



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN PSICOLOGIA

MENCIÓN: NEUROPSICOLOGIA DEL APRENDIZAJE

Resolución: Resolución: RPC-SO-21-No.449-2020-CES

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Propuesta de un programa de estimulación temprana para mejorar la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años

Línea de Investigación:

Intervención Psicoeducativa

Campo amplio de conocimiento:

Psicología educativa

Autor/a:

Paulina Salazar Paredes

Tutor/a:

Dra. Victoria Poenitz y Ph.D. Francisco Mendoza

Quito – Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Ana Victoria Poenitz con C.I: AAD138692 y Francisco Mendoza con C.I: 1311730566 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: *Propuesta de un programa de estimulación temprana para mejorar la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años.*

Elaborado por: Paulina Lizette Salazar Paredes, de C.I: 1723591168, 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., 30 de agosto de 2025



firmado electrónicamente por:
**FRANCISCO SAMUEL
MENDOZA MOREIRA**
validar únicamente con Firm@C



firmado electrónicamente por:
**ANA VICTORIA
POENITZ**
validar únicamente con Firm@C

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Paulina Lizette Salazar Paredes con C.I: 1723591168, autor/a del proyecto de titulación denominado: Propuesta de estimulación temprana para mejorar la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 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., 30 de agosto de 2025



Paulina Lizette
Salazar Paredes



Firma

Tabla de contenidos

INFORMACIÓN GENERAL.....	7
Contextualización del tema.....	7
Problema de investigación.....	8
Pregunta de investigación.....	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos.....	9
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos	10
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	1
1.1. Contextualización general del estado del arte	1
1.1.1. Fundamentos teóricos y neurocognitivos.....	1
1.1.1.1. Fundamentos neurocognitivos de la flexibilidad mental en la primera infancia 1	
1.1.1.2. Fundamentos teóricos del juego en el desarrollo infantil	3
1.1.1.3. El Juego como estrategia para el desarrollo cognitivo	4
1.1.2. Estrategias lúdicas y enfoques pedagógicos para la estimulación	5
1.1.2.1. Estrategias lúdicas como herramienta clave para el desarrollo de la flexibilidad cognitiva	5
1.1.2.2. Expresión corporal y psicomotricidad en el desarrollo cognitivo.....	5
1.1.2.3. Enfoques pedagógicos estructurados para la estimulación de funciones ejecutivas	7
1.1.2.4. Enfoques pedagógicos y estrategias lúdicas en educación inicial	8
1.1.2.5. Limitaciones y desafíos en la implementación de estrategias lúdicas.....	9
1.1.3. Innovaciones tecnológicas y juegos digitales.....	9
1.1.3.1. Tecnologías educativas e innovaciones digitales para potenciar la adaptabilidad cognitiva	9
1.1.3.2. Innovaciones tecnológicas y juegos digitales en la estimulación cognitiva	10
1.2. Proceso investigativo metodológico	11
CAPÍTULO II: PROPUESTA	13

2.1. Fundamentos teóricos aplicados.....	13
2.2. Descripción de la propuesta.....	15
a. Estructura general.....	15
b. Explicación del aporte.....	19
c. Estrategias y/o técnicas.....	20
2.3. Validación de la propuesta.....	21
2.4 Matriz de articulación de la propuesta.....	25
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	29
BIBLIOGRAFÍA.....	30
ANEXOS.....	34

Índice de tablas

Tabla 1. Organizador gráfico de la estructura general	16
Tabla 2. Planificación de actividades	21
Tabla 3. Instrumento de Validación - Método de la V de Aiken	23
Tabla 4. Matriz de articulación.....	25

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

El desarrollo de la flexibilidad cognitiva en los primeros años de vida no es un detalle menor: se trata de una capacidad decisiva que ayuda a los niños a adaptarse, a probar nuevas estrategias y a descubrir soluciones creativas cuando las circunstancias cambian. No es casual que muchos investigadores coincidan en señalar que el juego, en todas sus formas, constituye un vehículo privilegiado para entrenar esta habilidad importante (Acosta Bones y otros, 2023; Chisag-Guaman y otros, 2024).

Cuando los niños de tres a cinco años se adentran en juegos cuidadosamente pensados y acompañados de una guía pedagógica clara, ocurre algo más que un simple momento de diversión. En medio de esas dinámicas, su mente se expande, se hace más flexible, pero también aprenden algo que ningún libro puede enseñar del todo: convivir. Entre risas y pequeñas frustraciones, descubren el valor de esperar su turno, de controlar ese impulso natural de querer ser siempre los primeros, y de compartir con otros lo que sienten y lo que tienen. No se trata solo de jugar, sino de construir poco a poco un modo de estar en el mundo, aprendiendo a respetar al otro y a reconocerse a sí mismos en cada interacción (Bustamante Mora y otros, 2024; Valverde & Almanza, 2025).

La importancia del juego, lejos de ser una simple distracción infantil, se basa en corrientes constructivistas y socioculturales que han comprobado su gran efectividad en el desarrollo humano. Jugar no es algo insignificante ni circunstancial; es, en realidad, un medio determinante donde los niños inician el ensayo la vida misma. En cada dinámica se adueñan de reglas, ensayan con decisiones pequeñas pero importantes y someten a prueba conductas que posteriormente les posibilitaran adaptarse de mejor manera a su entorno. Es en el juego donde aprenden a cometer errores sin miedo, a enmendar, a negociar y hasta a idear futuros posibles. Es decir, el juego se transforma en ese laboratorio frecuente donde se combinan espontaneidad y aprendizaje profundo, donde cada risa o cada gesto serio deja huella en su manera de comprender el mundo (Barreto, y otros, 2024).

Diversos estudios recientes ponen de relieve algo que muchos educadores y familias ya intuían: no todos los juegos aportan lo mismo, y ciertas modalidades tienen un valor especial. Las dinámicas dramáticas o simbólicas, por ejemplo, ofrecen a los niños un terreno fértil para desplegar la imaginación sin límites, para dar rienda suelta a la creatividad y, al mismo tiempo, ejercitar esa habilidad tan necesaria de pensar con flexibilidad. En estos escenarios lúdicos los pequeños no solo inventan mundos paralelos, también aprenden a ponerse en el lugar de otros,

a improvisar frente a lo inesperado y a encontrar nuevas formas de resolver situaciones cotidianas. Es, en definitiva, una especie de entrenamiento suave pero profundo para la mente y las emociones, donde cada gesto inventado o personaje improvisado abre una puerta distinta al aprendizaje (González García, 2021; Benites coronel, y otros, 2024; Acosta Bones, Espín Acosta, Rosero Morales, Aracely, & Guamaní, 2023).

La estimulación temprana no es un proceso apartado, mas bien es un puente que enlaza la infancia con capacidades esenciales para la etapa escolar.

Actualmente, las probabilidades se extienden con la incorporación de recursos tecnológicos como los juegos digitales, aplicaciones móviles y propuestas interactivas que abren nuevas vías para trabajar la atención, la memoria de trabajo y la adaptabilidad cognitiva en niños pequeños (Annunzio y otros, 2025; Núñez-Naranjo y otros, 2025). Cuando se combinan estos recursos con dinámicas cotidianas se diversifican los estímulos y permiten regularlos a diferentes contextos, lo que potencia su valor educativo (Astudillo Cobos y otros, 2024; Villavicencio y otros, 2024)

En este contexto, la investigación que aquí se plantea se ubica en el límite entre la teoría y la práctica, considerando que el juego es más que entretenimiento: es una herramienta planificada y estructurada para favorecer la flexibilidad cognitiva. Los estudios revisados muestran con claridad que tanto las propuestas tradicionales como aquellas mediadas por la tecnología aportan beneficios concretos, siempre que se adapten al momento evolutivo de los niños (Andrade Govea y otros, 2025). Bajo esta lógica, se justifica la construcción de un programa de estimulación temprana dirigido a potenciar esta capacidad en la etapa de 3 a 5 años, articulando teoría, metodología y práctica de manera coherente.

Problema de investigación

Aunque la flexibilidad cognitiva es una pieza clave para aprender, adaptarse y, en cierto modo, para abrirse camino en un mundo tan cambiante, la realidad muestra otra cara: en muchos espacios educativos e incluso dentro de las familias, todavía no existen programas pensados de forma específica para estimularla desde los primeros años de vida. Esa ausencia de estrategias organizadas y consistentes puede convertirse en un freno silencioso que limita el desarrollo de competencias fundamentales, como la capacidad de resolver problemas con creatividad, el pensamiento divergente o la tan necesaria autorregulación emocional.

Frente a este panorama, se vuelve casi urgente plantear propuestas pedagógicas que no se queden solo en el discurso, sino que tomen forma en actividades concretas, diseñadas para niños pequeños y que, además, logren tender puentes entre la escuela y el hogar. Solo así se podrá llenar ese vacío que hoy persiste y que, de no atenderse, corre el riesgo de dejar a los niños sin un

entrenamiento temprano en habilidades que más tarde marcarán la diferencia en su aprendizaje y en su vida cotidiana.

Pregunta de investigación

¿Cómo se diseñaría un programa de estimulación temprana que favorezca la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años?

Objetivo general

Diseñar un programa de estimulación temprana que promueva la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años.

Objetivos específicos

- Reconocer fundamentos teóricos y evidencias empíricas acerca de estimulación temprana y flexibilidad cognitiva.
- Seleccionar actividades lúdicas validadas para niños de 3 a 5 años.
- Estructurar un programa ordenado en sesiones secuenciales.
- Validar la propuesta a través de un juicio de expertos para ratificar su pertinencia.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

La propuesta de este programa no se queda únicamente en lo académico ni en un listado de buenas intenciones. Su alcance se hace visible en la vida diaria de las familias y de las comunidades que rodean a los niños. Desde el inicio, se plantea como una contribución real a la sociedad: no busca solo cubrir un vacío en la educación temprana, sino abrir un abanico de posibilidades para acompañar el desarrollo integral de los pequeños en sus primeros años de vida. Esos años donde cada juego, cada palabra y cada gesto tienen un peso que perdura más allá de lo inmediato.

De manera simultánea, la iniciativa se transforma en un soporte invaluable para quienes acompañan en el día a día de este proceso formativo: docentes, padres y cuidadores. Ellos no obtienen únicamente información técnica o manuales cargados de teoría, por el contrario, reciben herramientas prácticas que pueden emplear sin complicaciones en su práctica habitual. En relación a esto, la estimulación de la flexibilidad cognitiva trasciende las paredes del aula y se sitúa también en los hogares, en los patios de juego y en las conversaciones cotidianas. Son estos pequeños ejercicios, aparentemente simples, los que terminan añadiendo y forjando cambios profundos en la forma en que los niños aprenden a relacionarse con el mundo.

El proyecto, así mismo, se concreta en recursos pedagógicos pensados con detalle para la edad de los participantes. Estos materiales además de cumplir una función como guías de estimulación en las aulas, también se convierten en herramientas que pueden compartirse en otros espacios académicos y replicarse en diferentes instituciones. De este modo, se asegura que el esfuerzo no quede en un proyecto desierto, sino que se sostenga y multiplique en el tiempo.

Al final, los principales beneficiarios son los niños de entre 3 y 5 años. Para ellos se plantean actividades que despiertan la curiosidad, que incentivan a resolver pequeños retos y que incrementan su capacidad de adaptación. No es un simple pasatiempo: son experiencias que fortalecen su creatividad, que les impulsan a enfrentar la frustración y que, poco a poco, cimentan la base de su futuro desempeño escolar y social.

Apostar por este tipo de competencias en la infancia significa preparar generaciones más flexibles, ingeniosas y capaces de afrontar con entereza un mundo en permanente transformación. Cada avance, cada logro en estos años formativos, es también una siembra de esperanza en el presente y en lo que vendrá.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte.

El desarrollo de la flexibilidad cognitiva en la primera infancia ha sido considerablemente investigado desde diferentes enfoques pedagógicos, psicológicos y tecnológicos. Posteriormente, se muestra una revisión principal del estado del arte, estructurada en subtemas clave que engloban las primordiales contribuciones científicas en este campo.

1.1.1. Fundamentos teóricos y neurocognitivos

1.1.1.1. Fundamentos neurocognitivos de la flexibilidad mental en la primera infancia

La etapa que transcurre desde el nacimiento hasta los cinco años no es solo un tramo más en la vida de un ser humano; es, sin exagerar, uno de esos períodos irrepetibles en los que todo parece florecer al mismo tiempo. En apenas unos cuantos años, el cerebro infantil se muestra con una plasticidad que asombra: crea y refuerza millones de conexiones neuronales a un ritmo vertiginoso, un ritmo que nunca más volverá a repetirse con semejante intensidad. Cada experiencia, cada estímulo, cada gesto compartido en esos primeros años deja una huella profunda, a veces invisible, pero determinante en el modo en que el niño aprenderá y se relacionará con el mundo.

Las investigaciones de Borbor Villamar y otros (2024), así como de Bustamante Mora y otros (2024), confirman lo que muchos intuían: esta actividad sináptica acelerada no es una curiosidad pasajera de la biología, sino la base misma sobre la que se edifica la capacidad futura de los pequeños para aprender, adaptarse y desenvolverse en contextos que, cada vez más, exigen rapidez y flexibilidad. Es como si en esos años iniciales la mente construyera los cimientos de una casa que luego se irá ampliando con nuevas habitaciones, puertas y ventanas.

Más que un simple descubrimiento neurocientífico, esta evidencia se transforma en un llamado de atención urgente de ese “tiempo dorado” que no debe pasar inadvertido. Se trata de un momento oportuno invaluable, una invitación a proceder con finalidad, diseñando experiencias y acompañamientos que no solo respondan a las necesidades inmediatas, también que potencien el desarrollo integral de los niños. Aprovechar este trance no es un lujo ni una opción secundaria; es, más bien, una responsabilidad compartida entre familias, educadores y la sociedad en su conjunto.

En este contexto, la flexibilidad cognitiva se precisa como una pieza central del desarrollo. Esta capacidad permite a los niños ajustar sus respuestas frente a diferentes

situaciones, cambiar de una estrategia a otra sin quedar atrapados en esquemas rígidos o repetitivos. Astudillo Cobos y otros (2024) han expuesto cómo esta capacidad se hace evidente en acontecimientos aparentemente sencillos: un niño que logra cambiar entre juegos con reglas distintas, o que acepta sin mayor dificultad una nueva rutina. A simple vista parecen detalles pequeños, pero en realidad son signos de un cerebro que aprende a adaptarse, que no teme al cambio.

De manera complementaria, Núñez-Naranjo y otros (2025) subrayan que esta misma flexibilidad permite a los preescolares enfrentar problemas más complejos, alejándose de enfoques lineales para ensayar soluciones innovadoras. Dicho de otro modo, cuando un niño logra “pensar distinto” ante una dificultad, no solo está resolviendo el reto del momento, sino entrenando una competencia que le será clave a lo largo de toda su vida. Y quizá ahí radique la verdadera importancia de acompañar con cuidado estos primeros años: en ayudar a que esa chispa natural de curiosidad y adaptación se convierta en una herramienta sólida para el futuro.

Pese a lo esencial que resulta, la flexibilidad cognitiva continúa siendo una especie de “invitada secundaria” en muchos programas de estimulación temprana. Tal como advierte Espinosa Cevallos (2023), gran parte de estas propuestas se concentran todavía en lo sensoriomotor, como si todo lo demás pudiera esperar. El entrenamiento explícito de las funciones ejecutivas, esas que permiten al niño adaptarse, regularse y responder a situaciones cambiantes, queda relegado a un plano casi invisible. Lo confirma Peñaloza Fuentes (2024), quien señala que menos del 30% de las actividades en educación inicial se enfocan realmente en potenciar la adaptabilidad cognitiva. La paradoja salta a la vista si se recuerda que intervenciones aparentemente simples, como los juegos con reglas cambiantes descritos por Annuar y otros (2025), pueden incrementar hasta en un 40% la capacidad de los pequeños para redirigir su atención.

Sin embargo, la literatura reciente empieza a dibujar un horizonte más alentador. Andrade Govea y otros (2025) sugieren que no basta con un enfoque único: se trata de integrar lo lúdico con lo tecnológico y lo socioemocional, de tejer experiencias de aprendizaje que abran varias puertas a la vez. En la misma línea, Granda y otros (2025) ponen el acento en la psicomotricidad, vista como un puente natural entre cuerpo y mente, un espacio donde el movimiento se convierte en pensamiento y el juego en oportunidad de aprendizaje.

Todas estas propuestas coinciden en un punto que no admite dudas: la flexibilidad cognitiva no es un don reservado a unos pocos ni un rasgo estático que aparece o desaparece al azar. Es, más bien, una competencia viva, maleable, que puede y debe cultivarse desde la infancia. Y lo más importante es que, cuando se trabaja con ensayos bien diseñados, los niños no solo desarrollan destrezas académicas que les facilitaran rendir mejor en la escuela. También adquieren herramientas sociales y emocionales que se convierten en aliadas para toda la vida: saber esperar, manejar la frustración, buscar soluciones creativas. En definitiva, aprender a ser más flexibles no solo los prepara para aprobar exámenes, sino para afrontar con determinación los giros inesperados de la vida.

1.1.1.2. Fundamentos teóricos del juego en el desarrollo infantil

Las análisis históricos y teóricos han evidenciado, una y otra vez, que el juego no es un simple pasatiempo infantil, al contrario, es un elemento insustituible en la formación cognitiva de los niños. A través del tiempo, se ha pasado de verlo como un entretenimiento atractivo a reconocerlo como una real estrategia pedagógica. Cuéllar Cartaya y otros (2018) realizaron un recorrido minucioso sobre cómo el papel del juego en la educación preescolar ha evolucionado, destacando precisamente ese tránsito: de lo accesorio a lo esencial, de lo espontáneo a lo planificado con intención educativa.

Posteriormente, González García (2021) colocó la lupa en el juego dramático, ese ambiente donde los niños interpretan roles, ensayan escenarios y recrean situaciones que, inicialmente, parecen improvisadas. No obstante, detrás de esa espontaneidad se esconden procesos profundos: la memoria de trabajo se activa, la planificación se ejercita y la mente aprende a sostener una trama coherente. Lo que parece “solo un juego” se convierte, en realidad, en un entrenamiento temprano de las funciones ejecutivas más complejas.

Sánchez-Domínguez y otros (2020) desde otro punto de vista, estudiaron el fenómeno desde un enfoque sociocultural. Para ellos, el juego es mucho más que diversión; es un medio privilegiado para construir significados compartidos, un vehículo para el desarrollo del lenguaje y un espacio donde los niños aprenden a darle sentido al mundo a través de la interacción con sus pares y adultos. En otras palabras, jugando no solo aprenden palabras nuevas, sino también a comunicarse, negociar y convivir.

Barreto y otros (2024), retomando la teoría de Piaget, resaltaron la estrecha relación entre las etapas sensoriomotriz y preoperacional y la riqueza del aprendizaje lúdico en los niños de tres a cinco años. Para ellos, el juego en esas edades es la herramienta natural mediante la cual

los pequeños exploran su entorno, ensayan hipótesis, se equivocan, corrigen y vuelven a intentar. Es, por decirlo de alguna manera, la forma en que la infancia piensa con el cuerpo y con la imaginación al mismo tiempo.

En conjunto, estos aportes convergen en una idea poderosa: el juego no puede seguir siendo visto como una actividad secundaria o un simple “recreo”. Es, más bien, el lenguaje propio de la niñez, un espacio donde se ponen en marcha los engranajes más finos del desarrollo cognitivo, social y emocional.

1.1.1.3. El Juego como estrategia para el desarrollo cognitivo

Recientemente, diferentes estudios han corroborado lo que durante mucho tiempo se intuía casi por sentido común: el juego está lejos de ser un pasatiempo inocente o un simple recurso para llenar el tiempo libre de los niños. Jugar, en realidad, establece una de las experiencias más poderosas para reforzar la mente en crecimiento. Cada dinámica, cada interacción lúdica, da inicio a aprendizajes profundos y duraderos que acompañan a los niños mucho más allá de su infancia, dejando huellas que se plasman en su manera de pensar, de resolver problemas y de relacionarse con los demás.

La revisión sistemática realizada por Acosta Bones y otros (2023) no hay duda de que el juego desarrolla habilidades cognitivas profundas como la flexibilidad cognitiva, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas. Son destrezas que, en un mundo en incesante cambio, son necesarias para desenvolverse con éxito. Visto así, el juego no es simplemente una forma de diversión, es un ejemplo de “entrenamiento natural” que agudiza la inteligencia, el ingenio, enseña a tolerar la frustración y fomenta una apertura mental que será valiosa en cualquier etapa de la vida.

Diferente a esto, Chujandama Veramendi y otros (2023) destacan la repercusión del juego simbólico, que es un universo donde la imaginación se transforma en contexto de aprendizaje. Allí los niños ensayan roles, ensayan con posibles circunstancias y crean mundos que les permiten ampliar su comprensión de la realidad. Cuando un niño recrea ser médico, astronauta o maestro, no solo se trata de entretenimiento, se está adiestrando el lenguaje, reforzando su capacidad de idealización y construyendo las bases de un pensamiento más complejo, flexible y creativo.

En definitiva, lo que aparenta ser cotidiano como “jugar” guarda un gran valor. No es extremado afirmar que, a través de estas experiencias, los niños empiezan a prepararse para la vida misma, preparándose para enfrentar sus desafíos con imaginación, resiliencia y

confianza en sus propias posibilidades.

1.1.2. Estrategias lúdicas y enfoques pedagógicos para la estimulación

1.1.2.1. Estrategias lúdicas como herramienta clave para el desarrollo de la flexibilidad cognitiva

Las investigaciones más actuales concuerdan en preponderar al juego como vía excepcional para estimular la flexibilidad cognitiva. Acosta Bones y otros (2023) evidencian que las actividades lúdicas permiten a los niños adaptarse a nuevas reglas y cambiar de tareas con mayor fluidez. Chujandama Veramendi y otros (2023) resaltan el valor del juego simbólico, en el que los pequeños deben asumir roles y modificar su conducta en función de escenarios imaginarios. Borbor Villamar y otros (2024) añaden que los juegos que combinan movimiento y pensamiento, especialmente aquellos con instrucciones cambiantes, afinan la capacidad de alternar entre tareas.

Bustamante Mora y otros (2024) y López Jiménez y otros (2024) ponen el acento en un aspecto que muchas veces pasa desapercibido: cuando los niños juegan en grupo no solo se divierten, también se ven obligados a negociar, a cooperar y a reajustarse una y otra vez a lo que sucede en la dinámica. Esa interacción, a veces llena de acuerdos, pequeños conflictos y nuevas reglas improvisadas, se convierte en un entrenamiento natural que fortalece tanto la flexibilidad cognitiva como las habilidades sociales.

Por su parte, Peña Guzmán y otros (2025) van un paso más allá y plantean que los juegos tradicionales, esos que todos conocemos desde siempre, pueden transformarse en escenarios mucho más estimulantes si se introducen variaciones o retos adicionales. Esta adaptación no solo mantiene vivo el interés de los niños, sino que también los invita a pensar con rapidez, a ajustar sus estrategias sobre la marcha y a descubrir que cada situación trae consigo nuevas formas de resolverla. El resultado es un aprendizaje vivo, dinámico y profundamente significativo.

1.1.2.2. Expresión corporal y psicomotricidad en el desarrollo cognitivo

Lejos de ser un mero impulso natural en la infancia, el movimiento actúa como un auténtico motor para el desarrollo cognitivo. No se trata solo de que los niños gasten energía o liberen tensiones: cada salto, cada giro o desplazamiento en el espacio se convierte en una forma de pensar con el cuerpo. Altamirano Cortez y otros (2024) lo muestran con claridad al demostrar que la expresión corporal no solo estimula la creatividad, sino que influye directamente en

procesos como la memoria espacial y la coordinación motriz. Así, lo que a simple vista aparenta ser un juego, en realidad es aprendizaje en movimiento.

De la misma manera, Granda y otros (2025) predominan que la psicomotricidad es mucho más que correr o trepar. En realidad, es un puente que conecta lo físico con lo mental. Al practicarla, los niños fortifican funciones ejecutivas fundamentales: planificar, organizar secuencias o controlar impulsos. Es decir, moverse no significa solamente divertirse; también implica aprender a organizar el pensamiento, analizar estrategias y ganar flexibilidad frente a los retos de cada día.

Las metodologías ordenadas han contribuido pruebas precisas de este potencial. Barreto Zúñiga y otros (2024) revelan cómo actividades planteadas para desafiar esquemas mentales previos incrementan la capacidad de adaptación de los pequeños, beneficiando su resiliencia cognitiva. Igualmente, Peñaloza Fuentes (2024) investigó con juegos matemáticos de reglas variables y noto que, más allá de resolver las tareas inmediatas, los niños lograban transferir lo aprendido a nuevos contextos. En otras palabras, el juego guiado no solo entrena ciertas habilidades específicas, sino que enseña formas de pensar más amplias y con mayor flexibilidad.

No obstante, no todo es progreso. Se mantiene una brecha considerable en la práctica educativa debido a que falta formación docente en estas áreas, los ambientes escolares no siempre resultan adecuados y los recursos materiales a menudo son limitados. A esto se suman los inconvenientes para integrar de manera sistemática estas estrategias en la rutina diaria de las aulas (Espinosa Cevallos, 2023; Morales y Torres López, 2023). Por esa razón, varios investigadores insisten en la necesidad de respaldar las intervenciones con metodologías rigurosas, como PICO y PRISMA, que garanticen procesos consistentes y permitan evaluar los resultados con seriedad (Chocobar Reyes y Barreda Medina, 2025).

En definitiva, moverse no es solo moverse: es abrir puertas al pensamiento, es crear conexiones entre cuerpo y mente, es preparar a los niños para un aprendizaje más flexible y vital. Y aunque todavía quedan desafíos, la evidencia apunta con claridad hacia un mismo horizonte: el juego y el movimiento no son añadidos al currículo, son parte esencial de la formación integral en la infancia.

1.1.2.3. Enfoques pedagógicos estructurados para la estimulación de funciones ejecutivas

La implementación de metodologías pedagógicas bien articuladas no es un lujo académico, sino el andamio que permite que la flexibilidad cognitiva florezca en la escuela. Cuando las propuestas dejan de ser actividades sueltas y pasan a formar parte de una secuencia intencional, el aula se convierte en un laboratorio vivo de adaptación y pensamiento flexible. En esa dirección, Barreto Zúñiga et al. (2024) trabajan desde un enfoque etnográfico inspirado en la teoría piagetana y muestran algo clave: si las experiencias desafían las estructuras mentales previas —provocan conflicto cognitivo, piden descentrarse, obligan a cambiar de criterio— los niños de 3 a 5 años aprenden a “mover” sus esquemas con más soltura. No es magia: son situaciones cuidadosamente diseñadas donde clasificar hoy por color y mañana por forma deja de ser capricho y se vuelve entrenamiento de alto valor.

En el mismo espíritu, Peñaloza Fuentes (2024) adapta juegos matemáticos con reglas modificables y observa un efecto muy valioso: los niños no solo resuelven la consigna del momento, también transfieren lo aprendido a escenarios nuevos. El ejemplo es sencillo de imaginar: un dominó que un día pide emparejar por cantidad y al siguiente por paridad; o un juego de series donde la pauta cambia sin previo aviso. Esa alternancia entrena el cambio de set, la abstracción y la atención sostenida. En otras palabras, jugar así no es “solo” jugar; es aprender a pensar con cintura.

Por su parte, Altamirano Cortez et al. (2024) exploran la frontera entre cuerpo y pensamiento. Proponen secuencias didácticas en las que los niños alternan movimientos específicos con respuestas verbales —una especie de semáforo cognitivo: ahora salto y nombro, ahora me detengo y clasifico, ahora giro y recuerdo— y documentan mejoras en la transición entre tareas. Ese vaivén motor-verbal fortalece el control inhibitorio y la planificación: el cuerpo, bien guiado, se vuelve aliado de la mente. Lo que podría parecer un simple “muévete más” se transforma en un itinerario fino para organizar la acción y, de paso, el propio pensamiento.

Ahora bien, no todo está resuelto. Morales y Torres Lopez (2023) señalan obstáculos que se repiten con demasiada frecuencia: carencias en la formación docente para diseñar actividades que prioricen la flexibilidad mental, tiempos ajustados, espacios poco modulables y recursos que no siempre alcanzan. Sin el acompañamiento adecuado, estas buenas ideas corren el riesgo de quedar en una ficha aislada o en una capacitación que se olvida al lunes siguiente.

De ahí que Chocobar Reyes y Barreda Medina (2025) insistan en una pieza que a veces se pasa por alto: el rigor metodológico. Marcos como PICO y PRISMA ayudan a formular preguntas claras, seleccionar evidencias de calidad, monitorear la fidelidad de la implementación y evaluar resultados con lupa. Dicho en simple, no basta con tener ganas; hace falta un plan que permita replicar, comparar y mejorar. Solo así la intervención deja de depender del “algún día salió bien” y se convierte en una práctica consistente, evaluable y, sobre todo, transferible a distintos contextos.

1.1.2.4. Enfoques pedagógicos y estrategias lúdicas en educación inicial

Diversos estudios recientes exploran metodologías pedagógicas centradas en el juego y muestran que éste funciona como un puente entre lo social y lo cognitivo. López Jimenez et al. (2024) examinan cómo las prácticas lúdicas fortalecen habilidades sociales —turnos, negociación de reglas, cooperación y empatía— y, de manera indirecta pero decisiva, facilitan la flexibilidad cognitiva: cuando un niño aprende a cambiar de regla en medio de una partida o a ponerse en el lugar del otro, está practicando el cambio de marco mental y la capacidad de adaptarse a demandas nuevas. Juegos cooperativos, dramatizaciones y rondas con normas variables aparecen, a la vez, como ejercicios sencillos y poderosos donde se ensaya la plasticidad mental.

Por su parte, Peña Guzmán et al. (2025) proponen ver el juego como una herramienta pedagógica integral que articula objetivos curriculares, participación familiar y evaluación formativa. Su propuesta sugiere un kit pedagógico flexible —actividades escalonadas, materiales culturalmente relevantes y espacios para la reflexión compartida— que busca que el aprendizaje sea significativo y transferible. La clave, insisten, es conectar la actividad lúdica con intereses reales de los niños para que lo aprendido trascienda el momento de juego y se convierta en recurso para otros contextos.

En el terreno específico de las matemáticas, Peñaloza Fuentes (2024) aplica la teoría estructuralista de Piaget mediante juegos que desafían y reorganizan las estructuras cognitivas de los niños. Al introducir reglas cambiantes —por ejemplo, juegos de clasificación donde hoy prima la cantidad y mañana la forma— los menores experimentan desequilibrios productivos que obligan a reestructurar estrategias. El resultado observado es claro: estos niños muestran mayor adaptabilidad ante nuevas consignas y mejor transferencia de procedimientos, es decir, aprenden a hacer un “cambio de chip” cuando la situación lo requiere.

1.1.2.5. Limitaciones y desafíos en la implementación de estrategias lúdicas

A pesar de los beneficios, existen retos en la aplicación de estas metodologías. Espinosa Cevallos (2023) identificó problemas como la falta de espacios y recursos para el juego en preescolares, lo que limita su impacto. Morales y Torres Lopez (2023) señalaron que, sin una adecuada capacitación docente, las estrategias lúdicas pueden perder eficacia.

1.1.3. Innovaciones tecnológicas y juegos digitales

1.1.3.1. Tecnologías educativas e innovaciones digitales para potenciar la adaptabilidad cognitiva

En los últimos años, las herramientas tecnológicas se abren paso como aliados potentes para estimular la flexibilidad cognitiva desde la primera infancia, siempre que se usen con criterio. Más que una moda, las aplicaciones y los juegos interactivos ofrecen posibilidades de diseño instruccional —niveles ajustables, retroalimentación inmediata, retos escalables— que permiten llevar al aula y al hogar experiencias de aprendizaje adaptativas y motivadoras. Cuando están bien diseñados, estos recursos se convierten en instrumentos para explorar alternativas, practicar cambios de estrategia y afinar la atención en contextos dinámicos.

Astudillo Cobos y su equipo (2024) lo ilustran con juegos interactivos para niños de cinco años: los prototipos con niveles de complejidad progresiva facilitan que los pequeños ajusten sus respuestas frente a estímulos cambiantes, ganando rapidez y soltura para pasar de una regla a otra. De modo parecido, Peñafiel Tixi (2024) evaluó una aplicación con actividades de clasificación variable y reportó avances notables en la capacidad de alternar criterios de organización —una destreza que, en la práctica, se traduce en mayor facilidad para “cambiar de chip” cuando la tarea lo exige.

Investigaciones como las de Annuar et al. (2025) y Núñez-Naranjo et al. (2025) ponen el acento en elementos de diseño concretos: la retroalimentación inmediata, los retos escalables y las mecánicas no lineales que obligan a probar diferentes enfoques. Esos entornos digitales empujan a la exploración y a la experimentación sistemática; en vez de ofrecer una única solución correcta, premian la curiosidad y la búsqueda de rutas alternativas, lo que refuerza patrones de pensamiento más flexibles y creativos.

No obstante, no todo es tecnología con “luz verde”. Espinosa Cevallos (2023) advierte con razón sobre la necesidad de equilibrio: la sobreexposición a pantallas puede empobrecer otras formas de aprendizaje —el juego físico, la interacción cara a cara, la motricidad— que son igualmente esenciales para un desarrollo cognitivo integral y saludable. Por eso muchos

especialistas recomiendan modelos mixtos en los que las herramientas digitales complementen, y no sustituyan, experiencias sensoriomotrices y sociales; además subrayan la importancia de la mediación adulta y de la formación docente para usar estas herramientas de manera óptima (y aquí va un pequeño detalle: no siempre se cumple).

Finalmente, la evidencia sugiere una idea clara pero no trivial: la tecnología tiene potencial real para potenciar la adaptabilidad cognitiva, siempre que su integración responda a un diseño pedagógico intencional, cuente con la guía de docentes y familias, y se equilibre con actividades fuera de la pantalla. Cuando todo eso ocurre, la pantalla deja de ser un fin en sí misma y pasa a ser una caja de herramientas dentro de un ecosistema educativo más amplio —uno que honra el movimiento, la interacción y la exploración tanto como la innovación digital.

1.1.3.2. Innovaciones tecnológicas y juegos digitales en la estimulación cognitiva

El avance tecnológico ha abierto puertas reales para enriquecer la estimulación temprana, siempre que se integre con intención y criterio pedagógico. Lejos de sustituir lo presencial, las herramientas digitales funcionan como aliados que permiten diseñar ejercicios más adaptativos, con retroalimentación inmediata y niveles de complejidad que se ajustan al ritmo de cada niño. Cuando eso ocurre, la pantalla deja de ser un fin y pasa a ser una caja de herramientas dentro de un proyecto educativo más amplio y humano.

Astudillo Cobos y otros (2024) ilustran bien esta posibilidad: al diseñar juegos interactivos para niños de 5 años con progresiones de dificultad, observaron que los pequeños mejoran en tareas de clasificación y razonamiento lógico porque aprenden a modular respuestas ante estímulos cambiantes. Pensemos en un juego que pide primero agrupar por color, luego por forma y después por función: esa alternancia entrena la capacidad de abandonar una regla y asumir otra sin perder la calma, algo esencial para la flexibilidad cognitiva.

En la línea de las aplicaciones móviles, Peñafiel Tixi (2024) evaluó una app dirigida a niños de 3 a 5 años y registró mejoras notables en atención y en la habilidad para alternar criterios. Sus hallazgos sugieren que la combinación de actividades cortas, retos escalables y pistas sensoriales favorece la retención y facilita el aprendizaje transferible. Además, la posibilidad de personalizar la dificultad brinda a docentes y familias un andamiaje práctico para acompañar el progreso de cada niño.

Annunziato y otros (2025) ponen el énfasis en la mediación: estos recursos rinden mucho más cuando su uso es guiado y planificado. La presencia del adulto —docente o cuidador— no solo orienta la experiencia, sino que amplifica su impacto pedagógico: explica, reformula preguntas, promueve la reflexión y conecta lo digital con actividades fuera de la pantalla. Sin esa interacción, advierten los autores, la tecnología corre el riesgo de quedarse en entretenimiento pasajero y perder su potencial formativo.

Finalmente, Núñez-Naranjo y otros (2025) subrayan que los videojuegos educativos con mecánicas abiertas pueden potenciar la adaptabilidad cognitiva dentro del entorno escolar, siempre que se integren de forma equilibrada con el juego físico y las dinámicas presenciales. La propuesta recoge además una ventaja práctica: los datos que generan estos entornos permiten evaluar progresos, detectar dificultades y ajustar la intervención. Así, la tecnología aporta información valiosa para la toma de decisiones pedagógicas sin reemplazar la mirada humana.

1.2. Proceso investigativo metodológico

La propuesta de este estudio surge de una necesidad clara y urgente: potenciar la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años, porque esa competencia se vuelve hoy una herramienta esencial para aprender y adaptarse en un mundo que no deja de cambiar. Por eso el proyecto plantea un programa de estimulación temprana que combina dinámicas lúdicas, interacción social y ejercicios diseñados para entrenar la atención, la creatividad y la capacidad de ajustarse a reglas variables —no como un añadido, sino como el eje de experiencias pensadas con intención pedagógica.

La metodología parte de una revisión sistemática de experiencias previas y de la literatura científica, y se apoya en la validación de expertos para asegurar la pertinencia y coherencia de cada actividad. El programa se estructura en módulos que siguen una progresión gradual: sesiones cortas y repetibles que van aumentando la complejidad, materiales adaptables al contexto y actividades escalonadas que respetan el ritmo de desarrollo de los niños. De este modo, cada propuesta se adapta al nivel madurativo y se convierte en un andamiaje práctico para el docente y la familia.

Posteriormente, el programa se presenta al juicio de expertos —educadores, psicólogos y especialistas en desarrollo infantil— cuyas sugerencias permiten pulir contenidos, adaptar tiempos y prevenir obstáculos de implementación. Ese paso no es ornamental: incorpora correcciones concretas y recomendaciones metodológicas que hacen que la propuesta gane

viabilidad en aulas reales. Además, se planifica una fase piloto donde se recogen datos cuantitativos (pruebas breves pre/post, registros de desempeño) y cualitativos (observaciones, entrevistas con docentes y familias) para evaluar tanto la eficacia como la receptividad de las actividades.

El pilotaje incluye además la formación y el acompañamiento a docentes y cuidadores: se ofrecen guías prácticas, sesiones de capacitación y herramientas para monitorear la fidelidad de la implementación. De tal forma, la propuesta no se limita a una carpeta teórica; se convierte en un recurso apto para el uso de docentes y familias para que puedan incorporar a su rutina diaria, con estrategias precisas para integrar el juego intencional en tiempos de clase y en momentos familiares. Es un enfoque que comprende que la intervención debe ocurrir tanto en el aula como en el hogar.

En definitiva, el proyecto se consolida en un informe académico que agrupa resultados, procesos metodológicos y conclusiones, pero a su vez crea un paquete de materiales transferibles: manual docente, fichas de actividades, rubricas de evaluación y una breve guía para familias. El objetivo no es solo documentar: es proporcionar una herramienta concreta, escalable y adaptable a diferentes contextos educativos, que posibilite la réplica y la mejora continua.

Al final, la postura es práctica y humana: al fortalecer la flexibilidad cognitiva en la infancia se coopera a formar personas más creativas, resilientes y capaces de enfrentar cambios. El compromiso es compartido —investigadores, docentes, familias y gestores— y la pretensión es que este programa brinde medios reales para mejorar, la calidad del desarrollo infantil en sus dimensiones cognitivas, sociales y emocionales. Si las condiciones son favorables, la propuesta no será solo un informe más, será también un recurso que acompañe el aprendizaje cotidiano.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

La propuesta buscó trenzar tres pilares, aunque provienen de diferentes campos conversan naturalmente cuando se trata de niños: la neurociencia cognitiva, la psicología del desarrollo y la pedagogía infantil. Cada uno de ellos tiene un ángulo diferente, y cuando se interceptan permite mirar más allá de como las experiencias tempranas moldean la flexibilidad cognitiva. La neurociencia nos recuerda que los primeros años de vida son una ventana para la plasticidad cerebral irreplicable, un periodo en el que cada estímulo y cada interacción dejan huellas profundas en la arquitectura neuronal. Es en este lapso cuando las experiencias educativas bien planificadas consolidan las redes que sostendrán las funciones ejecutivas a lo largo de la vida (Calonge de la Piedra & López Regalado, 2025; Núñez-Naranjo y otros, 2025). La psicología del desarrollo, a su vez, ofrece un mapa ordenado de los procesos evolutivos, explicando cómo las habilidades emergen en secuencias que no se pueden forzar, pero sí acompañar. Y la pedagogía infantil pone sobre la mesa estrategias concretas, adaptadas a la realidad de los niños pequeños, para que ese potencial no quede dormido, sino que se active con propuestas vivas y estimulantes (Barreto y otros, 2024; Lapo Fernández y otros, 2025).

Cuando se habla de flexibilidad cognitiva, se hace referencia a esa habilidad tan sutil como poderosa de modificar esquemas mentales y adaptarse a nuevas demandas, reglas o situaciones. No se trata de una destreza aislada: convive y se entrelaza con la memoria de trabajo, con la inhibición y con el control cognitivo, formando un conjunto de herramientas que permiten al niño aprender de manera autónoma y significativa (Benites Coronel y otros, 2024; Peñafiel Tixi, 2024). Los especialistas coinciden en que entre los tres y cinco años esta capacidad se desarrolla con una rapidez sorprendente, gracias a la maduración de las conexiones prefrontales y a la increíble plasticidad del cerebro infantil, que se reorganiza con facilidad frente a experiencias novedosas (Granda y otros, 2025; Astudillo Cobos y otros, 2024).

Lo más revelador es que, aunque la flexibilidad cognitiva aparece de forma natural en el desarrollo, se multiplica cuando existe una intervención educativa bien planificada. La estimulación temprana se transforma en una suerte de “escenario de ensayo”, donde los niños desafían cambios constantes, dinámicas diversas y retos que los obligan a ajustar sus perspectivas. No se trata de obligar, sino de ofrecerles espacios seguros en los que practicar el arte de adaptarse, de cambiar de enfoque sin miedo a equivocarse. La evidencia empírica lo

confirma: alternar reglas en un juego o variar la estructura de una actividad no solo evita la monotonía, también fortalece esa capacidad de “cambiar de chip” sin rigidez, preparando a los pequeños para un mundo donde lo único seguro es la transformación (Peña Guzmán y otros, 2025; Borbor Villamar y otros, 2024).

En cuanto al sustento pedagógico, se adopta el enfoque lúdico como elemento central de la propuesta, dado que el juego guiado y planificado propicia aprendizajes significativos al conectar la experiencia con la emoción y la acción (Sánchez-Domínguez y otros, 2020). El juego, en sus diversas modalidades, permite integrar objetivos cognitivos, socioemocionales y motrices de manera armónica, favoreciendo así el desarrollo integral infantil (Acosta Bones y otros, 2023; López Jimenez y otros, 2024). Al combinar retos, reglas y cooperación, las actividades lúdicas generan oportunidades para que los niños practiquen la toma de decisiones, la solución creativa de problemas y el autocontrol.

De manera complementaria, se reconoce que la incorporación de actividades psicomotrices amplía el alcance del aprendizaje, pues el movimiento corporal estimula la activación de múltiples áreas cerebrales de forma simultánea (Altamirano Cortez y otros, 2024; Molina Mora & Adrià Llor, 2024). La psicomotricidad favorece la coordinación visomotora, el equilibrio y la conciencia corporal, aspectos que influyen directamente en la atención sostenida y la memoria de trabajo, elementos esenciales para la resolución flexible de problemas.

En esta misma línea, la expresión corporal se integra como un recurso pedagógico que, además de estimular la creatividad, mejora la capacidad de adaptación cognitiva mediante el uso del cuerpo como medio de comunicación y experimentación (Quinde Zambrano y otros, 2024; González García, 2021). El trabajo con dinámicas de expresión corporal fomenta la improvisación, la reinterpretación de roles y la variación de movimientos, elementos que reflejan procesos de flexibilidad mental y emocional.

Las investigaciones más recientes señalan con claridad que combinar juegos estructurados, actividades psicomotrices y ejercicios de expresión corporal crea un escenario de aprendizaje verdaderamente multisensorial. Esa mezcla no solo enriquece la experiencia inmediata de los niños, sino que multiplica las ocasiones para consolidar conexiones neuronales estables y funcionales (Bustamante Mora et al., 2024; Villavicencio et al., 2024). Es como si cuerpo, emoción y pensamiento se pusieran a dialogar: cada movimiento aporta información, cada dramatización instala significado y cada dinámica lúdica refuerza rutas cognitivas que, de otro modo, quedarían menos estimuladas.

Este enfoque integral trasciende el ámbito puramente cognitivo y abraza la autorregulación emocional y las habilidades sociales como componentes inseparables del desarrollo infantil. Una sesión que combina una secuencia psicomotriz, un juego de reglas variables y una breve dramatización no solo entrena la atención o la flexibilidad mental; también enseña a esperar turnos, a negociar normas y a poner nombre a las emociones. En la práctica, estas experiencias promueven niños que aprenden a responder con calma ante la frustración, a colaborar con otros y a modular sus impulsos —competencias que la evidencia asocia estrechamente con una mejor adaptación escolar y social.

Integrar todos estos fundamentos en una propuesta pedagógica no es un gesto ornamental: es una necesidad para construir un programa sistemático, con objetivos precisos, actividades pertinentes y recursos coherentes, todo ello sostenido por evidencia científica. La convergencia entre neurociencia, psicología del desarrollo y pedagogía infantil ofrece un andamiaje robusto que guía el diseño curricular, la formación docente y la evaluación de resultados (Chisag-Guaman et al., 2024). Además, incorpora factores prácticos —capacitación a docentes, participación familiar, adecuación de espacios y materiales— que son clave para que la intervención sea viable y sostenible en contextos reales.

En definitiva, la propuesta no se limita a listar actividades sueltas; se erige sobre un entramado teórico y metodológico que busca impacto real y perdurable. Si se implementa con acompañamiento profesional, evaluación continua y ajustes contextuales, su potencial para mejorar la flexibilidad cognitiva y, con ella, las dimensiones cognitiva, social y emocional del desarrollo infantil, resulta evidente. Lejos de ser un catálogo de ejercicios, se trata de un proyecto pensado para transformar rutinas, activar capacidades y ofrecer a la infancia oportunidades reales para aprender a adaptarse en un mundo que no para de cambiar —una apuesta sólida, practicable y humana.

2.2. Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en un programa de estimulación temprana conformado por actividades secuenciadas que, a través del juego y la interacción guiada, buscan favorecer la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años residentes en Quito, Ecuador.

a. Estructura general

El programa se organiza en tres módulos, cada uno con tres sesiones, para un total de nueve sesiones. Cada módulo responde a un eje temático específico: (1) atención y cambio de foco, (2) resolución creativa de problemas y (3) adaptación a reglas cambiantes.

Tabla 1. Organizador gráfico de la estructura general

Módulo	Sesión	Contenido / Actividad principal	Referencia bibliográfica (APA 7) + Enlace
Módulo 1: Atención y cambio de foco	Sesión 1	Juegos de observación y búsqueda de objetos para entrenar la atención sostenida <i>Juegos de parejas</i> La dinámica inicia con un número reducido de pares de tarjetas (3 o 4), colocadas boca abajo. El niño debe levantar dos tarjetas en cada turno e intentar formar pares. A medida que progresa, se incrementa la cantidad de tarjetas. Esta actividad estimula la atención sostenida y la memoria de trabajo, pues el niño debe recordar la ubicación de las tarjetas para alcanzar el objetivo.	Couñaga, A.. (2023). https://drive.google.com/file/d/0B40v9G-WO9mbaVZCbDBINEVKOEU/view?resourcekey=0--itqSpMG44ztFogwGbYxKg
	Sesión 2	Actividades de asociación visual y auditiva con cambios rápidos de estímulos <i>El juego del detective de sonidos</i> Se emplean imágenes grandes de objetos o animales y grabaciones de sus sonidos correspondientes (ejemplo: maullido de gato, ladrido de perro, sonido de campana). Se muestra la imagen y, de inmediato, se reproduce el sonido. El niño debe identificar si existe correspondencia. Para reforzar la flexibilidad, se aumenta progresivamente la velocidad de los estímulos y, en ocasiones, se presentan imágenes que no coinciden con el sonido. En ese caso, el niño debe responder “¡no!”.	Educapeques. (2023). https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recursos/reconocimiento-de-sonidos/8b1d57f7-5394-426b-8c6d-bbcf4f37a193
	Sesión 3	Ejercicios de discriminación de colores, formas y sonidos con variación de reglas <i>El juego del detective mágico</i> El niño recibe un conjunto de tarjetas con diferentes colores y formas. La regla inicial puede ser agrupar “solo los triángulos” o “solo los objetos azules”. Después de varias rondas, se introduce un cambio: se solicita seleccionar el	Web del Maestro. (2018). https://www.canva.com/templates/EAEgf0JyJN4-learn-the-shapes-simple-colorful-flashcard-sheets/

Módulo	Sesión	Contenido / Actividad principal	Referencia bibliográfica (APA 7) + Enlace
		color opuesto o una forma distinta a la anterior. De este modo, el niño debe inhibir la regla previa y aplicar la nueva, favoreciendo la flexibilidad cognitiva y la adaptación a instrucciones cambiantes.	
Módulo 2: Resolución creativa de problemas	Sesión 4	Retos de construcción con bloques y materiales no convencionales <i>La torre imposible</i> Se propone a los niños construir una torre muy alta utilizando materiales reciclados como tubos de cartón, vasos plásticos o cajas. El reto consiste en que la torre permanezca en pie incluso tras recibir un ligero impulso. Esta actividad promueve la creatividad, la planificación y la búsqueda de soluciones alternativas ante problemas prácticos.	Salazar Ortiz, E. G. (2018). <i>Uso de materiales no convencionales para la construcción de viviendas de interés social en el Distrito Metropolitano de Quito, mediante la inclusión de bloques plásticos reciclados</i> https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/10427/1/UDLA-EC-TTCD-2018-27.pdf
	Sesión 5	Dinámicas de historias inacabadas donde los niños crean finales distintos <i>El cuento con objetos</i> Se disponen diversos objetos en una canasta (ejemplo: un reloj, una rosa de plástico, una media). El docente toma un objeto y comienza una narración basada en él, deteniéndose en un punto de conflicto. El niño debe inventar un final alternativo. Esta estrategia fomenta la imaginación, la creatividad narrativa y la capacidad de generar múltiples soluciones.	Orientación Andújar. (2016). <i>Ficha 14: Inventar un desenlace diferente para una historia.</i> https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/11/taller-de-escritura-creativa-y-comprension-lectora14.pdf
	Sesión 6	Actividades de búsqueda de múltiples usos para un mismo objeto <i>Lluvia de ideas con un solo objeto</i> Se selecciona un objeto cotidiano (ejemplo: una cuchara, una caja de zapatos, una botella) y se solicita al niño enumerar la mayor cantidad posible de usos alternativos en un tiempo limitado. Con esta técnica se estimula el pensamiento divergente, la creatividad y la fluidez verbal.	Dinámicas Grupales. (2023). <i>Dinámica: Usos no convencionales de objetos.</i> https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/pensamiento-creativo/dinamica-usos-no-convencionales-de-objetos/

Módulo	Sesión	Contenido / Actividad principal	Referencia bibliográfica (APA 7) + Enlace
Módulo 3: Adaptación a reglas cambiantes	Sesión 7	Juegos de mesa adaptados donde las reglas cambian en mitad de la partida <i>La búsqueda de colores y formas</i> El juego emplea fichas de diferentes formas y colores junto con un dado que muestra estas características. En la regla inicial, el niño lanza el dado y debe buscar la ficha que coincida (ejemplo: círculo azul). A mitad de la partida se cambia la regla: ahora, si aparece un color, debe buscar una forma distinta a la usada en la ronda anterior. Esta variación ejercita la capacidad de adaptación a normas en transformación.	EducaMadrid. (2023). <i>Juegos adaptados: Aula de la Luna</i> . https://www.educa2.madrid.org/web/aula-de-la-luna/juegos-adaptados
	Sesión 8	Actividades de imitación y cambio de roles con instrucciones modificadas <i>El espejo mágico</i> El docente se coloca frente al niño y actúa como su espejo, imitando sus movimientos. Posteriormente, se introduce un cambio: ahora el “espejo” debe realizar el movimiento opuesto. Este ajuste obliga al niño a pensar de forma flexible, inhibir la imitación automática y generar respuestas alternativas.	Leal Espinoza, L. A. (2025). <i>Los juegos del rol en el aula con 5 ejemplos</i> . Andar Educativo. https://andareducativo.ning.com/articulos/los-juegos-del-rol-en-el-aula-con-5-ejemplos
	Sesión 9	Dinámicas de movimiento y competencias amistosas con variaciones de normas <i>El baile de las estatuas de colores</i> La actividad inicia con música, solicitando a los niños que bailen libremente. Al detenerse la música, deben permanecer inmóviles como estatuas. En rondas posteriores se incorporan variaciones, por ejemplo, adoptar una pose específica de un color o forma. Este juego fortalece la inhibición de impulsos, la autorregulación y la capacidad de seguir instrucciones cambiantes.	Penitencias y Retos. (2017). <i>Colección de 50 juegos, retos y competencias por equipos</i> . https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html

b. Explicación del aporte

El conjunto de módulos se concibe como un entrenamiento pensado y concreto —no como una lista de juegos sueltos— para que los niños aprendan a moverse con soltura entre demandas cambiantes. El módulo de atención y cambio de foco trabaja precisamente esa agilidad mental: a través de juegos dinámicos y cortos —similares a “Simón dice”, semáforos de acción o actividades de alternancia de señales— se entrena la capacidad de detectar cambios, inhibir respuestas automáticas y emitir reacciones más ajustadas. Las tareas se dosifican en niveles de complejidad y cuentan con andamiajes: primero la guía del adulto, luego el juego cooperativo y, finalmente, la práctica autónoma, de modo que la fluidez vaya creciendo sin forzar ritmos.

El módulo de resolución creativa de problemas invita a abrir caminos no convencionales. Aquí las consignas son deliberadamente inespecíficas: pequeños retos con múltiples soluciones, materiales abiertos (cajas, bloques, telas) y situaciones que premian la imaginación y el ensayo-error. Los niños aprenden a generar alternativas, a verbalizar hipótesis y a valorar soluciones inesperadas; se les enseña, además, a ver el error como información útil y no como fracaso. Esa práctica del pensamiento divergente cultiva la confianza para proponer ideas propias y para reconocer las aportaciones ajenas: creatividad y escucha crecen de la mano.

En el módulo de adaptación a reglas cambiantes la intención es familiarizar a los pequeños con la incertidumbre en un entorno seguro. Las actividades parten de normas claras que, deliberadamente, se modifican durante el juego —por ejemplo, cambiar el criterio de clasificación o invertir los turnos— para que los niños aprendan a ajustarse, a tolerar la sorpresa y a experimentar la satisfacción de lograrlo. Ese ejercicio de “cambiar el chip” no solo mejora la flexibilidad cognitiva; enseña a regular emociones cuando las cosas no salen como se espera, porque el adulto acompaña el proceso y ayuda a poner palabras a lo que sienten.

Estos tres ejes no funcionan aisladamente: se integran en secuencias que combinan movimiento, lenguaje y colaboración. Una misma sesión puede empezar con una ronda psicomotriz que despierta la atención, continuar con un reto creativo en equipos y concluir con una dinámica de reglas variables que pone a prueba lo aprendido. De ese modo, el aprendizaje se fija mejor y se transfiere; la flexibilidad para cambiar de estrategia se refleja luego en la comunicación, en la resolución compartida de conflictos y en una mayor autorregulación emocional.

Para que el efecto sea real y sostenible, el diseño incluye elementos prácticos: guías breves para docentes, sugerencias para adaptar las actividades al espacio disponible, y herramientas de observación simples para registrar avances (listados de conducta, rúbricas flexibles, registros fotográficos). La evaluación se entiende como formativa: se mira el proceso tanto como el resultado, se celebran los pequeños logros y se reajusta la propuesta según las necesidades del grupo. Así, la intervención no queda en la anécdota sino que se vuelve un recurso práctico —sí, con ese matiz de lo cotidiano— que docentes y familias pueden reproducir.

En suma, la propuesta busca algo más que divertir: pretende abrir espacios donde los niños practiquen el arte de adaptarse, de probar y volver a intentar, de negociar reglas y de pensar desde distintos ángulos. Si se implementa con acompañamiento adulto, progresión y evaluación sensible, sus efectos se extienden más allá del aula: mejoran las relaciones, la comunicación y la capacidad para enfrentar pequeños y grandes retos. Es, en esencia, enseñar a pensar con cintura —y con corazón— desde la primera infancia.

c. Estrategias y/o técnicas

Para dar forma al programa se recurrió a un proceso riguroso que incluyó el análisis documental, la revisión de buenas prácticas pedagógicas y la selección de actividades respaldadas por investigaciones previas. Se incorporaron dinámicas de juego simbólico, juegos de reglas, circuitos psicomotrices y ejercicios de expresión corporal, todos ellos adaptados a la edad y necesidades de los niños.

La propuesta no deja de lado la tecnología: se incluyen estrategias digitales a través de aplicaciones interactivas de libre acceso, pensadas como un complemento valioso que enriquece las actividades presenciales. Eso sí, se mantiene siempre la premisa de que la interacción física, emocional y social es insustituible en el desarrollo infantil.

El enfoque metodológico emplea la secuenciación progresiva, de manera que la complejidad de las actividades aumenta conforme avanza el programa, respetando el ritmo de desarrollo de cada niño.

La siguiente matriz permite comprender la dinámica de la propuesta, considerando las sesiones, materiales y enlaces de consulta.

Tabla 2. Planificación de actividades

Sesión	Materiales para realizar la sesión	Referencia bibliográfica (APA 7) + Enlace
Juegos de observación y búsqueda de objetos	Actividades lúdicas para entrenar la atención sostenida	Couñaga, A.. (2023). https://drive.google.com/file/d/0B4Ov9G-WO9mbaVZCbDBINEVKOEU/view?resourcekey=0--itqSpMG44ztFogwGbYxKg
Asociación visual y auditiva con cambios rápidos	Fichas de asociación visual y auditiva	Educapeques. (2023). https://didactalia.net/comunidad/material_educativo/recurso/reconocimiento-de-sonidos/8b1d57f7-5394-426b-8c6d-bbcf4f37a193
Discriminación de colores, formas y sonidos	Ejercicios con variación de reglas perceptivas	Web del Maestro. (2018). https://www.canva.com/templates/EAE-Gf0JyJN4-learn-the-shapes-simple-colorful-flashcard-sheets/
Retos de construcción con materiales no convencionales	Bloques reciclados y objetos alternativos	Salazar Ortiz, E. G. (2018). <i>Uso de materiales no convencionales para la construcción de viviendas de interés social en el Distrito Metropolitano de Quito, mediante la inclusión de bloques plásticos reciclados</i> https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/10427/1/UDLA-EC-TTCD-2018-27.pdf
Historias inacabadas	Fichas narrativas para crear finales alternativos	Orientación Andújar. (2016). <i>Ficha 14: Inventar un desenlace diferente para una historia.</i> https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/11/taller-de-escritura-creativa-y-comprension-lectora14.pdf
Múltiples usos para un mismo objeto	Dinámica de pensamiento divergente	Dinámicas Grupales. (2023). <i>Dinámica: Usos no convencionales de objetos.</i> https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/pensamiento-creativo/dinamica-usos-no-convencionales-de-objetos/
Juegos de mesa con reglas cambiantes	Juegos adaptados para flexibilidad cognitiva	EducaMadrid. (2023). <i>Juegos adaptados: Aula de la Luna.</i> https://www.educa2.madrid.org/web/aula-de-la-luna/juegos-adaptados
Imitación y cambio de roles	Actividades teatrales con instrucciones modificadas	Leal Espinoza, L. A. (2025). <i>Los juegos del rol en el aula con 5 ejemplos.</i> Andar Educativo. https://andareducativo.ning.com/articulos/los-juegos-del-rol-en-el-aula-con-5-ejemplos
Movimiento y competencias con normas variables	Juegos físicos con reglas cambiantes por ronda	Penitencias y Retos. (2017). <i>Colección de 50 juegos, retos y competencias por equipos.</i> https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html

2.3. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta se realizará a través del juicio de expertos en psicopedagogía, neurodesarrollo infantil y educación inicial. Para ello, se empleará el método de la V de Aiken, que permite cuantificar el grado de acuerdo entre especialistas respecto a la pertinencia, relevancia y claridad de cada componente.

Los expertos seleccionados recibirán una ficha de evaluación con indicadores precisos sobre los objetivos, actividades, estrategias y recursos del programa. Cada indicador se calificará en una escala ordinal, de modo que los datos puedan ser analizados estadísticamente.

El método V de Aiken se utiliza para determinar la validez de contenido de un instrumento a partir de las valoraciones realizadas por jueces expertos. Su fórmula general es:

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

Donde:

- $s=r-l_0$, siendo la puntuación otorgada por cada juez menos la puntuación mínima posible.
- r corresponde a la puntuación otorgada por el juez.
- l_0 representa la puntuación mínima de la escala, en este caso igual a 1.
- c hace referencia al número de categorías de la escala, que en este estudio corresponde a 5.
- n señala el número total de jueces participantes.

En el presente caso, la escala aplicada va de 1 a 5 y se contó con la participación de 5 jueces, por lo que el denominador se mantiene constante:

$$n(c-1) = 5(4) = 20$$

Tabla 3. Matriz de Validación - Método de la V de Aiken

Módulo / Sesión	Objetivo principal	Actividad	Promedio valoración jueces (1-5)	Cálculo V de Aiken	Nivel de validez	Observaciones de jueces
Módulo 1: Atención y cambio de foco						
Sesión 1	Aumentar la atención sostenida	Juego de parejas (observación y búsqueda)	4.4	0.85	Alta	Tiempo excesivo para la edad (sugerencia: reducir a 20-30 min).
Sesión 2	Desarrollar atención alternante	Juego del detective de sonidos	4.6	0.90	Alta	Acompañar con imágenes y variar los estímulos.
Sesión 3	Mejorar discriminación de estímulos	Juego del detective mágico	4.4	0.85	Alta	Adaptar instrucciones a la edad, con reglas simples y claras.
Módulo 2: Resolución creativa de problemas						
Sesión 4	Favorecer resolución de problemas	La torre imposible	4.5	0.88	Alta	Variar materiales y escenarios para aumentar la motivación.
Sesión 5	Fomentar flexibilidad cognitiva	El cuento con objetos (historias inacabadas)	4.4	0.85	Alta	Historias más simples y breves para la edad.
Sesión 6	Estimular pensamiento divergente	Lluvia de ideas con un objeto	4.5	0.88	Alta	Reforzar memoria y creatividad con variaciones progresivas.
Módulo 3: Adaptación a reglas cambiantes						
Sesión 7	Adaptarse a reglas cambiantes	Juego de mesa adaptado	4.4	0.85	Alta	Algunos jueces sugieren cambios de reglas entre juegos, no en media partida.
Sesión 8	Flexibilidad en roles e instrucciones	El espejo mágico	4.6	0.90	Alta	Puede cumplirse en menos tiempo, incrementar progresivamente dificultad.

Módulo / Sesión	Objetivo principal	Actividad	Promedio valoración jueces (1-5)	Cálculo V de Aiken	Nivel de validez	Observaciones de jueces
Sesión 9	Razonamiento rápido y adaptación	El baile de las estatuas de colores	4.5	0.88	Alta	Incluir toma de turnos y juego colaborativo con pares.

Nota: Cada criterio se evalúa en una escala de 1 (muy bajo) a 5 (muy alto).

Resultados de la validación con el método de Aiken

La síntesis de resultados para los tres módulos y las nueve sesiones evidenció que todos los valores obtenidos alcanzaron un índice $V \geq 0.85$. Esto indica que el programa presenta una alta validez de contenido.

Las observaciones registradas por los jueces se orientaron principalmente hacia el ajuste de los tiempos de cada sesión, la simplificación de algunas reglas y el incremento en la variedad de materiales y escenarios utilizados.

En conclusión, se establece que el programa diseñado posee solidez y validez desde el punto de vista de contenido, aunque requiere de ajustes metodológicos menores que permitan una mejor adecuación a las características y necesidades de los niños de 3 a 5 años.

2.4 Matriz de articulación de la propuesta

En la siguiente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 4. Matriz de articulación

Ejes o partes principales	Sustento teórico	Sustento metodológico	Estrategias / Técnicas	Descripción de resultados esperados	Material e hipervínculo
Módulo 1 – Sesión 1: Atención sostenida	Estimulación cognitiva y memoria de trabajo en la infancia.	Juegos de parejas: formar pares de tarjetas boca abajo progresivamente. (15 min)	Juego de observación y memoria	Mantiene la atención y fortalece la memoria de trabajo.	Actividades lúdicas para entrenar la atención sostenida Couñaga, A.. (2023). https://drive.google.com/file/d/0B4Ov9G-WO9mbaVZCbDBINEVKOEU/view?resourcekey=0--itqSpMG44ztFogwGbYxKg
Módulo 1 – Sesión 2: Asociación visual-auditiva	Procesamiento multisensorial y flexibilidad cognitiva.	Detective de sonidos: relacionar imágenes con sonidos; aumentar velocidad y cambios. (15 min)	Asociación sensorial	Mejora discriminación visual-auditiva y adaptación a estímulos rápidos.	Fichas de asociación visual y auditiva Educapeques. (2023). https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recurso/reconocimiento-de-sonidos/8b1d57f7-5394-426b-8c6d-bbcf4f37a193
Módulo 1 – Sesión 3: Discriminación perceptiva	Desarrollo perceptivo y adaptación a reglas.	Detective mágico: agrupar por color/forma; cambiar reglas en cada ronda. (20 min)	Clasificación con variación de reglas	Fortalece flexibilidad cognitiva e inhibición de respuestas previas.	Ejercicios con variación de reglas perceptivas Web del Maestro. (2018). https://www.canva.com/templatess/EAEgf0JyJN4-learn-the-shapes-simple-colorful-flashcard-sheets/

Ejes o partes principales	Sustento teórico	Sustento metodológico	Estrategias / Técnicas	Descripción de resultados esperados	Material e hipervínculo
Módulo 2 – Sesión 4: Resolución creativa	Creatividad aplicada y pensamiento alternativo.	La torre imposible: construir torre estable con materiales reciclados. (20 min)	Construcción creativa	Estimula resolución de problemas y búsqueda de soluciones alternativas.	Bloques reciclados y objetos alternativos Salazar Ortiz, E. G. (2018). <i>Uso de materiales no convencionales para la construcción de viviendas de interés social en el Distrito Metropolitano de Quito, mediante la inclusión de bloques plásticos reciclados</i> https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/10427/1/UDLA-EC-TTCD-2018-27.pdf
Módulo 2 – Sesión 5: Narrativa creativa	Imaginación y flexibilidad narrativa.	El cuento con objetos: narrar historia y crear finales alternativos. (15 min)	Narración creativa	Promueve creatividad, imaginación y múltiples soluciones narrativas.	Fichas narrativas para crear finales alternativos Orientación Andújar. (2016). <i>Ficha 14: Inventar un desenlace diferente para una historia.</i> https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/11/taller-de-escritura-creativa-y-comprension-lectora14.pdf
Módulo 2 – Sesión 6: Pensamiento divergente	Desarrollo del pensamiento creativo.	Lluvia de ideas con un objeto: generar usos alternativos. (15 min)	Brainstorming divergente	Potencia fluidez verbal, creatividad y pensamiento flexible.	Dinámica de pensamiento divergente Dinámicas Grupales. (2023). <i>Dinámica: Usos no convencionales de objetos.</i> https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/pensamiento-creativo/dinamica-usos-no-convencionales-de-objetos/
Módulo 3 – Sesión 7:	Flexibilidad cognitiva en	Búsqueda de colores y formas: seguir dado y cambiar reglas. (20 min)	Juego de mesa adaptado	Mejora adaptación a normas cambiantes y atención selectiva.	Juegos adaptados para flexibilidad cognitiva

Ejes o partes principales	Sustento teórico	Sustento metodológico	Estrategias / Técnicas	Descripción de resultados esperados	Material e hipervínculo
Adaptación a reglas	juegos estructurados.				EducaMadrid. (2023). <i>Juegos adaptados: Aula de la Luna</i> . https://www.educa2.madrid.org/web/aula-de-la-luna/juegos-adaptados
Módulo 3 – Sesión 8: Imitación y roles	Control inhibitorio y flexibilidad conductual.	El espejo mágico: imitar y luego hacer el movimiento opuesto. (15 min)	Juego de rol e imitación	Refuerza control inhibitorio y generación de respuestas flexibles.	Actividades teatrales con instrucciones modificadas Leal Espinoza, L. A. (2025). <i>Los juegos del rol en el aula con 5 ejemplos</i> . Andar Educativo. https://andareducativo.ning.com/articulos/los-juegos-del-rol-en-el-aula-con-5-ejemplos
Módulo 3 – Sesión 9: Movimiento con reglas cambiantes	Autorregulación motriz y adaptación a instrucciones.	Baile de estatuas de colores: bailar, detenerse y variar reglas. (15 min)	Juego motor adaptado	Favorece autorregulación, control de impulsos y flexibilidad.	Juegos físicos con reglas cambiantes por ronda Penitencias y Retos. (2017). <i>Colección de 50 juegos, retos y competencias por equipos</i> . https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

En relación con el primer objetivo, se identifica que los fundamentos teóricos revisados desde la neurociencia, la psicología del desarrollo y la pedagogía evidencian que la estimulación temprana constituye un factor determinante en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva en niños de 3 a 5 años. La evidencia empírica recopilada demuestra que actividades lúdicas estructuradas favorecen la capacidad de los niños para adaptarse a nuevas reglas, cambiar de perspectiva y resolver problemas de manera creativa.

Con respecto al segundo objetivo, la investigación permite seleccionar un conjunto de actividades lúdicas y estrategias validadas, tales como juegos de búsqueda, actividades de asociación, dinámicas de cambio de roles y retos constructivos, que inciden directamente en la mejora de la atención, la memoria de trabajo y el pensamiento divergente, componentes claves de la flexibilidad cognitiva infantil.

En relación al tercer objetivo, se ha trazado un programa cuidadosamente establecido en 10 sesiones sucesivas, donde cada eje temático se enfoca en un proceso cognitivo específico. Esta distribución progresiva permite que los niños desarrollen habilidades de forma gradual, consolidando distintos aspectos de la flexibilidad cognitiva y promoviendo un aprendizaje que se va construyendo paso a paso, de forma acumulativa y significativa. Finalmente, al cuarto objetivo, la propuesta se delegó a la evaluación de expertos a través del índice V de Aiken, lo que permitió verificar la congruencia, la coherencia y la claridad de cada sesión. Los resultados muestran que el programa es sólido y presenta un alto nivel de adecuación pedagógica y metodológica. Sin embargo, se sugiere mantener un proceso de ajuste constante, integrando la retroalimentación de los especialistas y los descubrimientos que surjan de futuras pruebas piloto con los niños, afirmando así que la propuesta evolucione y se adapte de manera efectiva a las necesidades de la infancia.

RECOMENDACIONES

Profundizar en la fundamentación teórica con nuevas investigaciones en neurociencia cognitiva y educación inclusiva, con el propósito de consolidar la validez científica de la propuesta.

Implementar el programa en contextos educativos piloto (centros de educación inicial), para obtener evidencias prácticas sobre su efectividad y ajustar la secuencia de actividades según las respuestas observadas en los niños.

Capacitar a docentes y padres de familia en la aplicación de las estrategias lúdicas, garantizando la continuidad y refuerzo de las actividades en el entorno escolar y familiar.

Desarrollar instrumentos de evaluación complementarios (rúbricas de observación, registros de desempeño) que permitan medir de manera sistemática los avances en flexibilidad cognitiva de los niños durante la aplicación del programa.

Actualizar periódicamente la propuesta, integrando nuevas dinámicas y recursos tecnológicos interactivos que puedan enriquecer la estimulación temprana y responder a las demandas de la educación contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Bones, S. B., Espín Acosta, M. M., Rosero Morales, E. d., Aracely, M., & Guamaní, E. G. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Retos*, 14(27), 9-20.
- Altamirano Cortez, S. P., Albán Bazurto, D. T., Veliz Gavilanes, J. P., Conforme Espinoza, R. A., & Altamirano Cortez, E. S. (2024). Relación entre la expresión corporal y el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial: una revisión sistemática. *Ciencia y educación*, 5(7), 70-85. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.12721290>
- Andrade Govea, S. S., Cedeño Moreira, M. E., Bravo Anzules, D. R., Cuenca Martínez, C. E., & Merchán Barahona, E. E. (2025). Los Juegos Recreativos para el fortalecimiento del Desarrollo Cognitivo en los Estudiantes de Educación Inicial. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 603-618. doi:<https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.868>
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). Enhancing Early Childhood Cognitive Development via Mobile Game-Based Learning Applications: Insights and Practical Experiences. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 19(4), 208-229. doi:<https://doi.org/10.3991/ijim.v19i04.51897>
- Astudillo Cobos, A. C., González Rodríguez, J. E., & Montero Reyes, Y. (2024). Development and application of interactive games to stimulate cognitive skills in 5-year-old children. *Health Leadership and Quality of Life*. doi:<https://doi.org/10.56294/hl2024.360>
- Barreto, W. W., Arévalo, J. F., Ulloa, J. H., Zavala, C. B., Andrade, N. A., & Paguay, M. N. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: Un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5). doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>
- Benites Coronel, C. R., Macas Armijos, G. M., Morocho Pardo, J. S., Cartuche Andrade, M. P., Sarango Guallas, K. B., & Benites Coronel, J. J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Zenodo*, 1-12. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10850661>
- Borbor Villamar, B. E., Zambrano Valdez, Y. C., Zambrano Valdez, J. G., Palma Holguin, A. I., & Guaman Rodríguez, C. A. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10665-10675. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Calonge de la Piedra, D. M., & López Regalado, O. (2025). Revisión sistemática de la atención y concentración en niños preescolares: Una mirada en la actualidad. *Revista Tribunal*, 5(10), 637-652. doi:<https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.132>
- Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 66-81. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

- Chocobar Reyes, E. J., & Barreda Medina, R. F. (2025). Estructuras metodológicas PICO y PRISMA 2020 en la elaboración de artículos de revisión sistemática: Lo que todo investigador debe conocer y dominar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 8525-8543. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16491
- Chujandama Veramendi, L. D., Castillo Calle, D. N., Rengifo Cahuaza, G., & Cutipa Coveñas, G. M. (2023). Estrategias lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial. Una revisión de la literatura sobre el juego simbólico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8631-8647. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5980
- Cuellar Cartaya, M. E., Tenreyro Mauriz, M., & Castellón León, G. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. 14(62), 117-123. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020
- Dinámicas Grupales. (2023). *Dinámica: Usos no convencionales de objetos*. Obtenido de <https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/pensamiento-creativo/dinamica-usos-no-convencionales-de-objetos/>
- EducaMadrid. (2023). *Juegos adaptados: Aula de la Luna*. Obtenido de <https://www.educa2.madrid.org/web/aula-de-la-luna/juegos-adaptados>
- Educapeques. (2023). *Asociar: +20 fichas con ejercicios de asociación visual para niños*. Obtenido de <https://www.educeapeques.com/estimulaapeques/asociar-ejercicios-de-asociacion.html>
- Eres Mamá. (2023). *7 juegos de observación para divertirse en casa*. Obtenido de <https://eresmama.com/4-juegos-observacion-divertirse-casa/>
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: El impacto en el desarrollo infantil. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 47-64. doi:<https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.56>
- González García, J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(16), 89-98. doi:<https://doi.org/10.35305/rece.v1i16.589>
- Granda, L. M., Meza, M. L., Leon, D. I., & Cazorla, Y. M. (2025). Educational strategies for the development of psychomotor skills in early childhood students: A systematic review. *SPORT TK*, 14(33), 1-16. doi:<https://doi.org/10.6018/sportk.659951>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.
- Lapo Fernández, J. M., Arteaga Yance, J. D., Lanche Quizhpe, M. J., & Suárez Suárez, M. M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol*, 4(7), 1007-1030. doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)10071030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)10071030)
- Leal Espinoza, L. A. (2025). *Los juegos del rol en el aula con 5 ejemplos*. *Andar Educativo*. Obtenido de <https://andareducativo.ning.com/articulos/los-juegos-del-rol-en-el-aula-con-5-ejemplos>
- López Jimenez, L. M., Fuentes Garces, C. F., & Díaz Bernal, J. A. (2024). 2024). El juego como Estrategia Lúdico Pedagógica para Fortalecer las Habilidades Sociales en Niños de Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2711-2722. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493

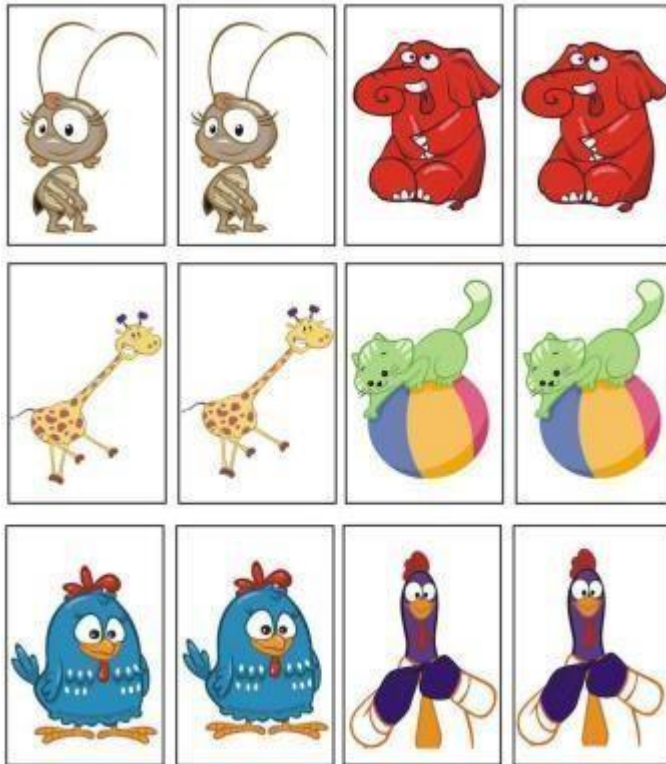
- Molina Mora, C. P., & Adrián Llor, G. L. (2024). Desarrollo Cognitivo de Niños con Necesidades Educativas en Educación Básica Media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6546-6559. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10020
- Morales, E. L., & Torres Lopez, L. A. (2023). La Enseñanza de las Matemáticas en Estudiantes de la Licenciatura en Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 9351-9372. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8504
- Núñez-Naranjo, A., Sosa-Quíñonez, S., Jaramillo-Guzmán, E., Romero-Moya, D., & Nicolalde-Páez, D. (2025). La influencia del uso de videojuegos educativos en el desarrollo cognitivo infantil. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 51-64. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2958>
- Orientación Andújar. (2016). *Ficha 14: Inventar un desenlace diferente para una historia*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/11/taller-de-escritura-creativa-y-comprension-lectora14.pdf>
- Penitencias y Retos. (2017). *Colección de 50 juegos, retos y competencias por equipos*. Obtenido de <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html>
- Peña Guzmán, V. R., Castro Andino, A. V., González Acosta, E. d., & Erlaza Cañizares, J. A. (2025). El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial. 10(3), 1103-1112. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9108>
- Peñafiel Tixi, M. E. (2024). Aporte en el Aprendizaje Cognitivo Mediante una Aplicación Móvil para Niños de 3 a 5 Años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 360-376. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13300
- Peñaloza Fuentes, S. M. (2024). La Teoría Estructuralista del Juego de Piaget Aplicada como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje de Matemáticas en Estudiantes de Primero en la I.E. el Gool, la Guajira. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 1324-1332. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14901
- Quinde Zambrano, L. F., Machoa Salazar, E. T., Guachi Loma, R. E., & Danna Lilibeth, Q. Z. (2024). Influencia del enfoque lúdico en el desarrollo integral de infantes del nivel educativo inicial. *Nobilis*, 1(1), 46-58. Obtenido de <https://nobilis.ube.edu.ec/index.php/nobilis/article/view/17>
- Quintero, M. d. (2016). *Investigación educativa: fundamentos y metodología*. Ediciones de la U. Obtenido de <https://edicionesdelau.com/libros/investigacion-educativa-fundamentos-y-metodologia>
- Salazar Ortiz, E. G. (2018). *Uso de materiales no convencionales para la construcción de viviendas de interés social en el Distrito Metropolitano de Quito, mediante la inclusión de bloques plásticos reciclados*. Universidad de las Américas. Obtenido de <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/10427/1/UDLA-EC-TTCD-2018-27.pdf>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 331-347. doi:<https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Valverde, G. M., & Almanza, C. A. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática Lima-Perú. *Invecom*, 5(11), 1-11. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>

Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Sánchez, L. F. (2024). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Invecom*, 5(3), 1-10. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.14020536>

Web del Maestro. (2018). *Discriminación visual: concepto y actividades*. Obtenido de <https://webdelmaestro.com/discriminacion-visual-concepto-y-actividades/>

ANEXOS

Actividades lúdicas para entrenar la atención sostenida



Enlace: <https://drive.google.com/file/d/0B4Ov9G-WO9mbaVZCbDBINEVKOEU/view?resourcekey=0--itqSpMG44ztFogwGbYxKg>

Fichas de asociación visual y auditiva



<https://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recurso/reconocimiento-de-sonidos/8b1d57f7-5394-426b-8c6d-bbcf4f37a193>



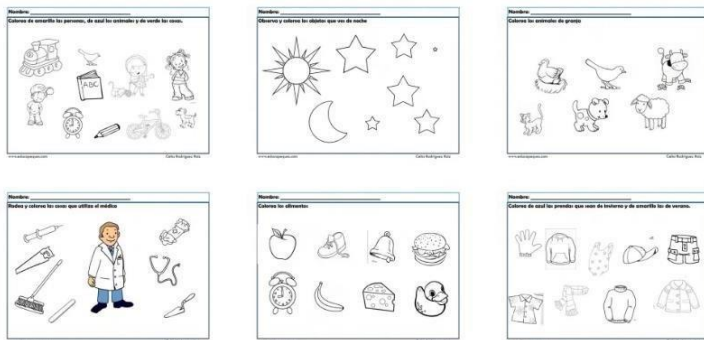
<https://www.canva.com/templates/EAEgf0JyJN4-learn-the-shapes-simple-colorful-flashcard-sheets/>

La torre imposible:

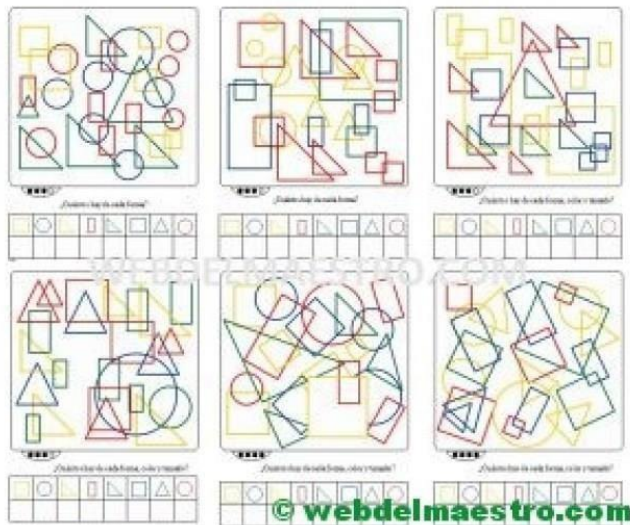


El cuento con objetos





<https://www.educapeques.com/estimulapeques/asociar-ejercicios-de-asociacion.html>
Ejercicios con variación de reglas perceptivas



<https://webdelmaestro.com/discriminacion-visual-concepto-y-actividades/>
Bloques reciclados y objetos alternativos



<https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/10427/1/UDLA-EC-TTCD-2018-27.pdf>
Fichas narrativas para crear finales alternativos

Actividad 2. Expresión escrita y plástica con cuatro viñetas

Inventar un final diferente al ofrecido para esta historia y acompañarlo de la correspondiente ilustración. Relatar después por escrito la historia completa, con los dos desenlaces.

Escribir **dos frases por viñeta**, separándolas por el punto y seguido. Y emplear el punto y aparte para separar cada una de las tres partes que integran el relato: qué pasa primero (viñeta 1), qué pasa después (viñetas 2 y 3) y qué pasa finalmente (viñeta 4).



La historieta contada en imágenes relatada por escrito

• Presentación

• Nudo

Activar Window
Ver Configuración p

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/11/taller-de-escritura-creativa-y-comprension-lectora14.pdf>

Dinámica de pensamiento divergente



<https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/pensamiento-creativo/dinamica-usos-no-convencionales-de-objetos/>

Juegos adaptados para flexibilidad cognitiva



<https://www.educa2.madrid.org/web/aula-de-la-luna/juegos-adaptados>

Actividades teatrales con instrucciones modificadas



<https://andareeducativo.ning.com/articulos/los-juegos-del-rol-en-el-aula-con-5-ejemplos>
Juegos físicos con reglas cambiantes por ronda



<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/04/coleccion-de-juegos-en-equipo.html>