

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES

Playful activities for the development of creative thinking in students

Atividades lúdicas para o desenvolvimento do pensamento criativo nos alunos

Mirian Elizabeth Sánchez Rodríguez *, <https://orcid.org/0009-0001-8084-5032>

Linda Gabriela Barrero Zambrano, <https://orcid.org/0000-0002-2252-0643>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

*Autor para correspondencia. email mirian.sanchez@pg.uleam.edu.ec

Para citar este artículo: Sánchez Rodríguez, M. E. y Barrero Zambrano, L. G. (2025). Las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes. *Maestro y Sociedad*, 22(4), 3387-3396. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: El estudio se centra en determinar cómo las actividades lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Washington Pazmiño Vargas, donde se identifica una predominancia de metodologías tradicionales que limitan dicho desarrollo. **Materiales y métodos:** La investigación empleó un enfoque cualitativo, de tipo bibliográfico y de campo, con un nivel descriptivo y metodología inductiva. La muestra fue no probabilística intencional, compuesta por 30 participantes (docentes y estudiantes) de una población de 93. Las técnicas de recolección de datos fueron la observación directa a estudiantes mediante una guía de observación y una entrevista semiestructurada aplicada a docentes. **Resultados:** La observación reveló una alta participación estudiantil en actividades lúdicas manipulativas y sensoriales (ej. plastilina, manualidades, juegos de bloques LEGO), calificadas como "muy satisfactorias". Por el contrario, actividades más abstractas o estructuradas (ej. sopas de letras, adivinanzas, creación de títeres) generaron menor interés. Las entrevistas mostraron que los docentes utilizan predominantemente la gamificación y valoran enfoques como el aprendizaje cooperativo y experiencial. **Discusión:** Los resultados confirman que las actividades lúdicas manipulativas son más efectivas para estimular la creatividad en esta etapa educativa, alineándose con teorías que privilegian la experimentación tangible. La preferencia docente por la gamificación y el aprendizaje activo refleja una comprensión de su potencial, aunque su implementación se ve limitada por restricciones de materiales e infraestructura. **Conclusiones:** Las actividades lúdicas, especialmente las manipulativo-sensoriales, son cruciales para desarrollar el pensamiento creativo. Se recomienda superar las barreras materiales y fomentar la integración sistemática de estas metodologías en la planificación curricular para potenciar la creatividad en el aula.

Palabras clave: Actividades lúdicas, desarrollo, pensamiento creativo, niños.

ABSTRACT

Introduction: This study focuses on determining how play-based activities foster the development of creative thinking in elementary school students at the Washington Pazmiño Vargas Educational Unit, where a predominance of traditional methodologies that limit this development has been identified. **Materials and methods:** The research employed a qualitative, bibliographic, and field approach, with a descriptive level and inductive methodology. The sample was a purposive, non-probabilistic sample of 30 participants (teachers and students) from a population of 93. Data collection techniques included direct observation of students using an observation guide and a semi-structured interview with teachers. **Results:** Observation revealed high student participation in manipulative and sensory play-based activities (e.g., modeling clay, crafts, LEGO building blocks), which were rated as "very satisfactory." Conversely, more abstract or structured activities (e.g., word searches, riddles, puppet making) generated less interest. The interviews showed that teachers predominantly use gamification and value approaches such as cooperative and experiential learning. **Discussion:** The results confirm that hands-on, playful activities are more effective in stimulating creativity at this educational

stage, aligning with theories that prioritize tangible experimentation. Teachers' preference for gamification and active learning reflects an understanding of its potential, although its implementation is limited by material and infrastructure constraints. Conclusions: Playful activities, especially hands-on and sensory ones, are crucial for developing creative thinking. Overcoming material barriers and promoting the systematic integration of these methodologies into curriculum planning are recommended to enhance creativity in the classroom.

Keywords: Playful activities, development, creative thinking, children.

RESUMO

Introdução: Este estudo concentra-se em determinar como as atividades lúdicas fomentam o desenvolvimento do pensamento criativo em alunos do Ensino Fundamental da Unidade Educacional Washington Pazmiño Vargas, onde foi identificada uma predominância de metodologias tradicionais que limitam esse desenvolvimento. **Materiais e métodos:** A pesquisa empregou uma abordagem qualitativa, bibliográfica e de campo, com metodologia descritiva e indutiva. A amostra foi intencional e não probabilística, composta por 30 participantes (professores e alunos) de uma população de 93. As técnicas de coleta de dados incluíram a observação direta dos alunos utilizando um guia de observação e uma entrevista semiestruturada com os professores. **Resultados:** A observação revelou alta participação dos alunos em atividades lúdicas manipulativas e sensoriais (por exemplo, modelagem com argila, artesanato, blocos de montar LEGO), que foram classificadas como "muito satisfatórias". Por outro lado, atividades mais abstratas ou estruturadas (por exemplo, caça-palavras, adivinhas, confecção de fantoches) geraram menos interesse. As entrevistas mostraram que os professores utilizam predominantemente a gamificação e valorizam abordagens como a aprendizagem cooperativa e experiencial. **Discussão:** Os resultados confirmam que atividades práticas e lúdicas são mais eficazes para estimular a criatividade nesta etapa educacional, alinhando-se com teorias que priorizam a experimentação tangível. A preferência dos professores pela gamificação e pela aprendizagem ativa reflete a compreensão de seu potencial, embora sua implementação seja limitada por restrições materiais e de infraestrutura. **Conclusões:** Atividades lúdicas, especialmente as práticas e sensoriais, são cruciais para o desenvolvimento do pensamento criativo. Recomenda-se superar as barreiras materiais e promover a integração sistemática dessas metodologias no planejamento curricular para aprimorar a criatividade em sala de aula.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, desenvolvimento, pensamento criativo, crianças.

Recibido: 21/7/2025 Aprobado: 4/9/2025

INTRODUCCIÓN

El estudio propone determinar las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del subnivel Básica Elemental de la Unidad Educativa Washington Pazmiño Vargas de Santo Domingo de los Tsáchilas en el 2025, debido a que el desarrollo de los niños no alcanza el nivel proyectado la planificación, para lo que se explora las metodologías y enfoques pedagógicos utilizados en el diseño de actividades para la creatividad en básica elemental, y dentro de los estudiantes se determina las actividades lúdicas con las que se busca desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.

A nivel mundial desde organizaciones como UNESCO (2024) se concibe la noción del juego como elemento indispensable de la niñez, en este sentido la Convención de los Derechos del Niño (1989) cataloga al juego no solo como un derecho sino como una metodología que fomenta habilidades cognitivas, emocionales y sociales en diferentes niveles de aprendizaje. En América Latina, las experiencias de Colombia, México y Chile demuestran importantes avances en la implementación políticas educativas que integran la lúdica como parte de enfoques pedagógicos activos, centrados en el estudiante.

En el Ecuador los gobiernos de turno desarrollan continuamente políticas con enfoque en el mejoramiento de la educación, que es catalogado como un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado conforme al artículo 26 de la Constitución del Ecuador (2008). El Ministerio de Educación promueve un enfoque pedagógico integral que reconoce a lúdica como herramienta fundamental del proceso enseñanza aprendizaje. En sus lineamientos pedagógicos enfatiza en el uso de actividades lúdicas en los diferentes niveles de la educación básica, con énfasis en los niveles iniciales y elementales. Desde el Plan Nacional por la Educación (2020) resalta la necesidad de transformar la práctica pedagógica tradicional y fomentar entornos escolares que valoren el juego como un medio de desarrollo integral de los estudiantes.

Así mismo desde la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) se promueve la aplicación de metodologías innovadoras entre las que se ubica las actividades de tipo lúdico. En todos los niveles de la educación

ecuatoriana se reconoce la utilidad de la lúdica en la educación, de acuerdo con Barahona, (2022) la lúdica forma parte constante de la práctica pedagógica, sin embargo sus potenciales beneficios son de especial utilidad en la educación básica como lo demuestran en sus hallazgos Maila & Figueroa,(2020) y Güiza, (2021) que identificaron ventajas en el aprendizaje asociadas a la motivación del interés de los niños en el juego.

Las variables de estudio son las actividades lúdicas y el pensamiento creativo. La investigación se sostiene en Villamizar (2021) quien manifiesta que la lúdica es una metodología de valor relevante para la educación por sus beneficios para el aprendizaje, la mayoría de los países del mundo y sus sistemas educativos reconocen las ventajas asociadas al uso del juego y las actividades lúdicas González et al., (2021), indica que la lúdica es un aspecto medular de la vida humana, del entramado de relaciones sociales, ya que todas las experiencias positivas se vinculan con ella, por lo que resulta una condición indispensable para el desarrollo humano.

Linares, (2022) destaca una alta eficacia de un modelo de estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años, Bedón & Cedeño, (2023) y Tapia & Santa, (2024) en las ventajas de las actividades lúdicas para experimentar, asumir retos y expresar ideas en un ambiente seguro y estimulante, así como Manjarres & Ballesteros, (2019) para la creatividad. Mercado, (2019) reconoció la importancia del rol docente para direccionar las actividades lúdicas para estimular el pensamiento creativo del estudiante. Principalmente en los primeros años escolares el juego como sinónimo de aprendizaje (Martín & Batlle, 2021) sin embargo, a medida que los estudiantes avanzan, las actividades de tipo lúdico son vez más alejadas del proceso educativo, percibidas como una pérdida de tiempo (Franco, 2022).

El interés de esta problemática se centra en que en la Unidad Educativa “Washington Pazmiño Vargas” a pesar de que los docentes utilizan diferentes estrategias de enseñanza aprendizaje no se ha evaluado el uso de la actividad lúdica como metodología de enseñanza especialmente con enfoque en el desarrollo del pensamiento creativo del estudiante en el nivel básico elemental, además no existen resultados específicos que demuestren su utilidad en el aula de clases. Esta situación ha sido visualizada por Delgado, (2022) que identificó que muchos programas y políticas educativas están lejos de reconocer el valor esencial de la creatividad, así como Salamanca & Badilla (2023) concluyó que el pensamiento creativo es una de las habilidades menos estimuladas en la educación, lo que según Linares, (2022) el deficiente desarrollo genera problemas asociados a la comprensión lectora, argumentación de ideas y resolución de problemáticas de la vida cotidiana

En la institución no se ha documentado aprovechamiento de los beneficios de la lúdica para potenciar el pensamiento creativo, esto a pesar de que se conocen sus amplios beneficios para el aprendizaje en todos los niveles educativos. Los docentes en su práctica pedagógica adoptan metodologías de alta adaptabilidad que puede ser aplicada en las distintas áreas del conocimiento, por lo tanto, se requiere promover un uso más frecuente de la lúdica como enfoque para potenciar la creatividad. La lúdica tiene especial utilidad para desarrollo de las habilidades de pensamiento, imaginación (Figueroa et al., 2022) creatividad (Posligua et al., 2023) y la resolución de los problemas (Asia et al., 2021).

El trabajo está motivado en la imperiosa necesidad de aprovechar las ventajas que ofrece la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje, especialmente para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes. El estudio se realizó en el campo de la didáctica, mediante su desarrollo se busca describir las actividades lúdicas implementadas para promover el pensamiento creativo y su efectividad en el aula y explorar las metodologías y enfoques pedagógicos utilizadas en el diseño de actividades lúdicas para la creatividad en la educación básica elemental. En consecuencia, con lo expuesto el trabajo busca dar respuesta a la siguiente interrogante ¿De qué forma las actividades lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes?

Bases teóricas

Actividades lúdicas

El término lúdico se origina en el latín ludus, que significa juego, las actividades lúdicas abarcan juegos, actividades recreativas y dinámicas para aprender y desarrollar habilidades naturalmente mediante la recreación y la exploración (Carrillo et al., 2020). Son un elemento de innovación metodológica con utilidad especial en el preescolar y educación básica (Alsina & Farrés, 2021), con fundamentos en el aprendizaje significativo, cooperativo y participativo (Juarez & Rasskin, 2019) por medio de la exploración, el descubrimiento (Cáceres et al., 2023) y la imaginación (Villamizar, 2021).

El interés en la aplicación en la educación se remonta a propuestas los años sesenta abordada en diferentes disciplinas. (Londoño & Rojas, 2020). Diversas teorías explican la relación entre juego y aprendizaje, entre

ellas la Teoría del Desarrollo Cognitivo del psicólogo Jean Piaget (1970) según la que todos los individuos transitan por las mismas etapas del desarrollo cognitivo, sin embargo lo hacen en un alcance distinto lo que determina la formación de elementos y estructuras complejas en el individuo (Ramírez, 2021). Considera infancia clave para el desarrollo de la inteligencia, porque durante ella se aprende a través de la exploración. Por tanto, la actividad lúdica es esencial para el desarrollo cognitivo al facilitar la asimilación y adquisición de los nuevos conocimientos (Ormazábal et al., 2023).

Bedón & Cedeño (2023) destacan la Teoría Sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky según la que el juego es un espacio en el que los niños desarrollan sus habilidades cognitivas y sociales, en este sentido Posligua et al., (2023) señalan que permite la interiorización de normas, roles y valores en un contexto de aprendizaje significativo. Finalmente, la Teoría del Juego de Huizinga (1938) que describe que el juego no es solo una actividad de entretenimiento, sino un elemento clave en la construcción de la cultura y el pensamiento humano.

Las actividades lúdicas presentan características esenciales para su efectividad en el aprendizaje, favorecen la espontaneidad al permitir la libre exploración del entorno (A. L. Andrade, 2020); la motivación intrínseca ya que generan interés y placer (Barreto & Álvarez, 2020), la creatividad y experimentación al facilitar el desarrollo de nuevas ideas, la interacción social al fomentar la colaboración y el trabajo en equipo (Guamán & Espinoza, 2022), y finalmente el aprendizaje experiencial al vincular el conocimiento con la práctica (Espinar & Vigueras, 2020).

Pensamiento creativo

El pensamiento creativo es la capacidad para generar nuevas ideas, resolver problemas de manera innovadora y establecer conexiones originales entre conceptos aparentemente no relacionados (S. Andrade et al., 2022). En el Siglo XXI el pensamiento creativo es esencial para abordar los desafíos de un mundo cada vez más globalizado e imprevisible, revelado como un factor esencial en el camino de adaptación de los individuos (De Cássia et al., 2021).

El estudio del pensamiento creativo es de especial interés porque se lo considera una de las habilidades esenciales del siglo XXI, necesidad de la práctica pedagógica en todo sistema educativo (Varias, 2022), porque permite adaptarse a los cambios y proporcionar soluciones creativas a problemas especialmente relacionados con la ciencia y tecnología (Monteza, 2022).

En el campo de la educación permite a los estudiantes abordar los problemas con flexibilidad y adaptabilidad (Duarte et al., 2022). Este tipo de pensamiento se mueve entre la lógica y fantasía, es resultado de la comunicación intrapersonal e interpersonal, comprende una actitud vital, estilo de vida y supervivencia (Agudo et al., 2020).

El pensamiento creativo es parte de constructo complejo y crítico, que se define desde diversos marcos teóricos, resultado de instrumentos de distinta naturaleza (Arriaga, 2021). Integra habilidades cognitivas y metacognitivas como base además de la autorregulación y motivación para generar una disposición crítica (Benavides & Ruíz, 2022), involucra un conjunto de capacidades básicas, entre ellas el análisis, evaluación, interpretación, explicación y autorregulación (Enriquez et al., 2021), habilidades para la resolución de problemas, trabajo en equipo, toma de decisiones, planeación estratégica y pensamiento futuro (Triana, 2023).

Su desarrollo permite enfrentarse a diversas situaciones, adaptar las actividades realizadas para tomar las decisiones y resolver los problemas razonable y reflexivamente (Candela & Benavides, 2020), solucionar problemas creativamente o de forma innovadora, además esta habilidad favorece la construcción de ideas, caracterización personal y competencia profesional (Alomá et al., 2022), habilidades para pensar y ejecutar (Gamarra & Flores, 2020).

De acuerdo con Maila & Figueroa, (2020) el pensamiento creativo se compone de cuatro elementos fundamentales que son: Fluidez que es la capacidad de generar múltiples ideas en un corto período de tiempo; flexibilidad entendida como la habilidad para cambiar de perspectiva y encontrar soluciones diversas; la originalidad que es la producción de ideas novedosas y poco comunes y la elaboración que comprende la capacidad de desarrollar y mejorar ideas en profundidad.

En relación con las estrategias que favorecen el pensamiento creativo Torres & Niño, (2020) reconoce su importancia para un proceso enseñanza satisfactorio. Brito, (2020) establece la necesidad de generar recursos didácticos enfocados en su estimulación, Silva et al., (2019) ubica las tecnologías de la información y comunicación como aliada recursiva en las metodologías para favorecer los saberes y el desarrollo de este pensamiento mediante actividades innovadoras. Por su Cruz et al., (2022) destacó sus beneficios para hacer de

los estudiantes personas originales e imaginativas.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación es de enfoque cualitativo, de tipo bibliográfico y de campo, con una metodología inductiva. Presenta un nivel descriptivo, este tipo de estudios se basan en un proceso de observación y análisis de las características de un fenómeno sin intervenir en él (Ochoa & Yunkor, 2019). Por tanto, en el estudio se busca describir el grado en que las actividades lúdicas impactan el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

La población de estudio la integran 93 personas que equivalen a 3 docentes y 90 estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Washington Pazmiño Vargas. La muestra es no probabilística intencional, se seleccionó a los participantes basado en criterios específicos de la población (30 personas), se utilizó la técnica de entrevista a los Docentes y la observación a los estudiantes. La muestra intencional es idónea para seleccionar un conjunto de personas de acuerdo a los objetivos de la investigación (Robles, 2019)

RESULTADOS

Tabla 1. Nivel de participación en actividades lúdicas

Actividad	Nivel predominante
Dramatización de cuentos	Muy satisfactorio
Creación de títeres y teatro de marionetas	Nada satisfactorio
Juegos de roles	Poco satisfactorio
Historias inventadas a partir de imágenes	Poco satisfactorio
Armado de rompecabezas	Poco satisfactorio
Juegos con bloque (LEGO)	Muy satisfactorio
Juegos de adivinanza	Nada satisfactorio
Concursos de dibujos	Poco satisfactorio
Creación de cuentos colectivos	Poco satisfactorio
Juegos de palabras o sopas de letras	Nada satisfactorio
Experimentos sencillos con materiales reciclados	Poco satisfactorio
Juegos de mesas	Poco satisfactorio
Manualidades con diferentes tipos de materiales	Muy satisfactorio
Composición de canciones o rimas	Muy satisfactorio
Actividades con plastilina o arcilla	Muy satisfactorio
Juegos de memoria creativa	Muy satisfactorio
Simulación de tiendas o mercados escolares	Poco satisfactorio
Construcción de maquetas con materiales del entorno	Muy satisfactorio
Caja misteriosa, creación de historias con elementos sorpresas	Nada satisfactorio
Juegos de improvisación (palabras, objetos, situaciones)	Poco satisfactorio

Nota. La tabla detalla el nivel predominante de participación de los estudiantes en las actividades lúdicas propuestas por el docente.

Se observó a los estudiantes para describir las actividades lúdicas que promueve el pensamiento creativo en los procesos de aula. Los resultados evidencian una alta participación de los estudiantes del Tercer año básico en las actividades lúdicas propuestas por el docente. En el criterio muy satisfactorios se alcanzaron porcentajes mayores con un nivel de participación alto en actividades como los juegos con plastilina y arcilla; las manualidades con diversos materiales; la construcción de maquetas, juegos con bloques (LEGOS) y juegos de memoria creativa y la composición de canciones. Los porcentajes más bajos en relación con el nivel de participación satisfactorio se alcanzaron en la creación de títeres y marionetas, el juego de palabras o sopa de letras, la caja misteriosa y el juego de adivinanzas o acertijo.

Los principales hallazgos muestran una alta predisposición de los estudiantes a participar en actividades lúdicas propuestas por el docente, aun con falta de materiales didácticos o recursos como: trabajar con plastilina, arcilla, maquetas, bloques, así como los juegos, estos hallazgos coinciden con Manjarres & Ballesteros, (2019) quienes sostienen que en las primeras etapas escolares los niños tienen preferencia por actividades manipulativas y sensoriales debido a que promueven el aprendizaje mediante la acción directa, experimentación y la creatividad. Por otro lado, se encontró un nivel menor de participación en actividades

en la que se utilizan títeres, sopa de letras, caja misteriosa y adivinanzas, autores como Posligua et al., (2023) señalan que las actividades que involucran narración, personificación o representación simbólica dependen en gran medida de la capacidad de los niños para asumir roles imaginarios y que la baja participación en estas actividades puede reflejar una exposición previa limitada o falta de integración hacia este tipo de actividades.

Lo que demuestra que a pesar de no contar con los recursos materiales necesarios en el componente lúdico lo esencial es la creatividad con la que el docente puede aprovechar los escasos recursos que tiene a su acceso para motivar el interés de sus estudiantes en la actividad propuesta.

Se aplicó una entrevista a los docentes del nivel básico elemental para explorar las metodologías y enfoques pedagógicos utilizados en el diseño de actividades lúdicas en la educación básica elemental. Se consultó sobre las metodologías pedagógicas utilizadas con mayor frecuencia para diseñar actividades lúdicas que promuevan la creatividad en sus estudiantes como el aprendizaje basado en problemas, basado en proyectos, experiencial, gamificación, obteniéndose que utilizan principalmente el juego siendo la gamificación la estrategia usada con mayor frecuencia, destacan sus beneficios para la organización de actividades sencillas en las que los estudiantes se divierten y aprenden, son motivados y siempre están dispuestos a desarrollar las actividades propuestas por el docente.

Además el enfoque educativo (constructivista, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo u otro enfoque que considera más efectivo para integrar lo lúdico en el aula, dos de los entrevistados señalaron el aprendizaje cooperativo porque permite a los estudiantes desarrollar actividades de manera divertida lo que afianza su aprendizaje, uno de los entrevistados señaló que el aprendizaje experiencial porque es fácil adaptar actividades lúdicas para cumplir objetivos de aprendizaje.

También se consultó a los entrevistados de qué forma selecciona las actividades y adapta los juegos para que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y estimulen el pensamiento, los entrevistados coinciden en que esto se lo realiza de acuerdo al tema que van a tratar por lo que se selecciona la actividad más apropiada para que el estudiante participe y adquiera el aprendizaje deseado.

Al consultar a los entrevistados sobre el tipo de actividad lúdica que genera una mayor participación y pensamiento creativo en estudiantes, dándose como ejemplo el uso de juegos de mesa, de roles, canciones, rompecabezas, pinturas, los entrevistados responden que las actividades con plastilina, rompecabezas, juegos de construcción LEGO y las canciones son las actividades por las que los estudiantes tienen mayor interés.

En relación con los recursos y materiales que se utiliza para desarrollar estas actividades los docentes responden que es material sencillo que a veces traen los propios estudiantes de su hogar, material reciclado o elaborado por el propio docente, además todos coinciden en que la infraestructura escolar no favorece su implementación porque esta se encuentra deteriorada.

Finalmente, sobre los beneficios identificados en los estudiantes mediante la aplicación de las metodologías lúdicas con enfoque creativo en el proceso enseñanza aprendizaje, los entrevistados entre sus repuestas hacen referencia a beneficios en la imaginación, asimilación de contenidos, refuerzo del aprendizaje, mayor motivación y fortalecimiento de habilidades sociales y comunicativas.

Se identificó que la gamificación es la estrategia mayormente utilizada por los docentes por sus beneficios en la organización de actividades asociados a la diversión, aprendizaje y motivación, hallazgos que son consistentes con Martín & Batlle (2021) que destacan con una valoración positiva o muy positiva la gamificación porque destacan la incorporación de actividades diferentes que se salen de la rutina habitual de clases. Además estos resultados son consistentes con beneficios de las actividades lúdicas en la estimulación de la imaginación y la exploración mediante escenarios simulados o actividades de rol (Figuerola et al., 2022), fomento de la autonomía y la toma de decisiones en un ambiente sin presiones, mejora de la capacidad de resolución de problemas mediante desafíos creativos y en el aprendizaje colaborativo, ya que los juegos promueven la interacción entre compañeros (Caballero, 2021), comprensión de conceptos complejos de forma accesible y significativa, aumento de la participación, interacción y desarrollo socioemocional (Bustamente et al., 2024).

DISCUSIÓN

Los resultados también son similares a los hallazgos de Miranda y Cordero (2022); Caicedo (2019), Manjarres & Ballesteros (2019) y Ormazábal et al. (2023) coinciden en que la aplicación del juego en contextos educativos permite construir conocimiento, en el cual la imaginación y la colaboración cumplen un rol esencial. Por su

parte Candela y Benavides, (2020); Negrinis et al. (2021) reconocen su utilidad para abordar temas nuevos, realizar un diagnóstico de conocimientos previos y evaluar temas ya desarrollados e integrar conocimiento.

También, se encontraron ventajas del aprendizaje cooperativo para desarrollar actividades de manera divertida y el aprendizaje experiencial para la adaptación de actividades lúdicas para cumplir objetivos de aprendizaje. Resultados que se correlacionan con Juárez & Rasskin, (2019) que sostiene que el aprendizaje cooperativo maximiza el aprendizaje y favorece el desarrollo de las competencias y Pérez et al., (2022) que encontró beneficios asociados a las capacidades, habilidades, destrezas y valores en la resolución de soluciones problemáticas.

Además, se encontró que la selección de actividades lúdicas se realiza acuerdo al tema que van a tratar, entre los materiales utilizan principalmente plastilina, rompecabezas, juegos de construcción LEGO y las canciones, pero además recurren a materiales sencillos del entorno, aunque se trata de materiales sencillos o reciclados, en un ambiente clave estos son facilitados del aprendizaje. Este hallazgo coincide con Tapia & Santa, (2024) quien destaca que la adecuación temática de las actividades lúdicas permite articular el juego con los contenidos curriculares lo que favorece la comprensión y aplicación de los saberes, además Cáceres et al. (2023) evidencia que la selección de materiales lúdicos responde a la necesidad de ofrecer experiencias de aprendizaje multisensorial y manipulativas, claves para el desarrollo cognitivo, motor y socio emocional en la niñez. Esto demuestra la amplia creatividad con la que los docentes realizan sus actividades académicas, aprovechando todos los recursos del entorno para generar aprendizajes significativos en sus estudiantes.

Finalmente, sobre los beneficios de la aplicación de las metodologías lúdicas con enfoque creativo en el proceso enseñanza aprendizaje se asocian la imaginación, asimilación de contenidos, refuerzo del aprendizaje, mayor motivación y fortalecimiento de habilidades sociales y comunicativas (Caballero, 2021), resultados que son consistentes con Miranda y Cordero (2022); Caicedo (2019) y Ormazábal et al., (2023) quienes destacan sus beneficios para construir conocimiento, en el cual la imaginación y la colaboración cumplen un rol esencial.

CONCLUSIONES

Los estudiantes tienen una alta participación en actividades lúdicas que integran recursos manipulativos y sensoriales, especialmente actividades manipulativas / (plastilina o arcilla, manualidades y juegos de bloques o construcción), basadas en la experimentación tangible y la creatividad lo que favorecen la motivación y el pensamiento creativo. A diferencia de ello las actividades más estructuradas o abstractas como sopa de letras, adivinanzas, creación de títeres generan menor interés y participación, lo que evidencia la necesidad de adaptar los perfiles e intereses de los estudiantes.

Los docentes del nivel de básica elemental están conscientes de la importancia que tienen las actividades lúdicas para estimular el pensamiento creativo, especialmente mediante la aplicación de estrategias de gamificación y enfoques como el aprendizaje cooperativo y experiencial que han demostrado beneficios en el desarrollo de la imaginación, asimilación de contenidos, motivación, fortalecimiento de habilidades socio-comunicativa, motivación intrínseca, recuerdo del aprendizaje, los que respaldan la necesidad de integrar estas metodologías, lamentablemente factores como las limitaciones en materiales e infraestructura impiden su implementación óptima.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agudo, D., Salcines, I., & González, N. (2020). Pensamiento crítico en ESO y Bachillerato: Perspectiva de docentes y estudiantes de un IES en una provincia del norte de España. *Tendencias Pedagógicas*, 37, 121–133. <https://doi.org/10.15366/tp2021.37.010>

Alomá, M., Crespo, L. M., González, K., & Estévez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive. Revista de Educación*, 20(4), 1353–1368. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962022000401353&lng=es&nrm=iso&tlng=pt

Alsina, M., & Farrés, I. (2021). ¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 18, 15-26. <https://doi.org/10.5209/reciem.67853>

Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Andrade, S., Bernal, Á., Guillen, R., & Castro, J. (2022). Estrategias para desarrollar el pensamiento lógico a través de la

lectura crítica en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 45-60. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2641>

Arriaga, J. (2021). Estudio metacognitivo sobre la enseñanza del pensamiento científico mediante ABP. *Cadernos do Aplicação*, 34(2), 1-15. <https://doi.org/10.22456/2595-4377.111003>

Asamblea Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial 417.

Asiú, L., Barboza, Ó., & Asiú, A. (2021). Evaluación formativa en la práctica pedagógica: Una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(78), 134–139. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442021000100134&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Barahona, A. (2022). Construyendo aprendizaje en el aula de lengua extranjera. *La Gamificación. Educere*, 27(86), 45–61. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/educere/article/view/18655>

Barreto, F., & Álvarez, J. (2020). Las dimensiones de la motivación de logro y su influencia en rendimiento académico de estudiantes de preparatoria. *Enseñanza e Investigación en Psicología Nueva Época*, 2(1), 73-83. <https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/91>

Bedón, V., & Cedeño, L. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 8(1), 34–48. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>

Benavides, C., & Ruíz, A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 70-85. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.02.004>

Brito, Y. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. **Revista EDUCARE- UPEL-IPB- Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24*(3), 45-60. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1358>

Bustamente, F., Troya, B., Barboto, K., Hernadez, J., & Martinez, M. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional. *Ciencia Latina Internacional*, 8(5), 1-15. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13886/19910>

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Cáceres, L., Malavé, I., Méndez, H., & Pendolema, D. (2023). Recursos didácticos manipulativos para desarrollar destrezas procedimentales en el ámbito lógico-matemático en el nivel de Educación Inicial. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 1-15. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1333>

Caicedo, L. (2019). Aporte de las estrategias lúdico-pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista UNIMAR*, 37(2), 27–38. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/37-2-art2>

Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90–98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Carrillo, M., García, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(Extra-1), 430–448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>

Cruz, G., León, B., Cárdenas, R., Cárdenas, C., & Marcellini, F. (2022). Cuestionamiento melódico para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes. *Universidad y Sociedad*, 14(S2), 23–36.

De Cássia, T., De Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51–64. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>

Duarte, J., Niño, J., & Fernández, F. (2022). Simulando y resolviendo, la teoría voy comprendiendo: Una estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la física. *Revista Boletín Redipe*, 11(1), 158–173. <https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1634>

Enriquez, Y., Zapater, E., & Díaz, G. (2021). Disposición, habilidades del pensamiento crítico y éxito académico en estudiantes universitarios: Metaanálisis. *Revista Complutense de Educación*, 32(4), 525–536. <https://doi.org/10.5209/rced.70748>

Espinar, E., & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), 1–14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142020000300012&lng=es

Figueroa, I., Lambiasi, R., & Cáceres, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: Para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(47), 371–386. <https://doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>

Franco, E. (2022). El poder del juego en educación superior, creatividad en aprendizaje terciario. *Educación*, 31(60), 317–325. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.015>

Gamarra, L., & Flores, E. (2020). *Pensamiento creativo y resolución de problemas*. Editorial Pedagógica.

González, M., Pérez, A., & López, R. (2021). La lúdica en el desarrollo humano y social. *Revista de Psicología Educativa*, 15(2), 88-102.

Guamán, V., & Espinoza, E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 124–131. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202022000200124&lng=es&nrm=iso&tlng=en

Güiza, W. (2021). Factores motivacionales, metacognitivos y de inteligencia emocional, que potencian la participación de los estudiantes de grado noveno de la I.E.D Agroindustrial Santiago de Chocontá, en las actividades lúdicas, recreativas y deportivas [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13034>

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.

Juarez, M., & Rasskin, I. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 26, 200–210. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2693>

Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 120-135. <http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/566>

Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: Propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300493&script=sci_arttext

Maila, V., & Figueroa, H. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Cátedra*, 3(1), 59–74. <https://doi.org/10.29166/10.29166/catedra.v3i1.1966>

Manjarres, M., & Ballesteros, D. (2019). El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. *Educación y Desarrollo Social*, 13(1), 79–96. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_desarrollo_social/article/view/9486

Martín, C., & Batlle, J. (2021). La gamificación en juego: Percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1-15. <https://doi.org/10.1344/reire2021.14.132195>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Plan Nacional por la Educación. <https://educacion.gob.ec/plan-nacional-por-la-educacion/>

Miranda, R., & Cordero, L. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: Una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1), 209–228. <https://doi.org/10.15359/rca.56/1.10>

Monteza, D. (2022). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(1), 120–134. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.009>

Negrinis, L., Daza, D., & González, G. (2021). El mundo mágico de los cuentos infantiles: Una estrategia didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora inferencial. *Revista Unimar*, 39(1), 107–125. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8083693>

Ochoa, J., & Yunkor, Y. (2019). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Acta jurídica peruana*, 2(2), 45-60. <http://201.234.119.250/index.php/AJP/article/view/224>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2024). La educación transforma vidas. <https://www.unesco.org/es/education>

Ormazábal, V., Hernández, L., & Zúñiga, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25, 1-15. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>

Perez, L., Farfán, J., Delgado, R., & Baylon, R. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: Una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.62452/myd3c973>

Piaget, J. (1970). Piaget's theory. In P. H. Mussen (Ed.), *Carmichael's manual of child psychology* (Vol. 1, pp. 703-732). Wiley.

- Posligua, N., Pachay, P., & Reyes, S. (2023). Los títeres como estrategia didáctica en preescolares. *CIENCIAMATRIA*, 9(1), 1-15. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1117>
- Ramírez, D. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico de La Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18–20. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287/7895>
- Robles, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo Continente*, 30(1), 245–246.
- Salamanca, I., & Badilla, M. (2023). Percepción de la comunidad educativa sobre la estimulación de las habilidades para el siglo XXI. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25, 1-15. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e03.4326>
- Silva, Y., Serrano, F., & Medina, N. (2019). La Lectura crítica mediada por las TIC en el contexto educativo. *Educación y Ciencia*, 22, 1-15. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.22.e10051>
- Tapia, G., & Santa, H. (2024). Estrategias lúdicas aplicadas para el aprendizaje. *Chakinán, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 24, 1-15. <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/1068>
- Torres, Y., & Niño, J. (2020). Estrategia didáctica mediada por memes para el fortalecimiento de la lectura crítica. *Revista Boletín Redipe*, 9(10), 1-15. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i10.1088>
- Triana, C. (2023). Pensamiento creativo para el diseño de experiencias de aprendizaje. *Human Review. International Humanities Review*, 19(4), 1-15. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v19.4928>
- Varías, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39–50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152452>
- Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(1), 1-15. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Mirian Elizabeth. Sánchez Rodríguez y Linda Gabriela Barrero Zambrano: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.