, cuidadores primarios y docentes) en la identificación de necesidades, comprensión de estrategias lúdicas y la validación del programa de intervención. La participación colaborativa asegura que el programa es pertinente, contextualizado y viable.

1.2.3 Población

Padres de familia trabajadores, cuidadores primarios, docentes, niños de 3 a 4 años con y sin acceso a centros de estimulación temprana de la ciudad de Quito, cantón Rumiñahui.

1.2.4 Muestra

Niños de 3 a 4 años que asistan a centros de desarrollo infantil, centros de estimulación temprana y niños que no tengan acceso a este tipo de entidades.

1.2.5 Metodología

El proceso se realizará en 5 fase principales:

1. Fase 1 Evaluación inicial - Diagnostico participativo

Se garantizará la confiabilidad y el consentimiento informado de padres, cuidadores para la participación de los niños

Observación inicial con el instrumento Lista de cotejos.

2. Fase 2 a 4 Implementación del programa

Se implementará en 6 semanas el programa de intervención psicoeducativa para estimular las funciones ejecutivas, basado en actividades lúdicas.

Se aplicarán sesiones lúdicas estructuradas, con actividades adaptadas a trabajar atención y concentración, control inhibitorio y autorregulación, flexibilidad cognitiva y planificación, memoria de trabajo.

Se aplicará el programa durante 8 semanas, en espacios planificados (aula, hogar, áreas verdes / patio)

3. Fase 5 Evaluación Final - participativa

En 1 semana se realizará retroalimentación de padres, cuidadores y docentes, mediante entrevista y observación directa con lista de cotejos.

Se evaluarán los cambios observados en la conducta y desempeño de los niños a través de tarea sencillas, retroalimentación constante.

Se priorizará el bienestar físico y emocional de los participantes durante todas las fases del proyecto.

1.3 Análisis de resultados

El objetivo principal de este programa fue estimular las funciones ejecutivas de los niños de 3 a 4 años, a través de cada una de las actividades aplicadas para desarrollar y potenciar habilidades como atención, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva, planificación, memoria de trabajo, contextualizado en el marco teórico. Se reforzará constantemente para garantizar la efectividad del programa, de la misma manera se supervisará las actividades y se realizarán los ajustes necesarios de acuerdo a cada caso.

Por lo tanto, este programa de intervención se enfoca en actividades lúdicas estructuradas y específicas para cada función, aportando de manera significativa al desarrollo holístico de los niños, para potenciar sus habilidades y prevenir posibles trastornos específicos de aprendizaje de manera oportuna.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1 Fundamentos teóricos aplicados

2.1.1 Desarrollo Cerebral:

Durante la edad preescolar, el cerebro experimenta un rápido desarrollo, especialmente en las áreas responsables de las FE (corteza prefrontal). La estimulación temprana aprovecha esta plasticidad cerebral, fortaleciendo las conexiones neuronales.

Según el Centro para el Desarrollo del Niño de la Universidad de Harvard, 2012 "Las funciones ejecutivas y las habilidades de autorregulación son las habilidades mentales que nos ayudan a planificar, enfocar la atención, recordar instrucciones y hacer malabares con múltiples tareas con éxito. Al igual que el desarrollo muscular, las funciones ejecutivas se desarrollan más rápidamente cuando los niños tienen oportunidades para practicarlas" (pág. 25).

2.1.2 Preparación para el Éxito Académico:

Las FE sólidas permiten a los niños prestar atención en clase, seguir instrucciones, resolver problemas y organizar tareas, habilidades esenciales para el aprendizaje.

"Los estudios han demostrado que las funciones ejecutivas en la primera infancia predicen el rendimiento académico posterior, incluso más que el coeficiente intelectual". (Diamond, 2013 págs. 135 -168).

2.1.3 Habilidades Sociales y Emocionales:

El control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva ayudan a los niños a regular sus emociones, controlar impulsos y adaptarse a situaciones sociales, facilitando la interacción con sus pares.

"La autorregulación, un componente clave de la función ejecutiva, es fundamental para el desarrollo social y emocional saludable". (Blair & Cybele Raver, 2015, págs. 711-731)

2.1.4 Prevención de Dificultades:

La estimulación temprana puede mitigar el riesgo de dificultades de aprendizaje, trastornos de atención y problemas de conducta.

"Intervenciones que promueven las funciones ejecutivas en la primera infancia pueden tener efectos duraderos en el desarrollo cognitivo y socioemocional". (Harvard University, 2011).

Este programa de intervención psicoeducativo es preventivo porque su principal objetivo es anticiparse a dificultades que podrían presentarse en el desarrollo cognitivo, emocional, social o conductual de los niños, lo que promueve factores de protección y reduce riesgos.

Entre algunas razones por las que se considera preventivo están:

Favorece el desarrollo temprano, estimula habilidades cognitivas, emocionales y sociales antes de que se presenten dificultades significativas (Méndez & Macotela, 2017)

La estimulación temprana como medio de prevención permite prever posibles dificultades en niños de 3 a 4 años, lo que puede lograr cambios significativos en su vida escolar, familiar y social mejorando su estilo de vida a largo plazo.

Reduce la aparición de problemas emocionales y conductuales, enseña estrategias de autorregulación y resolución de conflictos, disminuyendo la probabilidad de desarrollar ansiedad, agresividad o baja autoestima (Bisquerra, 2018)

Una estimulación oportuna en edades tempranas reduce favorablemente problemas emocionales y conductuales de un ser humano, ayudando a gestionar adecuadamente sus emociones en cada etapa de la vida, permitiendo que sus habilidades de autorregulación, resolución de conflictos, resiliencia, sean favorables en su desarrollo.

Mejora la adaptación escolar y social, facilita la integración del niño en el entorno escolar, promoviendo habilidades como la comunicación y la cooperación (Vidal & Valdez, 2010).

En este sentido la estimulación efectiva ayuda al niño a regular sus emociones dándole herramientas para manejar su frustración, tristeza, enojo, etc. lo que facilita la adaptación escolar. Adicionalmente favorece la interacción con otros niños y adultos lo que promueve la colaboración, el respeto y la empatía. Un niño estimulado desarrolla mayor seguridad en sí mismo lo que le permite adaptarse de mejor forma a nuevos entornos con confianza y autonomía.

Brinda herramientas a familiares y educadores, ayuda a los adultos a comprender mejor las necesidades de los niños y aplicar estrategias adecuadas para su desarrollo (Martínez y Rojas, 2019).

Las actividades que se generan en la estimulación fomentan una relación más estrecha entre padres e hijos lo que permite crear espacios de conexión y afecto, refuerzan los vínculos emocionales creando confianza mutua. Los padres aprenden y entienden cada etapa del

desarrollo de sus hijos lo que les permite apoyarlos de forma eficiente con la finalidad de ayudarles a mejorar y potenciar sus habilidades perfeccionando la comunicación y la empatía.

Por otro lado, adquieren estrategias y técnicas para estimular a sus hijos en su entorno familiar creando un ambiente positivo y estimulante, permitiéndoles incluir estas actividades en sus rutinas diarias, convirtiendo el aprendizaje en algo natural y divertido. Adicionalmente la observación y conocimiento que aprenden aporta para evidenciar de manera oportuna posibles dificultades en el desarrollo para actuar de forma inmediata.

Los niños de 3 a 4 años atraviesan una etapa del desarrollo en la que las FE inician su maduración. A esta edad están en una transición donde las bases de estas habilidades se están desarrollando, aún no están completamente maduras lo que les hace aptos para ser estimuladas y potenciar su desarrollo. Según Miyake et al. (2000) identificaron tres componentes clave de las FE Memoria de trabajo, Control inhibitorio, flexibilidad cognitiva (pág. 93).

A esta edad aprenden a controlar impulsos y a seguir reglas, empiezan a mejorar su memoria que les permite retener y manejar información durante cortos periodos de tiempo, empiezan adaptarse a pequeños cambios, su área de planificación es básica y limitada, a través de una buena estimulación con estrategias específicas se podría alcanzar su mayor potencial.

Este programa busca proporcionar actividades lúdicas y significativas que fomenten el máximo desarrollo de las FE en un ambiente seguro y estimulante.

2.2 Descripción de la propuesta

Este programa de intervención psicoeducativo para estimular las funciones ejecutivas se basa en actividades lúdicas como estrategia principal, con una duración de 8 semanas dirigido a niños de 3 a 4 años, de modalidad presencial, adaptable a modalidad domiciliaria con el apoyo de padres y cuidadores.

Ejes del programa

- Estimulación cognitiva temprana
- Juego como herramienta de aprendizaje
- Participación activa de cuidadores, docentes

Tabla 1: Estructura general del programa de intervención

Fase 1:	Evaluación inicial
Participantes:	Niños - Docente - Padre / cuidador
Duración:	1 semana, 45 minutos al día
Instrumento:	Lista de cotejos / Observación directa
Estructura diaria:	1 semana / 45 minutos al día

DURACIÓN	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES
5 minutos	Cantar canciones cotidianas con el niño	Invitar al niño a cantar canciones que use en su vida diaria (saludo, despedida, rutinas)
30 minutos	Juego libre Observación Funciones ejecutivas	Mientras el niño juega observar cada día una función ejecutiva distinta y contestar los indicadores de la lista de cotejos.
10 minutos	Relajación respiración	Inhalar levantando los brazos, exhalar al bajarlos. 3 repeticiones de 4 tiempos cada una

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2: Instrumento

Programa de Intervención Psicoeducativa para estimular las funciones Ejecutivas en niños de 3 a 4 años				
Objetivo General	Proponer un programa de intervención psicoeducativa para estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas (atención, control inhibitorio, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva) basado en actividades y estrategias lúdicas con la finalidad de aportar a un desarrollo holístico y educativo en niños de 3 a 4 años.			
Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejos			
Nombre del Niño: _____ Edad: _____ Fecha de Evaluación: _____ Evaluador: _____				
CONTROL INHIBITORIO	INDICADORES	SI	NO	Observaciones
Capacidad para controlar impulsos y resistir distracciones. Puede demostrar la atención por unos minutos.	Detiene una acción o movimiento cuando se le indica. Respeta su turno en juegos o actividades.			
	Responde a una consigna solo cuando se le indica.			
	Completa una tarea simple sin levantarse o distraerse (2-3min)			
	Sigue una tarea simple durante un juego (Ej., no mover el pie)			
ATENCIÓN				
Capacidad para enfocar y mantener el esfuerzo mental en una tarea.	Mantiene el contacto visual durante una instrucción o conversación corta.			
	Se concentra en una tarea o juego de su interés de 3-5 min.			
	Permanece sentado y atento en una actividad grupal.			
	Escucha y responde a su nombre cuando se le llama.			
	Completa una tarea simple sin levantarse o distraerse (2-3min)			
MEMORIA DE TRABAJO				
Capacidad para mantener y manipular información en la mente.	Recuerda y sigue una instrucción de dos pasos.			
	Recuerda donde guardo un juguete que utilizo recientemente.			
	Repite una secuencia simple de sonidos y movimientos.			
	Recuerda personajes o hechos principales de una historia breve o un cuento corto.			
	Se acuerda de las reglas de un juego sencillo.			
FLEXIBILIDAD COGNITIVA				
Capacidad para cambiar de una tarea o regla a otra.	Nombra 2 o 3 objetos que se le mostraron y luego se le retiraron de la vista.			
	Se adapta a un cambio en las reglas de un juego.			
	Busca otra forma de resolver una tarea sencilla cuando la primera no funciona (ej. probar otra pieza del rompecabezas).			
	Cambia de actividad sin gran dificultad o resistencia.			
	Clasifica objetos de acuerdo a sus características, sin mayor resistencia.			
	Participa en un juego simbólico con diferentes roles.			
	En algunas ocasiones acepta la propuesta de un compañero de juego, aunque no sea la suya.			

Fuente: Elaboración propia

Instrucciones Lista de Cotejos

Este instrumento sirve para observar y registrar el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años. Deberá completarse al inicio y al final del Programa de estimulación. Por favor lea detenidamente cada ítem y marque “Sí” si el niño realiza la acción detallada de forma habitual, o “No” si aún no la realiza o la hace con mucha dificultad. Puede usar la columna de observaciones para anotar ejemplos, comentarios o sugerencias.

Realice la observación en momentos de actividades y juegos del diario vivir, es importante que el ambiente sea tranquilo y que los niños se sientan cómodos.

Durante la primera semana cada día será destinado a una de las Funciones ejecutivas como consta en las instrucciones de la actividad, por ejemplo:

Control inhibitorio

- Observe si él niño /a detiene un movimiento o acción cuando usted se lo pide.
- Mire si espera su turno en un juego o actividad
- Observe si ignora cosas que pueden distraerlo y sigue concentrado en la tarea o actividad
- Mire si puede terminar una actividad sencilla de (2 a 3 min) sin levantarse o distraerse.
- Observe si puede seguir una regla sencilla de un juego (ejemplo no mover el pie).

De la misma manera se trabajará los días siguientes con cada función ejecutiva y los indicadores que consta en la Lista de cotejos.

Tabla 3: Actividades estructuradas Fase 2

Fase 2: Actividades estructuradas.

Participantes: Niños - Docente - Padre / cuidador

Duración: 1 semana, 45 minutos al día

Funciones Ejecutivas a Estimular: Atención sostenida, atención selectiva concentración, memoria de trabajo.

ESTRUCTURA DIARIA		
DURACIÓN	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES
5 minutos	Cantar canciones cotidianas con el niño	Invitar al niño a cantar canciones que use en su vida diaria (saludo, despedida, rutinas)
30 minutos	Actividad principal	Instrucciones de cada juego
10 minutos	Relajación y respiración	Inhalar levantando los brazos, exhalar al bajarlos. 3 repeticiones de 4 tiempos cada una

ACTIVIDADES LUDICAS ESTRUCTURADAS		
Actividad	Instrucciones	Recursos
Juego de memoria visual y auditiva "Simón dice"	Los niños siguen instrucciones solo cuando se dice "Simón dice". Si alguien actúa sin escuchar esa frase, queda eliminado. El Adulto dará instrucciones cortas, por ejemplo, "Simón dice" toca tu cabeza. Los niños deben seguir	Material didáctico

		únicamente las ordenes que inicien con la frase "Simón dice", se puede incluir movimientos y sonidos para trabajar memoria visual y auditiva. Se puede ir aumentando la dificultad al ritmo del niño. Entregar al niño varios objetos	
Actividades de clasificación y seriación.	de y	de diferentes colores, formas y tamaños, pedir al niño que agrupen los objetos: inicialmente por color, luego por tamaño, de grande a pequeño y viceversa (cambiar la regla en medio del juego para trabajar la flexibilidad cognitiva), desarrollara habilidades de organización mental y discriminación visual.	Bloques, fichas, botones, figuras de diferentes formas y tamaños, objetos reciclados.
Cuentos con preguntas de comprensión.	con de	Leer al niño un cuento breve y al finalizar realizar preguntas sencillas sobre personajes, lugares y acciones. Favorecerá el lenguaje, el recuerdo de secuencias y la comprensión lectora.	Cuentos, pictogramas, títeres.
Juegos de encontrar las diferencias. (Que ha cambiado)		Mostrar una imagen, una escena, objetos en una mesa por 1 minuto. Luego cambiar un elemento y solicitar al niño que identifique que ha cambiado. Después mover dos elementos para darle más complejidad al juego. Mejora la discriminación visual y la memoria a corto plazo.	Objetos como frutas, figuras, fotografías, pictogramas, etc.
Rompecabezas de 10 a 20 piezas grandes encajes simples.		Completar rompecabezas siguiendo instrucciones dirigidas paso a paso. Guiar al niño en la búsqueda de las piezas que encajen con forma y color. Una vez armado desarmar y entregada las piezas nuevamente solo observar al niño realizar la actividad y calcular el tiempo utilizado. Favorece la motricidad fina, la paciencia y la persistencia lo que permite mejorar el manejo de la frustración.	Rompecabezas de 10 a 20 piezas.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4: Actividades estructuradas fase 3

Fase 3: Actividades estructuradas

Participantes: Niños - Docente - Padre / cuidador

Duración: 2 semana, 45 minutos al día

Funciones Ejecutivas a Estimular: Control inhibitorio, autorregulación emocional, memoria de trabajo, coordinación motora.

ESTRUCTURA DIARIA		
DURACIÓN	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES
5 minutos	Cantar canciones cotidianas con el niño	Invitar al niño a cantar canciones que use en su vida diaria (saludo, despedida, rutinas)
30 minutos	Actividad principal	Instrucciones de cada juego
10 minutos	Relajación y respiración	Inhalar levantando los brazos, exhalar al bajarlos. 3 repeticiones de 4 tiempos cada una

Actividad	Instrucciones	Recursos
Juegos de "luz roja, luz verde". (semáforo).	El adulto se coloca frente a los niños y dice "luz verde" para que el niño avance y "luz roja" para que se detenga. Quien se mueve en "luz roja" regresa al inicio. Fortalece la autorregulación y la capacidad de respuesta a estímulos.	Espacio amplio que le permita al niño moverse con libertad.

Actividades de relajación y respiración. (yoga infantil)	Ejercicios de respiración, estiramientos y posturas de yoga con nombres divertidos. Colchonetas o alfombras suaves, espacios verdes Siéntate con el niño en un lugar cómodo y suave Dile que escuche los sonidos de cómodos. la naturaleza: viento, pájaros, hojas moviéndose. Respiren profundamente juntos: inhala por la nariz (cuento hasta 3), exhala por la boca (cuento hasta 3). Sacudir el cuerpo: De pie, sacuden brazos, piernas, cabeza suavemente. El árbol balanceándose: Pies juntos, brazos arriba, inclinarse a un lado y luego al otro como un árbol se mueve con el viento. Utiliza nombres llamativos y pídeles que imaginen ser cada elemento: El árbol (Postura del árbol) Un pie en el suelo, el otro apoyado en la pierna contraria, manos juntas arriba. “Somos árboles fuertes con raíces profundas.” El gato y la vaca (Postura de gato-vaca) En cuatro patas, arquear la espalda (gato), luego hundirla y levantar la cabeza (vaca). “El gato se estira... ahora la vaca sonríe.” La estrella brillante (Postura de la estrella) De pie, piernas abiertas, brazos extendidos. “Brillamos como estrellas en el cielo.” Manos y pies en el suelo, cadera arriba en forma de triángulo. “Somos perritos estirándonos después de dormir.” La mariposa (Postura de la mariposa)
---	---

	Sentados con plantas de los pies juntas, moviendo rodillas como alas. “Nuestras alas son suaves y coloridas.” Reduce la ansiedad y mejora la regulación emocional.	
Estatuas musicales (baile congelado)	Poner música y pedir al niño que baile y cuando la música se detenga deberán dejar de bailar y quedarse como estatuas, poner música más rápido el niño deberá bailar rápido, más lento deberá hacerlo lento. Desarrolla la respuesta rápida el autocontrol, y la atención auditiva.	Reproductor de música, Alexa, parlante inteligente, etc.
Juego de la Flor y la vela.	Pedir al niño que huela la flor de forma pausada y con calma, después pedir al niño que sople la vela. Repetir varias veces y mientras lo hace interiorizar que cuando estamos enojados debemos oler la flor y soplar la vela. Ideal para ayudar al niño a calmarse en momentos de enojo y frustración de una forma divertida.	Una flor natural y una vela. (Se puede trabajar de forma imaginaria sin los objetos e incluso sin prender la vela). Reglas claras para evitar riesgos
Juegos de roles para practicar el control de impulsos. (El tren de las reglas). El dado de las emociones.	Simular un viaje en tren con estaciones donde hay que seguir reglas específicas por ejemplo caminar lento, caminar rápido, saludar, hablar bajito, etc. Refuerza la memoria de trabajo y la adaptación a normas.	Espacio cómodo, sillas u objetos para simular un tren.
	El niño lanza el dado, y de acuerdo a la emoción que salga pedirle que nos cuente una experiencia relacionada con la emoción o cómo se siente cuando esta así.	Una caja grande y en cada lado pegar o dibujar las emociones, alegría, tristeza, enojo, miedo, asco, sorpresa.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5: Actividades estructuradas fase 4

Fase 4: Actividades estructuradas

Participantes: Niños - Docente - Padre / cuidador

Duración: 2semana, 45 minutos al día

Funciones Ejecutivas a Estimular: Flexibilidad cognitiva, planificación, resolución de problemas, memoria de trabajo.

ESTRUCTURA DIARIA

Duración	Actividad	Instrucciones
5 minutos	Cantar canciones cotidianas con el niño	Invitar al niño a cantar canciones que use en su vida diaria (saludo, despedida, rutinas)
30 minutos	Actividad principal	Instrucciones de cada juego
10 minutos	Relajación y respiración	Inhalar levantando los brazos, exhalar al bajarlos. 3 repeticiones de 4 tiempos cada una

Actividad	Instrucciones	Recursos
Juegos de construcción con diferentes materiales. (Construye tu camino)	Marcar en el suelo un punto A salida y B llegada Entrega los materiales al niño e invítale a construir juntos un camino para que el juguete que el escoja llegue de A hasta B pídele que pruebe el camino y si algo no funciona ajustar y volver a intentar (modela el ensayo – error). Proponer variables por ejemplo que el camino tenga un túnel, luego un puente, que use piezas de un solo color, que el camino sea curvo. Después realicen el recorrido final	Bloques, piezas encajables, cintas, palitos, cajas pequeñas, pelotas, muñecos, carros.

	y finalmente converso con el niño pregúntale ¿Qué funciono?, ¿Qué no funciono? ¿Qué cambiarían? (refuerza esfuerzo no solo el resultado) Mejora planificación, flexibilidad cognitiva, tolerancia a la frustración, motricidad fina, resolución de problemas.	
Juego de roles.	Elegir el escenario por ejemplo “la tienda”, repartir los roles Tendero y cliente, marcar una regla ejemplo, hablar por turnos. Representa la escena ejemplo buenos días quiero pan por favor, suena la campana y cambia de escenario a “los bomberos” Introduce un problema sencillo por ejemplo en “la tienda” no hay cambio, “los bomberos” hay que rescatar al gato que está en el árbol, pedir al niño que piense como resolver los problemas. Permite desarrollar lenguaje narrativo, habilidades sociales, flexibilidad cognitiva, resolución de problemas.	Pañuelos, disfraces simples, objetos simbólicos frutas, papeles para billetes, pan, juguetes música o campana para cambiar, títeres.
Actividades de creación de historias y dibujos.	Entregar 4 pictogramas a los niños con animales, escenarios de la casa, explicar la estructura principio – medio – final Dale un ejemplo con el apoyo visual (pictogramas, imágenes pegatinas de emociones) y verbal (historias sencillas con principio medio final) pedir al niño que cuente una historia de acuerdo a las imágenes con principio – medio – final incentiva a usar las pegatinas para mostrar las emociones de los personajes. Entregar con un orden específico y hacerlo por turnos. Refuerza memoria de trabajo, organización temporal, lenguaje y creatividad.	Imágenes, pictogramas, pegatinas de emociones, títeres.
El objeto mágico (para que puede servir)	Presentar el objeto a los niños y preguntar ¿Qué es? ¿Para qué sirve normalmente? Invita al niño a imaginar un nuevo uso para ese objeto dales un ejemplo (micrófono, sombrero) al sonar la campana cambian el objeto, combinar 2 objetos para que el niño imagine, juntos para que podrían servir representa brevemente el uso más divertido que imaginó. Fortalece el pensamiento divergente proponiendo usos alternativos a objetos cotidianos, flexibilidad cognitiva, creatividad, lenguaje y confianza expresiva.	Cajas, cucharas grandes, pañuelo, botella, carros de juguete.

Paso a paso	Se les pide que expliquen cómo hacer acciones cotidianas (ejemplo: cómo cepillarse los dientes, como vestirse, como lavar la ropa, etc.) en pasos ordenados. (¿qué haces primero?). Mejora memoria de trabajo, organización de acciones, secuenciación.	
El mapa del tesoro	Mostrar el mapa a los niños explicarles los símbolos, pedirle que siga las pistas que el adulto irá Maskin, narrando (ejemplo da 3 saltos hacia adelante, aplaude 2 veces, camina en puntas de pie a la derecha, gatea 3 veces hacia atrás, salta 4 veces en un pie, da tres vueltas. Combina pistas narradas con flechas en el piso o en la pared dirigidas hacia el tesoro escondido. Anima al niño diciendo que el tesoro encontrado será suyo. Potencia planificación, atención sostenida, orientación espacial.	papel, colores, flechas golosinas, espacio amplio y cómodo.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6: Actividades estructuradas fase 5

Fase 5: Evaluación final

Participantes:	Niños-Docente-Padre / cuidador
Duración:	1 semana, 45 minutos al día
Instrumento:	Listado de cotejos / Observación directa
Estructura diaria:	1 semana/45 minutos al día

DURACIÓN	ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES
5 minutos	Cantar canciones cotidianas con el niño	Invitar al niño a cantar canciones que use en su vida diaria (saludo, despedida, rutinas)
30 minutos	Juego libre + Observación de Funciones ejecutivas distintas	Mientras el niño juega observar cada día una función ejecutiva y contestar los indicadores de la lista de cotejos de la evaluación inicial, permitirá evaluar los avances obtenidos el momento de comparar la evaluación inicial y la final.
10 minutos	Relajación y respiración	Inhalar levantando los brazos, exhalar al bajarlos. 3 repeticiones de 4 tiempos cada una

Fuente: Elaboración propia

2.3 Explicación del aporte

El presente programa de intervención se ha estructurado de forma objetiva y guiada, cada juego propuesto esta detallado tanto en su ejecución, como en los materiales a ser utilizados.

El objetivo principal es estimular y fortalecer las funciones ejecutivas en los niños de 3 a 4 años, lo que favorecerá el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, habilidades que les ayudan a pensar, controlar sus impulsos, prestara atención, recordar instrucciones y adaptarse a diferentes situaciones y ambientes. A través de estas actividades se busca que los niños mejoren su comportamiento, potencien sus capacidades de aprendizaje y estén mejor preparados para la etapa escolar, lo que permitirá una adaptación más fácil y positiva a su desempeño académico y social.

2.4 Estrategias y/o técnicas

Las estrategias del programa se basan en la neuropsicología infantil, el juego como medio natural de aprendizaje en la infancia. A través del juego los niños exploran, descubre y desarrollan sus habilidades en un ambiente seguro, motivador y de confianza, lo que permite un aprendizaje significativo y el fortalecimiento de sus funciones ejecutivas.

Dentro de las principales estrategias utilizadas se encuentran:

- Aprendizaje activo, mediante dinámicas y retos cognitivos que estimulan el pensamiento y la resolución de problemas.
- Juego simbólico, de reglas y sensorial, que promueve la creatividad, el autocontrol y la convivencia e interacción social.
- Participación guiada de padres y educadores que permite fomentar el acompañamiento cercano y la cooperación.
- Repetición, cambios inesperados que favorece la adaptabilidad y consolidar nuevas habilidades.
- Actividades lúdicas específicas, diseñadas para estimular cada función ejecutiva (control inhibitorio, atención, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva).

2.5 Validación de la propuesta mediante consulta a expertos con el coeficiente V Aiken.

La validación por juicio de expertos es un proceso que permite garantizar la pertinencia, coherencia y aplicabilidad de una propuesta en el ámbito académico y científico. Se empleó la V de Aiken que es una herramienta estadística diseñada para verificar el grado de validez de contenido de los ítems de un instrumento o una propuesta determinada en el presente programa para validar el instrumento lista de cotejos y las estrategias lúdicas objetivo general del estudio.

a) Descripción de la propuesta

Se selecciono un grupo de expertos en el área de educación inicial, quienes cuentan con formación académica de tercer y cuarto nivel y experiencia práctica. Cada experto evaluó los ítems de la propuesta en una escala en una escala del 1 al 5.

Posteriormente se aplicó la fórmula de Aiken (1980) para obtener el coeficiente V Aiken:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Donde:

S= puntuación otorgada por el experto menos la puntuación mínima posible.

N= número de jueces o expertos

C= número de categorías de la escala de calificación.

Los resultados permiten identificar el grado de acuerdo entre los jueces, un valor de V cercano a 1 indica un alto nivel de validez de contenido. Para fines prácticos se considera aceptable un coeficiente igual o superior a 0.70 (Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez, 2008)

b) Aplicación en esta propuesta

La aplicación en el programa de intervención psicoeducativo para la estimulación de las funciones ejecutas en niños de 3 a 4 años, garantiza que los contenidos planteados no solo se ajusten teóricamente, sino también, su relevancia para la población y su contexto de aplicación. Es importante mencionar que la retroalimentación de los

expertos permite, mejorar los ítems con menor puntaje con la finalidad de que lograr los objetivos planteados.

Tabla 7: Jueces V Aiken

c) Expertos consultados

Nombre completo	Institución	Correo electrónico
Erika Karina Caizatoa Pérez	Unidad Educativa Lev	erikacaizatoaperez@gmail.com
Alejandra Cisneros	Vygotsky	genayales@hotmail.com
Erazo Zambrano	Dirección Distrital 17D03 Unidad Educativa Rey Sabio	irlandaera@hotmail.com
Irlanda Elizabeth Noboa Castillo	Salomón U E. Pérez Pallares	tatynoboac@gmail.com
Tatiana Graciela Grace Erazo	I.E. Particular “Príncipe de Paz”	andy_eraz_29@hotmail.com

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8: Anotaciones Jueces V Aiken

d) Criterios de validación Lista de cotejos

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad de ítems.	Los ítems se entienden a la primera lectura	J1. Debe ser más específica la diferencia entre el ítem 3 y 5. J2. Cumple con el objetivo J3. Un niño/niña de 3a4 años responde más que consignas a estímulos de afecto y seguridad para realizar lo que se le solicite. J4. También es importante que el niño logre regular adecuadamente sus emociones ante la frustración. J5. Se aplicó una respuesta más reflexiva y adaptada a la situación.
Pertinencia de contenido	Cada ítem es adecuado a la edad y al contexto (aula/hogar).	J1. Los ítems 2 y 3 no son acorde a la edad J2. Evitar distractores para cumplir el objetivo J3. Un trabajo específico con material lúdico sin que el niño/niña no se canse ni se sienta obligado J4. Es importante que el niño logre mantener la atención en las actividades de manera autónoma. J5. El criterio de atención logra dirigir los recursos mentales sobre algunos aspectos del entorno J1. Revisar la pertinencia de contenidos
Cobertura de dominios	La lista incluye conductas de atención, control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva.	J2. Mejorar redacción. J3. El niño/niña debe trabajar con actividades que le permitan memorizar con juegos repetitivos consignas claras y mucho amor para no perder la paciencia. J4. Es importante que el niño reflexione utilizando sus conocimientos previos y experiencias anteriores y realizar sus actividades. J5. Resolución de problemas

Factibilidad de aplicación	La lista se aplica en poco J3. El manejo certero de los materiales a utilizar es tiempo, con materiales importante para el desarrollo cognitivo. mínimos.	J4. El niño comprende con rapidez las variaciones en las reglas del juego sin dificultad. J5. Se adapta a nuevas y propias situaciones.
Interpretabilidad	Hay criterios claros para decidir 'logrado, / no logrado'.	
Usabilidad del formato	Plantilla ordenada y fácil de llenar.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

e) Criterios de validación Estrategias

Estrategia 1: Simón dice

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J1. Aumentar dificultad
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que se busca estimular. Aporte al	J2. Buenas estrategias. Utilizar objetos grandes de fácil manipulación
Relevancia	objetivo de programa Adecuada a la edad del	J3. Aplicable con observación directa y recalando la intencionalidad del juego
Coherencia	niño consistente con otras actividades.	J5. Actividad lúdica. Incluir música.
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

Estrategia 2: Clasificación y seriación

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J2 Utilizar objetos grandes de fácil manipulación
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que se busca estimular. Aporte al	J5. Actividad lúdica adecuada a la edad función
Relevancia	objetivo de programa Adecuada a la edad del niño consistente	
Coherencia	con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

Estrategia 3: Cuentos con preguntas de comprensión

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J2. Utilizar cuentos con mensajes que resalte valores J5. Implementar fichas del cuento
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de programa	
Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

Estrategia 5: Rompecabezas

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J1 Se recomienda otro tipo de actividades que pueden ser más eficientes. J2. Utilizar piezas grandes J5. Rompecabezas, juegos de lotería, son importantes en esta etapa.
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que se busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de	
Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

Estrategia 8: Estatuas musicales

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J2 Destacar melodías ecuatorianas J2. Utilizar piezas grandes J5. Aplicable en un contexto real
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que se busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de programa	

Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Estrategia 10: La flor y la vela.

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J2 Precaución al momento de trabajar con fuego, reglas sobre situaciones de riesgo J5. Trabajar este tipo de estrategias coordinadas en el hogar también.
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que se busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de programa	
Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Estrategia 11: El dado de las emociones.

Fuente: Elaboración propia

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J2. Aplicar expresión gestual J5. Crear un cuento de emociones, para llevar a sus hogares y reforzar lo aprendido.
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que se busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de programa	
Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Estrategia 12: Construye tu camino.

Fuente: Elaboración propia

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J2 Mejorar la comprensión lectora
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de programa	
Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real, hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

Estrategia 12: Juego de roles.

Criterio	Descripción	Anotaciones de los jueces
Claridad	Lenguaje comprensible	J5. Usar títeres de apoyo
Pertinencia	Relación directa con la función ejecutiva que busca estimular.	
Relevancia	Aporte al objetivo de programa	
Coherencia	Adecuada a la edad del niño consistente con otras actividades.	
Aplicabilidad	Puede aplicarse en el contexto real en hogar/ aula, CDI, CET.	

Nota: tomados de la metodología compartida en el formulario de consulta a expertos.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8: Resultados V Aiken

f) Resultados de la validación

Lista de cotejo

ítem	J1	J2	J3	J4	J5	Valor V	Criterio
Control Inhibitorio	4,83	5,00	4,33	5,00	4,83	0,95	Validez alta
Atención	4,50	5,00	4,50	5,00	5,00	0,95	Validez alta
Memoria de Trabajo	4,75	5,00	4,67	5,00	4,83	0,96	Validez alta
Flexibilidad cognitiva	4,80	5,00	4,60	5,00	4,80	0,96	Validez alta

Fuente: Elaboración propia Para la evaluación de la validez de los ítems del instrumento se

aplicó la V de Aiken con

la colaboración de 5 jueces expertos. Los resultados obtenidos muestran valores entre 0.95 y 0.96 lo cual se interpreta con validez alta en relación a los criterios establecidos. Dejando en evidencia un alto nivel de acuerdo entre los jueces en cuanto a pertinencia, claridad y relevancia de los ítems propuestos, por lo tanto, el instrumento presenta una adecuada validez de contenido respaldando su uso para los objetivos planteados en la investigación.

Estrategias

Elemento de validación	J1	J2	J3	J4	J5	Valor V	Criterio
Estrategia 1: Simón dice	4,8	5,0	4,40	5,00	4,80	0,95	Validez alta
Estrategia 2: Clasificación y seriación	5,0	5,0	4,60	4,80	5,00	0,97	Validez alta
Estrategia 3: Cuentos con preguntas de comprensión	5,0	5,00	4,80	5,00	4,80	0,98	Validez alta
Estrategia 4: ¿Qué ha cambiado?	5,0	5,00	4,60	5,00	5,00	0,98	Validez alta
Estrategia 5: Rompecabezas	4,2	5,00	4,80	5,00	5,00	0,95	Validez alta
Estrategia 6: Semáforo	5,0	5,00	4,40	5,00	4,80	0,96	Validez alta
Estrategia 7: Yoga Infantil	5,0	5,00	4,80	5,00	5,00	0,99	Validez alta
Estrategia 8: Estatuas musicales	5,0	5,00	4,80	5,00	5,00	0,99	Validez alta
Estrategia 9: EL tren de las reglas.	5,0	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	Validez alta
Estrategia 10: La flor y la vela.	5,0	5,00	4,20	5,00	5,00	0,96	Validez alta
Estrategia 11: El dado de las emociones.	5,0	5,00	4,60	5,00	4,80	0,97	Validez alta
Estrategia 12: Construye tu camino.	4,7	4,25	4,25	5,00	5,00	0,91	Validez alta
Estrategia 13: Juego de Roles	5,0	4,67	4,67	5,00	5,00	0,97	Validez alta
Estrategia 14: Creación de historias y dibujos.	5,0	5,00	4,50	5,00	5,00	0,98	Validez alta
Estrategia 15: El objeto mágico.	5,0	5,00	4,44	5,00	4,89	0,97	Validez alta
Estrategia 16: Paso a paso	5,0	5,00	4,20	5,00	4,80	0,95	Validez alta
Estrategia 17: El mapa del tesoro.	5,0	5,00	4,60	5,00	4,80	0,97	Validez alta

Fuente: Elaboración propia

Para la evaluación de la validez de los ítems del instrumento se aplicó la V de Aiken con la colaboración de 5 jueces expertos. Los resultados obtenidos muestran valores entre

0.91 y 1 lo cual se interpreta con validez alta en todas las estrategias planteadas. Estrategia como “El tren de las reglas” ($V=1$), “Yoga infantil” ($V=0.99$) alcanzaron los puntajes más altos entre los jueces, y los de menor puntaje tal como, “Construye tu camino” ($V=0.91$) mantienen un nivel de validez alto, confirmando adecuada validez de contenido que permite respaldar su pertinencia y relevancia para los objetivos propuestos.

CONCLUSIONES

A través del análisis de la bibliografía fue posible confirmar que las funciones ejecutivas: control inhibitorio, atención, memoria de trabajo, flexibilidad cognitiva, son habilidades fundamentales que entre los 3 y 4 años inician su consolidación, y que, una apropiada y oportuna estimulación favorece la autorregulación y el aprendizaje posterior, brindando a los niños un desarrollo holístico.

La metodología diseñada, que se basa en actividades lúdicas estructuradas y con la participación activa de docentes, padres de familia o cuidadores, resultó pertinente y coherente con las necesidades de los niños, con un ambiente seguro, motivador y significativo para promover el desarrollo de las funciones ejecutivas.

Este programa de intervención psicoeducativo realizado integra estrategias prácticas, juegos simbólicos, estructurados específicamente para la estimulación de cada una de las funciones, lo que le convierte en una herramienta aplicable tanto En el aula como en el hogar.

La validación realizada mediante el método V de Aiken con la participación de 5 expertos obtuvo valores entre 0.91 y 1 en la mayoría de los ítems, lo cual indica una alta pertinencia, claridad y coherencia del programa propuesto, validando su utilidad para futuras aplicaciones.

RECOMENDACIONES

Aplicar el programa en centros de desarrollo infantil, centros de estimulación temprana, en contextos de educación inicial para fortalecer las funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años, asegurando la participación activa de docentes, padres de familia o cuidadores.

Capacitar a educadores, padres de familia o cuidadores en la utilización del programa, con la finalidad de que, concienticen la importancia de las funciones ejecutivas, su rol en el desarrollo integral del niño y su relevancia en la adaptación escolar.

Realizar un seguimiento del programa y evaluación continua en la aplicación práctica que permita identificar debilidades, fortalezas en busca de oportunidades de mejora.

Ampliar la validación del programa con una muestra mayor de expertos para su implementación en diferentes contextos, con el fin de difundir sus resultados en busca de adaptarlos a diferentes realidades educativas brindando de esta forma igualdad de oportunidades.

Promover investigaciones futuras que examinen el impacto de la estimulación temprana de las funciones ejecutivas en el rendimiento escolar y en el bienestar emocional de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Anna, F., Ramon, J., Jesús, C., Hernández, T., Ligoiz, M., Pardo, F., & Trinidad, C. (2015). *Neuromitos en educación: el aprendizaje desde la neurociencia*. Plataforma Editorial.
- Blair, C. (2016). Developmental Science and Executive Function. *Current Directions in Psychological Science*, 25(1), 3–7. <https://doi.org/10.1177/0963721415622634>
- Blair, C., & Cybele Raver, C. (2015). School readiness and self-regulation: A developmental psychobiological approach. *Annual Review of Psychology*, 66, 711–731. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010814-015221>
- Coello, E., & Ramos, C. (2022). Construcción teórica neuropsicológica de las funciones ejecutivas. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 31(2), 74–83. <https://doi.org/10.46997/revecuatneurol31200074>
- Diamond, A. (2013). Executive functions. In *Annual Review of Psychology* (Vol. 64, pp. 135–168). Annual Reviews Inc. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Escobar-Pérez, J., & Cuervo-Martínez, Á. (2008). *VALIDEZ DE CONTENIDO Y JUICIO DE EXPERTOS: UNA APROXIMACIÓN A SU UTILIZACIÓN* (Vol. 6).
- López Vallejo, S. (2024). *Desarrollo Funciones Ejecutivas*.
- Patricia Gastiabur-Barba, V. I., Georgina Muñoz Piloza, A. I., Beatriz Gutiérrez-Jácome III, D., María Bustillos-Martínez, G. I., & Fernanda Guerrero-Semanate, N. I. (2022). *Ciencias de la Salud Artículo de Investigación*. 8(3), 1886–1912. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Sabatini, J. (2022). *Education and context in Reimagining education: The International Science and Evidence based Education Assessment*. UNESCO MGIEP.