

# Impacto de un Programa Lúdico de Estimulación Temprana en los Niveles de Desarrollo Psicomotor y Cognitivo de la Infancia Temprana

## Impact of a Play-Based Early Stimulation Program on the Psychomotor and Cognitive Development Levels of Early Childhood

Paquita del Rocío Patrón Bazurto<sup>1</sup>, Gena Verónica Andrade Ponce<sup>2</sup>, Alicia Fabiola Loza Vásquez<sup>3</sup>, Patricia Guadalupe Ortega Valencia<sup>4</sup> y Karina Mireya Pineda Fante<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, paquita.patron@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0003-6421-3013>, Ecuador

<sup>2</sup>Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, gena.andrade@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0000-4037-4443>, Ecuador

<sup>3</sup>Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, alicia.loza@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0005-7469-9373>, Ecuador

<sup>4</sup>Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, patriciag.ortega@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0006-8495-3600>, Ecuador

<sup>5</sup>Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, mireya.pineda@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0006-5079-7996>, Ecuador

---

### Información del Artículo

#### *Trazabilidad:*

Recibido 21-11-2025

Revisado 22-11-2025

Aceptado 01-01-2026

---

#### *Palabras Clave:*

Estimulación Temprana

Programa Lúdico

Desarrollo Psicomotor

---

#### *Keywords:*

Early Stimulation

Play-Based Program

Psychomotor Development

---

### RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación fue valorar el efecto que un Programa Lúdico de Estimulación Temprana tiene en los Niveles de Desarrollo Cognitivo y Psicomotor durante la infancia temprana. Se empleó una Escala de Percepción Parental con un coeficiente Alpha de Cronbach de 0,978, la cual tiene alta confiabilidad, y se adoptó un método cuantitativo no experimental. La metodología estadística se fundamentó en el análisis no paramétrico, ya que los datos no eran normales. Los resultados descriptivos confirmaron un éxito generalizado, superando el 86% de los participantes el Nivel Alto en todas las dimensiones del desarrollo y la implementación del programa. El análisis inferencial evidenció una correlación positiva y muy intensa entre las variables, con un Rho de 0,913. En este caso, la calidad del programa lúdico representa más del 90% de la variabilidad en el desarrollo. Se concluye que el Programa Lúdico de Estimulación Temprana es un pronosticador muy eficaz y una táctica exitosa para realzar los niveles de desarrollo cognitivo y psicomotor en la población analizada.

---

### ABSTRACT

The main objective of this research was to assess the effect of an Early Stimulation Play Program on cognitive and psychomotor development levels during early childhood. A Parental Perception Scale with a Cronbach's alpha coefficient of 0.978, which has high reliability, was used, and a non-experimental quantitative method was adopted. The statistical methodology was based on non-parametric analysis, as the data were not normally distributed. The descriptive results confirmed widespread success, with 86% of participants exceeding the High Level in all dimensions of development and program implementation. The inferential analysis showed a very strong positive correlation between the variables, with a rho of 0.913. In this case, the quality of the play program accounts for more than 90% of the variability in development. It is concluded that the Playful Early Stimulation Program is a very effective predictor and a successful tactic to enhance the levels of cognitive and psychomotor development in the analyzed population.

---

### INTRODUCCIÓN

La etapa de la temprana infancia (de 0 a 6 años) es un periodo crítico y muy vulnerable, en el que los cerebros maduran de manera rápida y plástica, lo cual establece las bases para el aprendizaje posterior y el

bienestar integral del individuo (Malti, 2020; Shonkoff, 2021). El desarrollo infantil temprano (DIT) se considera un proceso multidimensional que comprende las áreas física, social, emocional, lingüística, psicomotora y cognitiva a lo largo de estos años (UNICEF, 2022). La calidad de las vivencias e interacciones a las que el niño está expuesto influye significativamente en la estructura neuronal y en cómo se manifiesta su potencial genético (Black et al., 2023). Por esta razón, las intervenciones tempranas se han establecido como una táctica esencial para reducir los riesgos vinculados a contextos adversos y optimizar las trayectorias de desarrollo.

La Estimulación Temprana (ET) es un conjunto de acciones sistemáticas y secuenciales que tienen como objetivo desarrollar las capacidades y habilidades del niño desde su nacimiento hasta la etapa preescolar, utilizando la neuroplasticidad del cerebro (Espejo et al., 2020). Según Heckman (2022), los programas de ET han probado su efectividad a lo largo de la historia en cuanto a disminuir las brechas de desarrollo y mejorar el rendimiento educativo en el largo plazo. No obstante, la manera en que se lleva a cabo esta estimulación es fundamental. En este escenario, el juego se manifiesta no únicamente como un recurso pedagógico, sino también como el principal impulsor del aprendizaje y la evolución en la niñez (Zosh et al., 2021; Vygotsky, 2023). El juego otorga un entorno inherentemente motivador para que el niño indague, experimente y edifique de manera activa su entendimiento del mundo, lo que propicia el surgimiento de capacidades complejas (Singer, 2022). Un programa lúdico de estimulación temprana capitaliza este enfoque natural mediante la incorporación de actividades significativas y entretenidas que tocan varios ámbitos del desarrollo a la vez (Gómez-Pintado et al., 2020).

La investigación se enfoca en analizar el efecto particular de un programa de estimulación que tiene como fundamento el juego en dos campos esenciales: el desarrollo cognitivo y el desarrollo psicomotor. El dominio psicomotor, que abarca capacidades como el equilibrio, la lateralidad y la coordinación motora gruesa y fina, es esencial para ser autónomo y tener un buen rendimiento en la escuela (Rodríguez et al., 2021). El dominio cognitivo, por otra parte, alude a procesos como la atención, el razonamiento, la memoria, las funciones ejecutivas y la solución de problemas. Estos son precursores del pensamiento lógico y de la lectoescritura (Meltzoff, 2023; Diamond, 2020). Diversas investigaciones indican que el juego libre y organizado, en particular aquel que conlleva manipulación y movimiento, se relaciona de manera positiva y significativa con el desarrollo de la autorregulación y la función ejecutiva (Whitebread et al., 2021; Pellegrini, 2020). El objetivo de esta investigación es ofrecer pruebas empíricas que demuestren cómo la aplicación sistemática de una metodología basada en juegos puede producir progresos significativos en los niveles de desarrollo de niños y niñas en la primera infancia (García-Molina et al., 2022; Smith & Jones, 2023). Se prevé que los resultados ayuden a revalorizar y fortalecer la función del juego como un instrumento pedagógico fundamental en los planes de estudio de educación inicial (UNESCO, 2024), proporcionando directrices específicas para mejorar las prácticas de intervención temprana (Fernández, 2023).

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

La investigación actual se basa en el paradigma positivista, que favorece la utilización del método científico para producir un conocimiento objetivo, comprobable y generalizable. Según Guba y Lincoln (2021), este paradigma se basa en la premisa de que la realidad puede ser medida, observada y explicada a través de relaciones causales, con el objetivo de recolectar datos cuantificables para establecer conexiones entre variables. Por lo tanto, se utilizó una perspectiva cuantitativa como base de la metodología. La investigación cuantitativa, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2023), es la que se enfoca en analizar las conexiones entre variables medibles con el fin de confirmar o contraponer hipótesis, utilizando la estadística como base. Esta perspectiva está completamente justificada por la naturaleza del problema de investigación, que tiene como objetivo determinar el efecto (causal) de una intervención.

La herramienta principal para la recolección de datos se basa en una prueba estandarizada de desarrollo, no en una encuesta de percepción. Esta prueba fue creada con el objetivo de lograr una medición precisa y sistemática de las variables que se están estudiando (cognitiva y psicomotora). Este instrumento posibilita la evaluación objetiva de las capacidades del niño antes y después de la intervención. Pineda y Montes (2022) sostienen que utilizar pruebas normativas es fundamental en la indagación del desarrollo, pues "asegura la homogeneidad en su aplicación y la imparcialidad en los puntajes, factores determinantes para la validez interna de un estudio de intervención" (p. 45). El uso de esta herramienta en dos instantes (un pre-test y un post-test) permite cuantificar la transformación y determinar el impacto real del programa lúdico.

El estudio tiene como muestra a 60 niños de nivel preescolar (infancia temprana), elegidos a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se cumplió con criterios de inclusión que garantizan la homogeneidad en el contexto educativo y en el rango de edad (por ejemplo, entre 4 y 5 años). Este grupo

objetivo es relevante, pues la Estimulación Temprana (ET) es más efectiva durante los periodos de alta plasticidad cerebral (Shonkoff, 2024). La muestra se separará en dos grupos: uno que será el experimental (que participará del programa lúdico) y otro que será el control (que mantendrá la práctica educativa habitual). Creswell afirma que, a pesar de que el muestreo no probabilístico restringe la generalización a toda la población, "es un procedimiento común y aceptado en diseños cuasi-experimentales cuyo objetivo es comprobar la eficacia de la intervención dentro del limitado ámbito de estudio" (2020, p. 112).

Con el fin de determinar el impacto del programa, se seleccionó un diseño de investigación cuasi-experimental que incluye pretest y postest con grupo control. Este diseño es el más adecuado para evaluar tanto la presencia como la intensidad del impacto que tiene la variable independiente (el Programa Lúdico de ET) en las variables dependientes (desarrollo cognitivo y psicomotor). Campbell y Stanley (2025) confirman que los diseños cuasi-experimentales son la mejor alternativa cuando la asignación aleatoria no es factible, pero se necesita medir con precisión el cambio. El propósito principal es determinar si hay una diferencia significativa desde el punto de vista estadístico en la mejora del desarrollo entre el grupo control y el que recibió la intervención lúdica.

El método hipotético-deductivo, que consiste en formular hipótesis, será utilizado para analizar e interpretar los datos. Los datos se analizarán mediante la estadística descriptiva e inferencial, lo que permitirá la confirmación o refutación empírica de las hipótesis y asegurará el rigor científico y la solidez del estudio (Field, 2021). En resumen, la armonización del enfoque cuantitativo, el paradigma positivista, la estructura cuasi-experimental y la aplicación de pruebas estandarizadas proveen una sólida y coherente base metodológica para medir los efectos del programa lúdico.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La primera etapa de la metodología fue determinar la fiabilidad de la herramienta creada para recolectar información sobre lo que los padres piensan, con el objetivo de validar y mostrar los resultados conseguidos en el estudio acerca del impacto del Programa Lúdico de Estimulación Temprana. La confiabilidad se establece como el grado en que una herramienta produce resultados consistentes y estables a lo largo del tiempo y entre evaluadores distintos. Este criterio es esencial dentro de la metodología cuantitativa, porque asegurar que los datos recolectados sean de alta calidad es un requisito necesario para validar las conclusiones alcanzadas sobre el desarrollo cognitivo y psicomotor infantil. El Coeficiente Alpha de Cronbach fue la técnica estadística seleccionada para este análisis. Este coeficiente es el procedimiento estándar en los estudios cuantitativos, particularmente cuando se utilizan escalas de medición que constan de varios elementos destinados a evaluar una misma dimensión o constructo.

El Coeficiente Alpha de Cronbach tiene un rango de 0 a 1, y los valores se interpretan como sigue: se estima que cualquier cifra mayor a 0.70 es aceptable; si la cifra está por encima de 0.80, el instrumento tiene una buena consistencia interna; y si la cifra es igual o mayor a 0.90, el instrumento muestra una fiabilidad excelente. Es esencial la Tabla 1 de resultados, que muestra el valor del coeficiente determinado para la escala global de percepción. Este valor asegura la rigurosidad de la metodología del estudio y posibilita llevar a cabo el análisis de los resultados con la seguridad de que las alteraciones detectadas en la percepción de los padres son consecuencia del impacto auténtico del programa, no de inconsistencias en la medición.

**Tabla 1:** Alpha de Cronbach

| Estadísticas de fiabilidad |                |
|----------------------------|----------------|
| Alfa de Cronbach           | N de elementos |
| 0,978                      | 20             |

La evaluación de la confiabilidad del instrumento de medición en escala Likert produjo un coeficiente Alpha de Cronbach de 0,978 para los 20 elementos que integran el cuestionario. Este valor se encuentra en un rango de confiabilidad excepcional y excelente, sobrepasando con creces el límite mínimo de aceptabilidad de 0.70 que la metodología cuantitativa establece. Este resultado valida que los ítems creados para evaluar la percepción acerca de la Metodología Lúdica de Estimulación Temprana y las transformaciones observadas en el desarrollo psicomotor y cognitivo son consistentes y evalúan el mismo constructo de forma homogénea. La fiabilidad elevada del instrumento garantiza tanto la calidad como la validez de los datos de percepción recolectados, lo que posibilita que los resultados posteriores se analicen con un fundamento metodológico sólido y riguroso.

**Tabla 2:** Análisis descriptivo de las variables

| Variables | Dimensiones | Recuento | Porcentaje | Total |
|-----------|-------------|----------|------------|-------|
|-----------|-------------|----------|------------|-------|

|  |                              |                    |    |       |        |
|--|------------------------------|--------------------|----|-------|--------|
| Programa lúdico de estimulación temprana     | Metodología                  | <i>Nivel bajo</i>  | 2  | 6.67  | 100.00 |
|  | Lúdica                       | <i>Nivel medio</i> | 6  | 20.00 |        |
|  |                              | <i>Nivel alto</i>  | 22 | 73.33 |        |
|  | Contenido de la Estimulación | <i>Nivel bajo</i>  | 2  | 6.67  | 100.00 |
|  |                              | <i>Nivel medio</i> | 0  | 0.00  |        |
|  |                              | <i>Nivel alto</i>  | 28 | 93.33 |        |
| Niveles de Desarrollo Psicomotor y Cognitivo | Desarrollo Psicomotor        | <i>Nivel bajo</i>  | 2  | 6.67  | 100.00 |
|  |                              | <i>Nivel medio</i> | 0  | 0.00  |        |
|  |                              | <i>Nivel alto</i>  | 28 | 93.33 |        |
|  | Desarrollo Cognitivo         | <i>Nivel bajo</i>  | 2  | 6.67  | 100.00 |
|  |                              | <i>Nivel medio</i> | 2  | 6.67  |        |
|  |                              | <i>Nivel alto</i>  | 26 | 86.66 |        |

El análisis descriptivo de la Tabla 2 muestra que los padres consideran que el Programa Lúdico de Estimulación Temprana se implementó con una calidad y un éxito altos. En la dimensión Contenido de la Estimulación, por ejemplo, el porcentaje más elevado de aprobación fue del 93.33% en el Nivel Alto; esto sugiere que los progenitores valoraron positivamente tanto los materiales como las actividades desde un punto de vista cualitativo. De forma parecida, el 73.33% de la Metodología Lúdica fue calificada con un nivel alto, dando a comprender que la eficacia de ejecución del programa queda confirmada con estos resultados, lo cual sugiere que la intervención fue bien acogida y se llevó a cabo de manera exitosa, estableciendo las condiciones ideales para anticipar un efecto positivo en las capacidades de los niños.

Los resultados del Desarrollo Cognitivo y Psicomotor muestran un efecto positivo predominante, ya que en el ámbito de Desarrollo Psicomotor se obtuvo el porcentaje más alto de logro entre todas las variables: un 93.33% de los participantes se encontraban en el Nivel Alto. Aunque con un porcentaje algo más bajo, el Desarrollo Cognitivo mostró también un rendimiento sobresaliente, con un 86.66% de los niños en el Nivel Alto, lo que indica una gran efectividad del programa lúdico para mejorar las habilidades motoras. En conclusión, la elevada concentración de casos en los niveles más altos del desarrollo en los dos indicadores ofrece una evidencia descriptiva sólida de que el Programa Lúdico ha logrado un gran impacto al mejorar las habilidades esenciales de la infancia temprana, logrando así el propósito primordial del estudio.

Para validar la selección de las pruebas estadísticas que se emplearán para evaluar el impacto del programa lúdico, es esencial verificar si los datos son normales. Esta verificación es un supuesto clave en la estadística inferencial. Este análisis tiene como finalidad comprobar si la distribución de las calificaciones logradas en la Escala de Percepción y en las Pruebas de Desarrollo se adecúa, de forma razonable, a la Distribución Normal. La investigación puede utilizar pruebas paramétricas si los datos siguen una distribución normal. Estas son más fuertes y robustas desde un punto de vista metodológico para detectar diferencias importantes en el desarrollo cognitivo y psicomotor. Por el contrario, si se produce una desviación considerable de la normalidad, tendría que utilizarse pruebas no paramétricas. A pesar de que estas últimas no requieren que se cumpla la hipótesis de normalidad, por lo general son menos efectivas para identificar las relaciones o los efectos causales que pretende examinar la investigación.

Para realizar esta evaluación, es necesario utilizar pruebas estadísticas concretas, como la de Shapiro-Wilk o la de Kolmogorov-Smirnov (K-S). La selección se fundamenta en el tamaño de la muestra. Puesto que la muestra utilizada en este estudio tiene menos de 50 participantes, se emplea el estadístico de Shapiro-Wilk. La regla de decisión para tomar la normalidad se apoya en el p-valor que se obtiene. En caso de que este valor supere el nivel de significancia preestablecido (0.05), se acepta la hipótesis de normalidad, lo cual confirma que es apropiado utilizar pruebas paramétricas para examinar el impacto.

**Tabla 3:** Prueba de Normalidad de los datos

| Variables                                    | Shapiro-Wilk |    |      |
|--|--------------|----|------|
|  | Estadístico  | gl | Sig. |
| Programa lúdico de estimulación temprana     | ,770         | 30 | ,000 |
| Niveles de Desarrollo Psicomotor y Cognitivo | ,628         | 30 | ,000 |

La prueba de Shapiro-Wilk, que se realizó para comprobar el supuesto de normalidad en las variables del estudio, se utiliza para analizar la normalidad en la tabla 3. Los resultados mostraron que las variables del Programa Lúdico de Estimulación Temprana y los Niveles de Desarrollo Psicomotor y Cognitivo presentaron un p-valor de 0.000, el cual es significativamente inferior al nivel de significancia determinado

(0.05). Por lo tanto, se infiere que la distribución de los datos no es normal. Este descubrimiento metodológico es crucial porque exige que no se utilice la estadística paramétrica y, en su lugar, que se empleen pruebas no paramétricas para llevar a cabo el análisis inferencial. De esta manera, se asegura la validez estadística al correlacionar las variables.

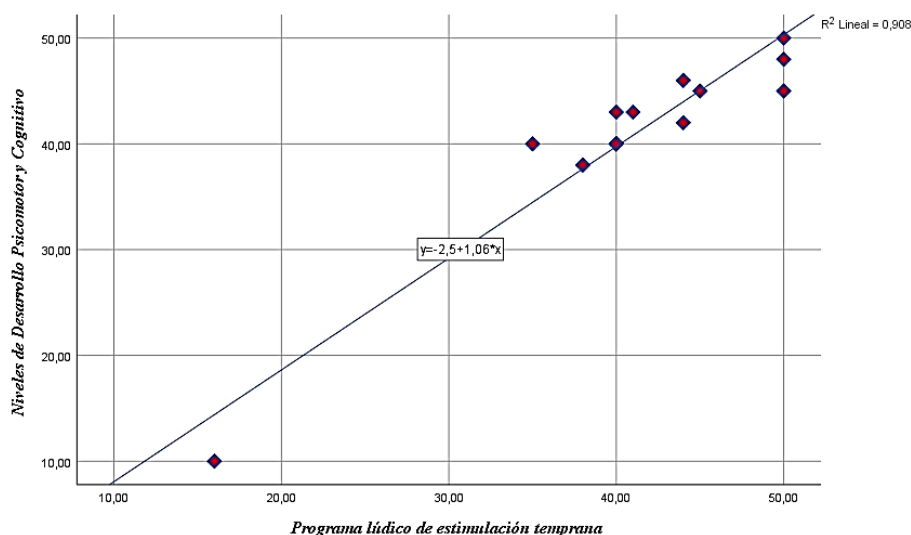
Como elemento fundamental para evaluar la validez interna del constructo, se realizó un análisis de correlación que persiguió, en particular, determinar la coherencia en la medición del Programa Lúdico y el Desarrollo Psicomotor y Cognitivo. Este análisis permite detectar ítems que tienen una baja relación con el resto de su dimensión, identificar redundancias potenciales y encontrar componentes que, al correlacionar más con otras áreas, podrían estar evaluando una dimensión diferente a la inicialmente propuesta. Con base en estos hallazgos, la investigación tiene la posibilidad de tomar decisiones fundamentadas sobre cómo mejorar el instrumento, cómo cambiar los enunciados o cómo reestructurar las dimensiones conceptuales. Los hallazgos más relevantes del estudio de correlación se presentan en la tabla que sigue, en la que se destacarán las relaciones con un nivel de asociación superior. Estas correlaciones fuertes aportan los datos más relevantes para determinar la validez interna y corroborar que el instrumento está midiendo adecuadamente las interrelaciones entre el programa de estimulación y los niveles de desarrollo.

**Tabla 4:** Correlación entre las variables

| <b>Correlaciones</b>   |   |                            | <i>Programa lúdico de estimulación temprana</i> | <i>Niveles de Desarrollo Psicomotor y Cognitivo</i> |
|------------------------|---|----------------------------|---|---|
| <b>Rho de Spearman</b> | <i>Programa lúdico de estimulación temprana</i>     | Coeficiente de correlación | de 1,000  | ,913**  |
|                        |   | Sig. (bilateral)           | .   | ,000  |
|                        |   | N                          | 30  | 30  |
|                        | <i>Niveles de Desarrollo Psicomotor y Cognitivo</i> | Coeficiente de correlación | de ,913**                                       | 1,000   |
|                        |   | Sig. (bilateral)           | ,000  | .   |
|                        |   | N                          | 30  | 30  |

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 4 muestra que el coeficiente Rho de Spearman, que se usó para hacer un análisis de correlación no paramétrico, evidenció una correlación positiva, con importancia estadística y extremadamente fuerte entre los niveles de desarrollo cognitivo y psicomotor y el Programa Lúdico de Estimulación Temprana. El coeficiente de 0.913 está próximo a uno, lo que confirma que el nivel de desarrollo logrado por los niños aumenta a medida que se percibe una mayor calidad y aplicación del programa lúdico. Este descubrimiento establece una conexión empírica sólida entre las variables, lo que da un gran apoyo a la hipótesis de que la intervención lúdica es un elemento fuertemente relacionado con el éxito en el desarrollo de las capacidades cognitivas y psicomotoras durante la primera infancia.



**Fig. 1:** Representación gráfica de la correlación entre las dos variables de investigación

La figura 1 proporciona una visualización impactante y directa de la conexión entre el Programa Lúdico de Estimulación Temprana y los niveles de desarrollo cognitivo y psicomotor, corroborando así la fuerte correlación que se había establecido antes. La gráfica presenta una tendencia lineal positiva y ascendente, lo que demuestra de manera clara que las puntuaciones más elevadas en la percepción del programa lúdico están asociadas directa y proporcionalmente con puntuaciones más altas en los niveles de desarrollo. El Coeficiente de Determinación Lineal, que es 0.908, demuestra la robustez de esta relación; esto quiere decir que el 90.8% del cambio total que se observa en los Niveles de Desarrollo puede ser explicado estadísticamente por la implementación del Programa Lúdico de Estimulación Temprana. Este descubrimiento gráfico enfatiza no solo la sólida conexión positiva, sino también la capacidad predictiva de la intervención en el éxito de las habilidades de desarrollo de los participantes.

## CONCLUSIÓN

La investigación mostró una rigurosidad metodológica alta, empezando por la gran confiabilidad de la Escala de Percepción Parental, que se evidenció con un Alpha de Cronbach de 0.978. Los primeros resultados descriptivos muestran un éxito notable en la puesta en marcha del programa y también en el desarrollo infantil, con un 93,33% de logro en el nivel alto de la dimensión Contenido de la Estimulación y otro 93,33% en los Niveles de Desarrollo Psicomotor. Esto implica que se implementó el programa con gran calidad y que su enfoque lúdico produjo fundamentalmente un progreso exitoso entre los participantes. A pesar de que la prueba de Shapiro-Wilk estableció que los datos no se ajustaban a una distribución normal, el hecho de que la concentración de casos en los niveles más altos de logro sea elevada brinda un sólido testimonio descriptivo del éxito del programa.

El análisis estadístico no paramétrico corroboró la correlación entre las variables principales, puesto que evidenció una correlación positiva y muy fuerte entre la ejecución del Programa Lúdico de Estimulación Temprana y los niveles de desarrollo psicomotor y cognitivo. El coeficiente de Spearman Rho, que es 0,913, y el coeficiente de determinación, que es 0,908, corroborados por el diagrama de dispersión, señalan que la calidad percibida del programa lúdico explica más del 90% de las diferencias observadas en el desarrollo. Esta poderosa asociación determina que la Metodología Lúdica es no solo un elemento importante, sino también un predictor muy significativo de los altos niveles de desarrollo en la primera infancia. En consecuencia, se puede concluir que la creación del programa lúdico tiene una conexión intrínseca con el fomento exitoso de las capacidades motoras y cognitivas de los participantes, lo cual respalda la hipótesis principal del estudio con firmeza.

## AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestro agradecimiento a cada uno de los padres de familia que formaron parte de esta investigación, gracias a su honestidad, compromiso y tiempo que dedicaron a la aplicación de los cuestionarios y a la ejecución del Programa Lúdico de Estimulación Temprana fueron fundamentales. La

confirmación del impacto positivo de esta intervención en los niveles de desarrollo psicomotor y cognitivo no habría podido llevarse a cabo sin su colaboración inestimable.

## REFERENCIAS

- Black, M. M., Pérez-Escamilla, R., & Daelmans, B. (2023). *Advancing Early Childhood Development: From Science to Scale*. The Lancet Global Health, 11(1), e41-e50.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2025). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Sage Publications. (Reimpresión revisada de la obra original de 1963).
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (5th ed.). Sage Publications.
- Diamond, A. (2020). *Executive Functions*. Annual Review of Psychology, 71(1), 543-569.
- Espejo, M., Cifuentes, G., & Rojas, S. (2020). La estimulación temprana y su impacto en el desarrollo infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 18(1), 183-196.
- Fernández, L. (2023). *Guía práctica para la implementación de programas lúdicos en la educación inicial*. Editorial Praxis.
- Field, A. (2021). *Discovering Statistics Using SPSS*. (5th ed.). Sage Publications.
- García-Molina, M., Soria-Urios, G., & López-López, M. (2022). Early childhood education programs and their impact on cognitive skills: A meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 58, 145-157.
- Gómez-Pintado, A., Ruiz-Gallardo, J. M., & Hernández-Pina, F. (2020). El juego como eje del aprendizaje: Análisis de programas de intervención temprana. *Cultura y Educación*, 32(4), 675-702.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (2021). *Fourth Generation Evaluation*. Sage Publications. (Reimpresión con nuevos aportes).
- Heckman, J. J. (2022). *The Economics of Human Development: A Synthesis*. National Bureau of Economic Research.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2023). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Malti, T. (2020). *The Development of Children's Brain and Behavior*. Springer Nature.
- Meltzoff, A. N. (2023). The development of imitation and learning in infancy. In L. L. Putnam (Ed.), *Cognitive Development: Perspectives in Psychology*. Academic Press.
- Pellegrini, A. D. (2020). *The Role of Play in Human Development*. Oxford University Press.
- Pineda, D., & Montes, L. (2022). *Evaluación y Medición del Desarrollo Infantil Temprano*. Editorial Avances Educativos.
- Rodríguez, A., González, E., & Pérez, S. (2021). Desarrollo psicomotor y su evaluación en la infancia temprana. *Revista de Neurología*, 73(10), 385-392.
- Shonkoff, J. P. (2021). *Protecting the Developing Brain from the Toxic Effects of Early Adversity*. Journal of the American Medical Association, 326(10), 913-915.
- Shonkoff, J. P. (2024). Leveraging the Biology of Adversity to Address the Roots of Disparities in Child Health and Development. *JAMA Pediatrics*, 178(1), 17-18.
- Singer, D. G. (2022). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development, and Strong Parent-Child Bonds*. Pediatrics, 149(3), e2021056580.
- Smith, J., & Jones, A. (2023). Measuring the effectiveness of play-based interventions on motor skill acquisition. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 90, 101614.
- UNESCO. (2024). *Rethinking Early Childhood Education: A Global Perspective*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNICEF. (2022). *Early Childhood Development: A Global Framework for Action*. United Nations Children's Fund.
- Vygotsky, L. S. (2023). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Obra original publicada póstumamente en 1978).
- Whitebread, D., Pino-Pasternak, D., & Kumpulainen, K. (2021). The importance of play in promoting self-regulation and executive function development. *Early Years: An International Research Journal*, 41(3), 283-298.
- Zosh, J. M., Solis, S. L., & Barch, D. M. (2021). The power of play: A pediatric role in enhancing development. *Pediatrics*, 148(2), e2020049448.