



**EL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO  
CREATIVO EN EL AULA DE PREESCOLAR**

**FREE PLAY FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING IN  
THE PRESCHOOL CLASSROOM**

**Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller  
en Educación**

**Autora**

Delmia Betzabe Yupanqui Luque  
<https://orcid.org/0009-0009-1627-8385>

**Asesor**

Jesús Rodrigo Huamán Salazar  
<https://orcid.org/0009-0008-3730-395X>

**Lima, septiembre, 2025**



CERTIFICADO DE ANÁLISIS  
magister

## Delmia B Yupanqui B

8%  
Textos sospechosos



5% Similitudes

0% similitudes entre comillas  
< 1% entre las fuentes mencionadas

3% Idiomas no reconocidos

15% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: Delmia B Yupanqui B.docx  
ID del documento: fed9ae3203a90b33d368ca29838adc676f147c36  
Tamaño del documento original: 90,36 kB

Depositante: Jesús Huamán  
Fecha de depósito: 24/9/2025  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 24/9/2025

Número de palabras: 9997  
Número de caracteres: 67.012

Ubicación de las similitudes en el documento:



### Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>Documento de otro usuario</b> #af79d5 Viene de de otro grupo 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (53 palabras)
2	<b>doi.org</b> <a href="https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol9no1.2024pp65-82">https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol9no1.2024pp65-82</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
3	<b>files.eric.ed.gov</b> <a href="https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1304603.pdf">https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1304603.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
4	<b>dx.doi.org</b>   Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Mesleğe Özgü Yaratıcılıklarının Geliş... <a href="http://dx.doi.org/10.56423/fbod.1102223">http://dx.doi.org/10.56423/fbod.1102223</a> 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)
5	<b>doi.org</b> <a href="https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-10">https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-10</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)

## **DEDICATORIA**

Quiero agradecer a mi familia por estar a mi lado durante todo este viaje. A mis padres, que me han amado incondicionalmente, siempre me han apoyado y me han dado la fuerza que necesitaba para seguir adelante, incluso cuando las cosas se ponían difíciles. A mi hermano, que ha sido un amigo y una fuente de aliento que me ha empujado a ser mejor cada día. Gracias a mis amigos y a todos los que han estado a mi lado en cada paso del camino, creyendo en mí y brindándome apoyo emocional.

**Delmia Betzabé Yupanqui Luque**

## RESUMEN

Este estudio analiza cómo el juego libre puede ayudar a los niños en edad preescolar a aprender a pensar de forma creativa, a partir de las ideas de Bronfenbrenner y Ryan y Deci. También muestra cómo este ejercicio, que no está dirigido por adultos, fomenta la independencia, la creatividad y la resolución de problemas al permitir que los niños exploren y se relacionen entre sí por su cuenta. De este modo, el libro analiza las principales características del juego libre, cómo ha cambiado a lo largo del tiempo y las ideas que lo sustentan, también habla de cómo se relaciona con el aprendizaje significativo y el crecimiento general de los niños. Por otro lado, el estudio analiza los factores que dificultan la creatividad de los alumnos en el aula, como el recurso a métodos tradicionales y la falta de formación de los profesores. Sugiere utilizar el aprendizaje activo, los juegos educativos y los proyectos STEAM como métodos de enseñanza. También destaca la importancia del profesor a la hora de crear un ambiente que fomente la creatividad a través del juego libre. Por último, se destaca el valor del juego libre no solo para el crecimiento mental y emocional de los niños, sino también como una forma de hacer que la sociedad sea más justa, creativa y fuerte frente a los problemas contemporáneos.

**Palabras clave:** juego libre; pensamiento creativo; preescolar; desarrollo infantil; estrategias didácticas; autonomía; aprendizaje activo.

## ABSTRACT

This study analyzes how free play can help preschoolers learn to think creatively, drawing on the ideas of Bronfenbrenner and Ryan and Deci. It also shows how this adult-undirected activity fosters independence, creativity, and problem-solving by allowing children to explore and interact with each other on their own. The book analyzes the main characteristics of free play, how it has changed over time, and the ideas behind it. It also discusses how it relates to meaningful learning and children's overall growth. The study analyzes the factors that hinder students' creativity in the classroom, such as the use of traditional methods and the lack of teacher training. It suggests using active learning, educational games, and STEAM projects as teaching methods. It also highlights the importance of the teacher in creating an environment that fosters creativity through free play. Finally, it emphasizes the value of free play not only for children's mental and emotional growth, but also as a way to make society more just, creative, and strong in the face of contemporary problems.

**Keywords:** free play; creative thinking; preschool; child development; teaching strategies; autonomy; active learning.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I: EL JUEGO LIBRE.....	11
1.1. Definición del juego libre.....	11
1.2. Historia y evolución del juego libre en la educación.....	11
1.3. Principios teóricos del juego libre .....	12
1.4. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil .....	14
1.5. Evolución del juego según el nivel cognitivo.....	15
1.6. Tipos de juegos.....	15
CAPÍTULO II: PENSAMIENTO CREATIVO.....	18
2.1. Definición de pensamiento creativo .....	18
2.2. Dimensiones del pensamiento creativo .....	18
2.3. Evaluación del pensamiento creativo en preescolar .....	19
2.4. Barreras en el pensamiento creativo en el aula.....	20
2.5. El papel del docente en el fomento del pensamiento creativo.....	21
2.6. Implicaciones del pensamiento creativo en el desarrollo integral del niño .....	23
CAPÍTULO III: JUEGO LIBRE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN PREESCOLARES.....	25
3.1. Conexión entre el juego libre y el pensamiento creativo.....	25
3.2. Estrategias didácticas .....	27
3.3. Rol del educador en la facilitación del juego libre para mejorar el pensamiento creativo .....	28
3.4. Interacción y beneficios mutuos.....	29

3.5. Desafíos en la implementación del juego libre para potenciar la creatividad .....	30
3.6. Condiciones necesarias para maximizar el pensamiento creativo a través del juego libre.....	31
CONCLUSIONES.....	33
REFERENCIAS .....	34

## INTRODUCCIÓN

El juego libre, entendido como una experiencia lúdica que otorga autonomía para tomar decisiones y experimentar con el entorno, crea un espacio óptimo para desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales, como el pensamiento creativo. Este último se define como la facultad de producir ideas únicas y encontrar diversas soluciones mediante estrategias originales; asimismo, es un elemento esencial del aprendizaje infantil y un pilar para enfrentar los retos del futuro (Oñate Gonzalez, 2020).

La conexión entre el juego libre y el pensamiento creativo se fundamenta en las características de la primera variable, pues promueven la experimentación, el proceso decisonal y la solución autodirigida de conflictos; todos ellos componentes clave del pensamiento creativo. En el estudio reciente realizado por Flores Ballesteros (2022), se encontró una correlación de  $r=.690$  y un valor Sig inferior a .05, lo que confirma la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños. Por otro lado, diferentes organismos internacionales, como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2022), subrayan la importancia de fomentar la creatividad desde la primera infancia, no solo por su impacto en el crecimiento individual, sino también por su incidencia en el desarrollo económico y el avance social de los países.

Desde el punto de vista pedagógico y social, fomentar el pensamiento creativo en la educación infantil es muy importante para crear sociedades más creativas y fuertes. El juego libre es justo y fácil de acceder, ya que no requiere de muchos recursos; además, ayuda a reducir la desigualdad y vuelve los entornos de aprendizaje más dinámicos y atractivos. De esta manera, los niños aprenden a pensar, a sentir y a ser miembros activos y creativos de sus comunidades.

Por lo tanto, la actual monografía tiene la intención de examinar la vinculación que existe entre el juego libre y, así, el pensamiento creativo, a partir del análisis de sus fundamentos teóricos y cómo pueden llevarse a la práctica. Los objetivos se exponen así: describir las características y los fundamentos teóricos del juego libre; exponer cómo se desarrolla el pensamiento creativo en los niños y niñas en edad preescolar; y sugerir formas y condiciones que permitan estimular la creatividad a través del juego.

En el capítulo uno, se aborda la idea del juego libre, ue en el contexto del desarrollo infantil es una actividad determinante para la exploración, la socialización y la resolución de problemas, y que se hace sin incurrir en una normativa estricta. De acuerdo con diversos autores, favorece capacidades cognitivas, sociales y emocionales, contribuyendo a la progresión global del infante. Se trata también la historia del juego libre y de su desarrollo con Rousseau y Froebel con relación a la consideración del juego libre y su importancia para la educación, y también se habla de la concepción que tienen Piaget y Vygotsky de este fenómeno dentro de la asimilación del proceso de aprender. De la misma manera, plantea la relación del juego libre con la formación de conexiones neuronales durante los primeros años de vida, ya que estima que el juego libre es representativo del desarrollo y del aprendizaje. Finalmente, el capítulo se detiene a exponer los tipos de juegos, los cuales desarrollan un buen número de destrezas psicosociales, siendo muy importante la implicación de los adultos en un ambiente seguro, que favorezca la autonomía y la creatividad.

En el segundo capítulo, se expone cómo pensar la creatividad, pues hace referencia a la capacidad de resolver problemas haciendo uso de la creatividad, y que se hace posible gracias a la práctica en ambientes que promueven la creatividad. También consta de las dimensiones que configuraran el pensamiento creativo en cuanto a: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. En una evaluación de preescolar se utilizaron instrumentos como son el Test de Pensamiento Creativo de Torrance y la Prueba de Creatividad Infantil. Del mismo modo, también trata los aspectos sobre el ambiente familiar y educativo, así como la madurez afectiva que concurren de algún modo en la creatividad. Acerca de los docentes, que ocupan un lugar preferencial al crear una atmosfera que promueva la exploración y el razonamiento crítico. Y finalmente, acerca de cómo el pensamiento creativo puede favorecer el crecimiento holístico del niño, pues pone de relieve las habilidades cognitivas, sociales y afectivas, al tiempo que muestra una postura optimista sobre el proceso de aprendizaje.

En el último capítulo, sobre la relación entre el juego libre y el desarrollo del pensamiento creativo en los preescolares, se hace alusión a varios autores, entre ellos a Flores Ballesteros, quien constata una correlación positiva significativa entre ambos factores. Además, en este capítulo se mencionan las estrategias didácticas que promueven

la creatividad, como el aprendizaje basado en problemas, el juego didáctico, etcétera. De igual manera, la función del docente es importantísima para promover el juego libre, a pesar de que se puedan encontrar múltiples obstáculos, como puede ser la rigidez del currículo o la falta de formación. Para potenciar el razonamiento creativo se necesita de oportunidades adecuadas, tales como tiempo, espacio y diversidad de recursos. Se debe que valorar el juego como medio de enseñanza para desarrollar las capacidades sociales y cognitivas de los niños y niñas.

## **CAPÍTULO I: EL JUEGO LIBRE**

### **1.1. Definición del juego libre**

Los niños, al hacer uso de la imaginación, aprenden a modificar su forma de encarar nuevos desafíos para buscar la solución a un problema, a utilizar su imaginación para intentar resolver el problema de diversas maneras y a experimentar con distintos tipos de conexiones sociales y humanas, lo que, como indica Mieles-Barrera et al. (2020), influye positivamente en los factores fisiológicos y psicológicos del desarrollo del cerebro. El juego libre es también una actividad lúdica, divertida y significativa, permitiéndonos rechazar la realidad a través del intercambio mutuo, oscilando además entre las ventajas de que resulta duro, entretenido y fabuloso para la autonomía y la curiosidad de los niños. Ojo, el juego libre no es un sistema de reglas, y no enseña contenidos (Hassinger-Dast et al., 2017)

Otra interpretación del juego libre puede ser la de un entorno donde los niños pueden ser ellos mismos y, al mismo tiempo, construir sus aprendizajes, puesto que los niños pueden elegir a qué jugar, cómo jugar y con quién jugar. Esto contribuye a que se expresen mejor, a desarrollar confianza en sí mismos y, por supuesto, a divertirse mediante exploran cosas nuevas (Robson, 2017). Además de fomentar el desarrollo físico y cognitivo del niño, es un ejercicio esencial para su crecimiento integral, ya que le ayuda a desarrollar habilidades sociales y de resolución de problemas. A través de él, los niños pueden aprender sobre el mundo que les rodea, absorber nueva información y desarrollar habilidades para toda la vida (Bone, 2021).

### **1.2. Historia y evolución del juego libre en la educación**

A lo largo de los años, se han identificado muchos cambios en la forma en que los educadores de la primera infancia entendían el juego libre, por ejemplo, aunque en el pasado los niños jugaban libre y espontáneamente dentro de sus comunidades, no se reconocía oficialmente como una herramienta educativa. La importancia del juego en el desarrollo de los niños fue reconocida por primera vez en el siglo XVIII por el filósofo Jean-Jacques

Rousseau en su libro *Emile*, también conocido como *Sobre la educación*, donde se afirmó que los niños aprenden mejor a través del juego y el descubrimiento (Rousseau, 1762).

Sin embargo, en el siglo XIX, el fundador del jardín de infancia, Friedrich Froebel, incluyó formalmente el juego en la educación, pues lo consideró la forma más natural de aprendizaje para los niños. Sus “regalos” (material escolar) tenían como objetivo fomentar el juego imaginativo y la exploración (Froebel, 1887). En contraposición, los psicólogos Jean Piaget y Lev Vygotsky formularon ideas revolucionarias en torno al juego y al desarrollo cerebral a partir del siglo XX, ya que los dos plantearon el juego como una actividad importante en el desarrollo cognitivo, social y lingüístico de los niños. En la visión de Piaget el juego contribuye a que los bebés logren desarrollar capacidades cognitivas tales como la resolución de problemas y el pensamiento conceptual, ya que el juego es una forma de explorar y dar forma a su entorno. (Piaget, 1999). No obstante, según Vygotsky, los niños aprenden mejor cuando son libres de explorar su entorno y participar en actividades que les ponen en contacto con otras personas (Vygotsky, 1978).

Las investigaciones modernas han respaldado la idea de que el tiempo de juego no estructurado de los niños les ayuda a desarrollar su imaginación, perseverancia y capacidad para resolver problemas, además de sus habilidades cognitivas y socioemocionales (Fisher et al., 2013). Nuevos estudios han demostrado que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales y capacidades cognitivas durante la etapa preescolar, mientras que otros estudios han destacado la necesidad de fomentar la creatividad y la independencia en los niños (Hassinger-Das et al., 2017).

### **1.3. Principios teóricos del juego libre**

Varias teorías sobre el desarrollo infantil proporcionaron la base teórica para el juego libre, al demostrar la importancia del juego natural y espontáneo de los niños, dado que proporciona una vía de escape para la exploración física, social y emocional; este tipo de juego es fundamental para el desarrollo de los niños como aprendices. Desde un punto de vista teórico, los postulados de Piaget expusieron que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo de los niños, porque fomenta la exploración y la experimentación por cuenta propia, las cuales son partes importantes del desarrollo cognitivo. Estas

actividades ayudan a los bebés a aprender a dar sentido al mundo físico y a formar pensamientos más organizados (Bone, 2021).

Al mismo tiempo, según la teoría sociocultural de Vygotsky, el juego de los bebés es crucial para su desarrollo social y lingüístico, porque les permite practicar roles sociales, aprender a comunicarse y trabajar en equipo con otros. Los bebés pueden aprender y pueden desarrollar nuevas habilidades con el apoyo de adultos y compañeros en la zona de desarrollo próximo, que, según el autor, se fomenta a través del juego. Con base en Fleer (2013), este método puede ayudar a los estudiantes a adquirir importantes habilidades sociales y lingüísticas al enfatizar la importancia de la interacción social en el aprendizaje.

Según la teoría del apego de Bowlby y Ainsworth, el juego es crucial para el desarrollo emocional saludable de los niños, pues contribuye a la interacción positiva con sus cuidadores y fortalece las relaciones emocionales que ya existen; sumado a ello, mejora la salud mental de los bebés, porque les permite expresarse, aprender sobre la empatía y establecer relaciones significativas con los demás (Sutton-Smith, 2001). Por otro lado, Csikszentmihalyi (1997) definió el flujo como “la inmersión total en una actividad placentera”, donde, la teoría del flujo se diferencia de las teorías anteriores, porque considera esta idea. Asimismo, la salud mental y el impulso intrínseco de los niños por aprender pueden mejorar con el juego no estructurado, pues puede ponerlos en un estado de flujo para concentrarse profundamente mientras se divierten. En ese sentido, esta idea cobra relevancia cuando se considera el juego libre, ya que permite a los niños sumergirse por completo en cosas que despiertan su interés y les producen alegría.

Al brindar el control a los niños sobre su propio juego, se promueve la autonomía. Desde la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2020), el juego satisface las necesidades fundamentales de relación, competencia y autonomía de los niños. Del mismo modo, una fuerte identidad personal y buenas habilidades interpersonales pueden fomentarse a través de la experiencia continua y la superación de obstáculos, mientras que las conexiones se mejoran mediante actividades de juego en grupo y la interacción con los compañeros.

La teoría de los sistemas ecológicos de Bronfenbrenner sugiere que el desarrollo infantil depende de diversos sistemas ambientales que actúan de forma interconectada.

Asimismo, puede entenderse que el juego libre facilita que los niños se relacionen con su ambiente cercano (microsistema) y también con contextos más amplios (mesosistema y exosistema); de esta forma, se enriquece su desarrollo y se reconoce la relevancia de un ambiente que promueva diversas experiencias de juego libre, lo cual contribuye a un desarrollo holístico y equilibrado (Tudge et al., 2021).

#### **1.4. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil**

El Ministerio de Educación [Minedu] (2010) presentó cinco postulados claves al respecto. El primero es que el juego, el desarrollo y el aprendizaje infantil se vinculan de manera estrecha en el cerebro del niño, pues el primero representa una actividad crucial en la infancia. En este contexto, se sabe que, durante los seis primeros años, el cerebro infantil establece millones de conexiones neuronales esenciales para su aprendizaje y desarrollo. Este período es decisivo, porque es el momento en el que se forman la mayoría de estas conexiones. En suma, el primer postulado señala que el juego es una de las principales vías a través de las cuales se generan estas conexiones; cuanto más se involucra el niño en el juego, mayor es el número de conexiones neuronales que se forman, lo que se traduce en un mejor desarrollo.

El segundo postulado es que el juego impulsa el crecimiento y el proceso de aprendizaje, porque incentiva el aprendizaje y el desarrollo evolutivo. Asimismo, surge de forma natural desde las etapas iniciales de la vida, es decir, no necesita ser enseñada; sin embargo, es esencial proporcionar un entorno adecuado para que el juego pueda desarrollarse y consolidarse, ya que, cuando un niño juega, activa los mecanismos que favorecen su desarrollo y aprendizaje (Minedu, 2010).

El tercer postulado señala que el juego es el espejo del aprendizaje y desarrollo, debido a que ambos aspectos en el crecimiento del infante se manifiestan a través de su juego. Mediante esta actividad se evidencia el progreso alcanzado y las metas próximas a ser logradas por el niño. Por otra parte, el cuarto postulado sostiene que el juego únicamente puede surgir en un entorno formado por individuos afectuosos que le otorgan significado y lo humanizan, de tal manera que el juego funciona como un impulsor del crecimiento y el aprendizaje dentro de la estructura de relaciones familiares y sociales. Para que un niño

pueda crecer jugando, aprendiendo y desarrollándose de manera saludable, es muy importante contar con un seguro y afectivo entorno, y rodearnos de vínculos humanos llenos de cariño y estímulos, que incluyan la comunicación (Minedu, 2010).

Por último, el quinto postulado afirma que los niños no solo aprenden a través del juego, sino que varía en sí mismo según cada niño; esto se debe a que el juego de los niños cambia y se vuelve más complejo a medida que crecen, sobre todo durante los primeros cinco años de vida, cuando estos cambios se producen con mayor rapidez. Por esta razón, los niños exploran objetos sencillos, después los juntan y al final los emplean para simbolizar distintas cosas. Observar y entender esta secuencialidad es fundamental para cualquier adulto que trabaje con niños, ya que proporciona información detallada sobre el desarrollo lúdico en esta etapa crucial (Ruiz Gutiérrez, 2017).

### **1.5. Evolución del juego según el nivel cognitivo**

El desarrollo cognitivo infantil progresa a través de distintas etapas que están en relación con el juego. El primer nivel es el juego funcional, el cual es una actividad recreativa planificada que se aplica con un propósito específico, como el desarrollo de facultades sociales, cognitivas o físicas, en los que después de los 24 meses, no debe ser el predominante, pues deben surgir otros tipos de juego como el constructivo, el de reglas y el dramático; aquellos que implican un pensamiento simbólico. Aunque el juego funcional disminuye después de los 24 meses, no desaparece por completo del conjunto de comportamientos infantiles (Minedu, 2010). En este sentido, actividades como “hacerse cosquillas” o “rodar” pueden seguir presentes en cualquier edad y lo mismo ocurre con los otros tipos, puesto que no desaparecen con la edad del niño, sino que predominan o son típicos en cada etapa.

### **1.6. Tipos de juegos**

Andrade Carrión (2020) propuso una taxonomía de juegos que considera diferentes tipos de estímulos que promueven el crecimiento global del infante. Muestra juegos que tienen como objetivo estimular los sentidos mediante el tacto, el oído o la vista, tales como los que

utilizan arena, plastilina, agua o luces. Así también, se incluyen los juegos sociales, como los juegos de rol, los juegos en círculo o las dramatizaciones, que fomentan el trabajo en equipo y el sentido de comunidad, ya que, al correr, saltar y practicar deportes, requieren de una gran cantidad de energía física. Además, las actividades que fomentan la precisión y la coordinación, como ensartar cuentas o apilar bloques, también se consideran juegos motores.

Por otro lado, los juegos de lenguaje contribuyen a la expresión vocal y física a través del canto, el tarareo o el baile, mientras que los juegos de construcción permiten a los más pequeños desarrollar la planificación, la imaginación y el trabajo en equipo a través del dibujo, el modelado con arcilla o el montaje de bloques. De igual manera, se distinguen juegos prácticos, como el escondite o bailar al son de la música, y juegos basados en reglas, que les encantan a los niños mayores, desde clásicos como la rayuela y las estatuas hasta juegos de mesa modernos como la lotería (Andrade Carrión, 2020).

Siguiendo esta premisa, una investigación del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef] (2018) presentó una clasificación similar e hizo hincapié en el valor educativo de los juegos como medio para organizar eventos significativos. En primer lugar, los juegos de movimiento son elogiados por su capacidad para mejorar las habilidades motoras como el ritmo, la velocidad y la coordinación, por lo que son perfectos para canalizar la energía del grupo y establecer relaciones con el instructor, que participa activamente. Lo mismo ocurre con los juegos de construcción, como montar maquetas o construir con bloques; estas actividades son elogiadas por su capacidad para favorecer el desarrollo social, emocional y cognitivo, siempre que sean facilitadas por un adulto para promover la colaboración y la organización.

Por otro lado, jugar a juegos de mesa o juegos con reglas ayuda a los niños a aprender a hablar de sus problemas, idear estrategias, turnarse y tomar decisiones en situaciones organizadas que les ayudan a desarrollar habilidades sociales y cognitivas sofisticadas. Asimismo, los juegos de seguimiento, que combinan problemas mentales con actividad física y reglas establecidas, son herramientas didácticas flexibles que facilitan a los alumnos a recordar lo que han aprendido de una manera divertida. Las actividades de integración en grupo, que fomentan la colaboración, la conciencia de los demás y la expresión emocional,

pueden ayudar a crear un entorno emocional agradable, estimular la participación activa e incentivar a los miembros del grupo a establecer relaciones (Unicef, 2018).

Por último, varios estudios han demostrado que los juegos centrados en reglas, sentidos, habilidades motoras, habilidades sociales o construcción son buenos para el desarrollo de los niños. Andrade Carrión (2020) afirmó que los diferentes tipos de juego pueden ayudar a los niños a crecer en muchos aspectos: cognitivo, emocional, social y físico; por tal motivo, es una parte importante de la educación general de un niño. Cabe destacar que el juego no solo debe ser variado; sino también, estructurado, de manera que satisfaga las necesidades e intereses del niño y cambie a medida que crece. Por su parte, Unicef (2018) explicó que el juego en todas sus formas es una manera importante de aprender habilidades para la vida, siempre que se realice en lugares seguros y acogedores; igualmente, se destacó la importancia de la participación de los adultos en esta actividad.

## **CAPÍTULO II: PENSAMIENTO CREATIVO**

### **2.1. Definición de pensamiento creativo**

Se puede definir al pensamiento creativo como la capacidad que consiste en realizar adecuadamente las cosas en diversas condiciones; por ello, facilita la resolución innovadora de problemas. Se concibe también como una habilidad que permite entender las manifestaciones creativas y las capacidades de los estudiantes, con el fin de ayudar a enfrentar desafíos en el entorno y de alcanzar notables aprendizajes. Además, es un proceso cognitivo que implica diferentes aspectos de la persona que abarcan procesos elementales de pensamiento, como la percepción, hasta otros de mayor complejidad (Vásquez, 2021).

Por su parte, Variás (2022) afirmó que el pensamiento creativo es una habilidad fundamental que cualquier persona puede adquirir y utilizar para resolver diferentes tipos de problemas. Del mismo modo, consideró que el pensamiento creativo es una de las partes constitutivas de la estructura cognitiva de un individuo y constituye un recurso para la solución de problemas. Para el autor, el pensamiento creativo no es algo innato, sino que se forma mediante el trabajo intencionado en ambientes propicios para la creatividad y la flexibilidad, y funciona también como un entrenamiento de determinadas destrezas. Al mismo tiempo, Gonzaga Contreras (2022) también sostuvo que el pensamiento creativo es un componente del proceso creativo humano y por ende, favorecer este tipo de pensamiento resulta crucial para la resolución de problemas, ya que le brinda un instrumento útil para enfrentar los problemas a través de la flexibilidad, la creatividad y la fluidez. Este enfoque, al hacer uso de razonamientos diferentes, pero valiosos, también permite la solución de problemas.

### **2.2. Dimensiones del pensamiento creativo**

La dimensionalidad del pensamiento creativo es un aspecto esencial para el desarrollo de la capacidad de una persona para pensar de forma innovadora, es decir, para generar ideas frescas, diversas, flexibles y estimulantes en respuesta a situaciones desafiantes. Se forma y

se habilita mediante las características del pensamiento creativo; por ello, estos tres factores trabajan juntos para potenciar la habilidad de pensar de forma creativa, crítica y coherente a lo largo del proceso educativo (Gonzaga Contreras, 2022).

En cuanto a las dimensiones del pensamiento creativo, Jordan Guevara (2020) las dividió en originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. La originalidad se refiere a la exclusividad, el interés y la contribución social, a través del planteamiento de diferentes soluciones o alternativas que sean lógicas, claras y precisas. La flexibilidad implica la transformación y ruptura de paradigmas y métodos, así como la orientación hacia la búsqueda de nuevos caminos. La fluidez suele caracterizarse por la generación persistente y espontánea de ideas en cantidad y calidad. Por último, la elaboración se enfoca en añadir elementos o detalles a conceptos ya establecidos desde la modificación de sus características con diversidad.

### **2.3. Evaluación del pensamiento creativo en preescolar**

Si se quiere saber cómo aprenden los niños en edad preescolar a pensar de forma creativa y a resolver problemas a su manera, debemos medir sus capacidades de pensamiento creativo, donde la fluidez, la originalidad, la elaboración de conceptos y la adaptabilidad son algunas de las cualidades que deben tenerse en cuenta al evaluar el pensamiento creativo en este nivel. Por ello, el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), creado por Ellis Paul Torrance, es una herramienta muy utilizada para medir la creatividad. El TTCT ha sido modificado para su uso con niños de diferentes edades, incluidos los de edad preescolar; comprende actividades verbales y visuales que evalúan la capacidad de los niños para generar una amplia variedad de ideas (Kim, 2006).

La Prueba de Creatividad Infantil (CCT) es un nuevo instrumento que ha sido creado con el objetivo explícito de evaluar la plausibilidad y la flexibilidad cognitiva en preescolares y, además de ofrecer información valiosa para las intervenciones educativas, también ha mostrado su capacidad para establecer los niveles de creatividad de los niños (Almeida et al., 2008).

Los docentes pueden valerse de listas de control y escalas de evaluación para efectuar una valoración de los comportamientos creativos durante el juego libre y las

actividades dirigidas en el alumnado de preescolar siendo esta una herramienta básica para tomar medidas acerca del pensamiento creativo. Para Besançon y Lubart (2008), la Creative Classroom Scale (CCA) es un instrumento útil que sirve de apoyo para que los docentes lleven a cabo una evaluación de los comportamientos creativos de sus alumnos.

La técnica del portafolio es una herramienta de ayuda más para el seguimiento del trabajo de los alumnos en primaria. Alentarles a pensar de manera crítica y a reflexionar sobre su trabajo contribuye a la comprensión de los éxitos y a la posibilidad de aprender de las equivocaciones (Yunnus et al., 2024). Por lo que se ha utilizado en múltiples centros de educación infantil como un recurso de seguimiento y de evaluación de la creatividad de los alumnos. Los portafolios son una manera muy buena que tienen los niños de dar a conocer sus trabajos y sus proyectos, por considerar que proporcionan una representación total y en constante evolución del progreso creativo. Es decir, que van más allá del producto final, sino que también recogen los procedimientos que cada niño ha seguido para llegar a sus propias ideas originales. Así las cosas, este sistema si bien muestra el proceso de desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico y creativo, también determina el proceso de fortalecimiento de los vínculos entre la escuela y la familia, lo que permite que los padres y los docentes formen una imagen aproximada de cómo los niños aprenden y cómo son creativos (Cohen y Spenciner, 2021).

Es importante decir que los niños en edad preescolar han ejecutado la autoevaluación como instrumento didáctico. Por tanto, y aunque esto es un reto para ellos dado su escaso desarrollo, los estudios han expuesto que, con el apoyo adecuado, los niños pueden pensar de forma crítica sobre aquello que hacen y desde donde surgen las ideas. Además, es necesario incorporar los distintos enfoques educativos y atender a las características propias que presenta cada niño en edad preescolar con la finalidad de mejorar la fiabilidad y la validez de las evaluaciones del pensamiento creativo (Kaufman y Beghetto, 2009).

#### **2.4. Barreras en el pensamiento creativo en el aula**

Existen muchos elementos internos y ambientales interrelacionados que influyen en el desarrollo del pensamiento creativo. El primer factor importante es el entorno familiar, ya que la creatividad de los niños se potencia en un ambiente que fomente la exploración, la

autonomía y el aprendizaje basado en el juego (Sonak, 2023). A una edad temprana, los niños cuentan con las herramientas necesarias para desarrollar sus capacidades creativas cuando sus padres promueven actividades como pintar, crear juegos, leer en voz alta y abordar cuestiones comunes. Así, la familia sirve como refugio seguro para las emociones de los niños, al tiempo que les proporciona un entorno libre de la presión de obtener una gratificación inmediata (Yelavarthi, 2023).

En la misma línea, el entorno social y educativo de los niños influye en el desarrollo de su capacidad creativa. Esto demuestra que, cuando se establece el contacto con personas e ideas muy diversas, tienen muchas oportunidades de trabajar en equipo y reciben el apoyo de educadores que valoran el pensamiento original. Asimismo, los niños pueden aprender mucho sobre la creatividad de los procesos creativos de sus compañeros, trabajar juntos para generar nuevas ideas y perfeccionar sus habilidades para resolver problemas en grupo a través de experiencias compartidas (Yang y Hung, 2021).

Por último, pero no por ello menos importante, el desarrollo emocional y psicológico de un niño influye en gran medida en su capacidad de pensamiento creativo. Un niño con alta autoestima y confianza en sus habilidades es más propenso a asumir riesgos y encontrar soluciones creativas a los problemas (Yang y Hung, 2021). En adición, los jóvenes que son resilientes y capaces de lidiar con la frustración probablemente crecerán para convertirse en pensadores y hacedores creativos (Sonak, 2023).

## **2.5. El papel del docente en el fomento del pensamiento creativo**

Para fomentar un entorno en el que se anime a los alumnos a pensar de forma creativa, los profesores son piezas fundamentales. Los docentes no deben limitarse a transmitir información, sino que deben fomentar un ambiente que invite a los alumnos a formular preguntas, descubrir cosas nuevas y utilizar su imaginación (Mursid et al., 2022). Por lo tanto, es imprescindible que los educadores proporcionen un espacio libre de juicios, donde los alumnos puedan probar cosas nuevas, cometer errores y, en última instancia, tener éxito. Sumado a ello, en base a Yang y Hung (2021), un aula que fomenta la creatividad es aquella que es adaptable, permite el juego libre y promueve la exploración de ideas a través de una participación significativa y activa en las actividades de clase.

Este enfoque propicia que los niños sean más creativos y al mismo tiempo desarrollen habilidades de pensamiento crítico, tales como el análisis, la solución de problemas y la toma de decisiones (Yelavarthi, 2023). Por ello, el rol del profesor es el de un facilitador y debe motivar a los alumnos a desarrollar nuevas ideas y nuevos enfoques para situaciones problemáticas viejas. Así, en vez de dar las respuestas correctas o únicas, los docentes deben plantear a los alumnos preguntas abiertas que llevan a una mayor reflexión y dialéctica.

El aprendizaje basado en proyectos es, sin duda, la mejor forma de favorecer la creatividad a los alumnos en el aula. Con ello, se les otorga la oportunidad para investigar sobre determinadas temáticas que verdaderamente les interesan y les ofrece experiencias del mundo real para probar aquellas cosas que han llegado a aprender (Simanjuntak et al., 2021). Así mismo, este tipo de enseñanza les otorga la oportunidad de practicar sus habilidades de colaboración y comunicación mientras resuelven desafíos del mundo real (Sonak, 2023).

Un elemento importante es poner el foco en el proceso creador y no solo en el producto final. Por encima de todo, lo que importa es que la creatividad es un proceso dinámico e interactivo que genera ensayo, reconsideración y reconfiguración de conceptos. Desde una edad temprana, se debe hacer hincapié en que los niños deben explicar la importancia de pensar, ejercer, y perfeccionar en el proceso, en vez de centrarse solo en el producto final. Los profesionales deben poner un énfasis muy importante en los procesos que utilizan los alumnos y alumnas cuando generan ideas, las perfeccionan y superan obstáculos ya que centrarse en el proceso implica que los maestros promueven la creatividad, la resiliencia, la perseverancia y la construcción de una perspectiva de desarrollo personal (Yang y Hung, 2021).

La expresión no verbal de los niños, a través de formas artísticas como la pintura, el modelado, la música o el teatro, les ayuda a comunicar sus ideas de forma más eficaz y a encontrar nuevas soluciones a viejos problemas (Khoiri, 2023). A su vez, estimula su creatividad, lo que contribuye al desarrollo de sus habilidades artísticas y al ejercicio de su imaginación, lo que contribuye a una mejor comprensión y resolución de problemas en diferentes contextos (Mulia y Rahayu, 2023).

## **2.6. Implicaciones del pensamiento creativo en el desarrollo integral del niño**

El pensamiento creativo permite la maduración de habilidades cognitivas de orden superior, como la concentración, la memoria y la atención (Mursid et al., 2022). Los estudiantes desarrollan la resiliencia y la capacidad de pensar de forma creativa cuando participan en actividades que los animan a pensar fuera de lo establecido; por tanto, tener la capacidad de pensar fuera de lo establecido y considerar otras perspectivas ayuda a resolver problemas y desarrolla habilidades de pensamiento crítico que son esenciales para seguir aprendiendo a lo largo de la vida (Yelavarthi, 2023).

Dado que los niños creativos son más propensos a la recepción de las perspectivas de otras personas y a trabajar bien con ellas. La creatividad es un componente importante del desarrollo social en el ámbito de las habilidades interpersonales: la comunicación eficaz, el respeto por los puntos de vista de los demás, la resolución de problemas y el trabajo en equipo se perfeccionan mediante la participación en proyectos grupales. Por otro lado, las interacciones de este tipo ayudan a afinar habilidades socialmente necesarias, como la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación clara (Mulia y Rahayu, 2023).

La creatividad es vista desde la perspectiva de la emoción como una potente herramienta para la autoexpresión y la gestión de las emociones. Las actividades creativas proponen a los jóvenes un espacio seguro para la autoexpresión y, al mismo tiempo, esta práctica les ayuda a acceder a la comprensión de sus emociones o a gestionar las emociones que se encuentran en su interior. Sonak (2023) argumentó que los niños son capaces de alcanzar una conciencia emocional más profunda gracias a la práctica de actividades creativas como la música, la pintura y la escritura. De este modo, a medida que los niños se expresan de manera creativa, también gestionan sus emociones y ganan en autoestima y en la sensación de una identidad más fuerte, ya que, tal y como sostienen Simanjuntak et al. (2021), los niños obtienen una sensación de competencia y de logro a través del proceso creativo. Esto a veces puede ayudarles a confrontar enfermedades, dificultades y retos emocionales e intelectuales con mayores dosis de confianza.

Por último, pero no por ello menos importante, la creatividad de los niños afecta a su salud en general. Cuando se permite a los niños ser curiosos y probar cosas nuevas, desarrollan una actitud positiva hacia el aprendizaje y el mundo que les rodea; por ende, el rendimiento académico, la salud y la visión de la vida se ven afectados positivamente por el

desarrollo de la curiosidad innata y el amor por el aprendizaje que promueve esta estrategia. Además, el desarrollo de las habilidades creativas está relacionado con una mayor flexibilidad, lo que ayuda a los jóvenes a afrontar mejor los cambios y las dificultades (Khoiri, 2023).

### **CAPÍTULO III:**

## **JUEGO LIBRE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN PREESCOLARES**

### **3.1. Conexión entre el juego libre y el pensamiento creativo**

El juego ha sido reconocido por numerosos especialistas como una herramienta esencial en el desarrollo integral de los niños. En esta línea, la investigación de Flores Ballesteros (2022), elaborada en Los Pinos (Barranca), tuvo como fin analizar cómo el juego libre se encuentra asociado al desarrollo de la creatividad en niños. Este enfoque se basa en la idea de que el juego no es solo una actividad divertida; sino también, un aspecto importante del desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, especialmente, para habilidades creativas como la originalidad, la fluidez y la flexibilidad. El estudio se basó en autores como Piaget y en métodos modernos como el método Montessori, mediante los cuales se demostró que el juego permite a los niños expresarse, investigar su entorno y aprender de forma significativa. La investigación consideró la creatividad como una habilidad importante para el aprendizaje en general y sugirió que el juego no estructurado puede mejorar en gran medida el pensamiento divergente desde una edad temprana.

Además, el enfoque utilizado fue cuantitativo, con un diseño descriptivo-correlacional y no experimental, lo que significaba que las variables no se modificaban y que los fenómenos podían observarse tal y como se producen en el mundo real de la educación. Se evaluaron a 103 niños de cinco años y se seleccionó una muestra representativa de 52 alumnos mediante la selección no probabilística. Los profesores encargados de los niños utilizaron una hoja de observación estructurada para recopilar los datos. También, se siguieron normas de validez y fiabilidad, y los coeficientes alfa de Cronbach fueron altos (0.887 para la variable juego libre y 0.826 para la variable creatividad), lo que demostró que el instrumento era consistente. Asimismo, se utilizó el coeficiente Rho de Spearman para realizar un análisis estadístico de los datos, ya que las variables eran ordinales.

Los resultados indicaron que la mayoría de los niños tenían niveles moderados tanto de juego libre como de creatividad general, lo que significaba que ambas áreas podrían mejorarse con la ayuda de la escolarización. De esta manera, se demostró que el juego libre

y el desarrollo de la creatividad estaban significativamente correlacionados de forma positiva ( $r = 0,690$ ,  $p < 0,05$ ), es decir que existía una “buena” relación entre ellas. Al analizar los resultados por sectores, el juego libre en el hogar y el sector musical tenían una relación sustancial con la creatividad ( $r = 0,687$  y  $r = 0,678$ , respectivamente), mientras que el sector de la dramatización contaba con una relación moderada ( $r = 0,479$ ). Hacia el final, el autor decidió que los instructores deben aprender a utilizar el juego como herramienta didáctica y se sugirió que se habiliten áreas de juego en el aula como lugares para el aprendizaje activo.

A manera de conclusión, se descubrió la existencia de una relación fuerte e importante entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Esta conexión sugiere que dejar que los niños jueguen libremente y de manera regulada en diferentes partes del aula es una buena forma de ayudarlos a desarrollar su imaginación, su capacidad para expresarse simbólicamente y su capacidad para pensar de forma creativa. También se observó que existe relación entre el juego libre en casa y la inventiva de los niños, lo que evidenció que este tipo de juego les permite representar roles familiares, simular situaciones cotidianas y utilizar materiales no estructurados para inventar historias. Por último, el trabajo comprobó que el juego libre en el ámbito de la dramatización está igualmente relacionado con la creatividad, aunque solo en menor medida, ya que, al representar diferentes personalidades, negociar roles y expresar sus sentimientos, los niños mejoraron sus habilidades lingüísticas, sociales y emocionales.

Por otro lado, el juego de los niños en edad preescolar crea una atmósfera natural y espontánea que los ayuda a expresarse libremente y a entablar amistades con adultos y compañeros (Albornoz Zamora, 2019). Asimismo, las actividades recreativas que exponen a los más pequeños a una amplia variedad de contextos y materiales desempeñan un papel relevante en el desarrollo de sus capacidades creativas. La integración del juego en las actividades de aprendizaje puede desarrollar eficazmente las habilidades creativas, como destacaron Garver e Ivanov (2021), en programas estructurados de artes visuales que incluyen el juego. Por ende, estos programas mejoran significativamente las capacidades creativas de los niños, e incluyen la fluidez, la flexibilidad y la originalidad del pensamiento.

En esa línea, Robson (2017) destacó la importancia del juego iniciado y dirigido por los propios niños en el desarrollo del pensamiento creativo y las habilidades para resolver problemas, ya que proporciona un entorno natural para que los niños conecten con sus compañeros. Además, existe una asociación sustancial entre la participación de los profesores y el desarrollo de la creatividad en los niños. Tok (2021) subrayó la trascendencia del rol de los profesores en el fomento de la creatividad a través del juego libre. Sus hallazgos demostraron que el acceso de los niños en edad preescolar al tiempo de juego no estructurado es fundamental para el desarrollo de sus habilidades de pensamiento creativo.

### **3.2. Estrategias didácticas**

Los docentes emplean diversas estrategias en la planificación y ejecución de sus clases; estas estrategias tienen como objetivo ayudar a los alumnos a adquirir conocimientos y habilidades que serán fundamentales para su éxito en la escuela (Hernández y Guaraté, 2017). Sumado a ello, establecen un ciclo continuo de colaboración entre los instructores, los alumnos y los enfoques pedagógicos para alcanzar objetivos predeterminados en términos de aprendizaje, incluso cuando dichos objetivos son desconocidos para los alumnos (Reynosa Navarro et al., 2020).

El aprendizaje basado en problemas (ABP) y los juegos educativos son dos formas de fomentar las habilidades de pensamiento creativo de los alumnos en el aula. Con el ABP, se presentan a los alumnos varios problemas relacionados con su campo de estudio y se les encarga encontrar soluciones. Este enfoque ayuda a los alumnos a obtener información valiosa y nueva. En el ABP, los alumnos participan activamente en su propia educación mediante el análisis de problemas del mundo real y el desarrollo de ideas originales para su diálogo (Ortiz Ramos, 2018; Reinoso-Calle, 2020).

El juego se considera un método eficaz para fomentar el pensamiento creativo, principalmente, en los niños, ya que les brinda suficientes oportunidades para dar rienda suelta a su imaginación y creatividad. Como resultado, se estimula el desarrollo de su imaginación, lo que anima a los niños a salir y aprender sobre su entorno. Además, el juego es fundamental para el desarrollo de la creatividad y tiene un impacto sustancial en el desarrollo físico, social y cognitivo de los niños (Albornoz Zamora, 2019).

### **3.3. Rol del educador en la facilitación del juego libre para mejorar el pensamiento creativo**

Mejorar el pensamiento creativo de los niños pequeños depende en gran medida del papel del educador a la hora de fomentar el juego libre, dado que, según investigaciones sobre la pedagogía del juego, los profesores se enfrentan a retos como la rigidez curricular y la falta de formación especializada cuando intentan incluir el juego libre en sus clases. Para promover prácticas pedagógicas basadas en la reflexión y la cooperación, es necesario contar con programas de desarrollo profesional que ayuden a los instructores a reevaluar sus puntos de vista y responsabilidades durante el juego (Avgitidou, 2022).

Los griegos veían a los profesores como directores, líderes o no implicados. Esta última posición limitaba enormemente la capacidad de los alumnos para expresarse de forma creativa durante el juego libre. Para aprovechar al máximo estas interacciones, los docentes deben pensar en cómo involucrar a los alumnos y cómo pueden ser mejores facilitadores durante el juego libre (Grigoropoulos, 2023). Los educadores pueden fomentar la creatividad del aula al participar activamente en su juego. Según la teoría cultural-histórica de la actividad (CHAT), sustento teórico para el juego creativo que usa recursos culturales para fomentar la creatividad y que se basa en la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, puntualiza en la posición del profesor como mediador y facilitador (Loizou y Loizou, 2022).

Laksmi Wardhani y Kusumaningtyas (2023) descubrieron que muchos profesores de preescolar tenían dificultades para conceptualizar el juego creativo. Debido a este malentendido, a menudo se crean juegos separados en lugar de incluirlos en las lecciones. Esto reduce las oportunidades de que los niños jueguen de manera que conduzcan a un aprendizaje real y práctico, lo que a su vez limita su capacidad para resolver problemas de forma imaginativa. Por lo tanto, para poder vencer este importante impedimento, urge ayudar a los educandos en el desarrollo de una idea conceptual más robusta del juego creativo y proveer a los educadores de las herramientas necesarias para integrarlo de forma efectiva en sus lecciones. Por ejemplo, mediante la inclusión de actividades de *Ecoprint* en los proyectos STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas), los niños de preescolar han logrado mejorar el pensamiento creativo. En este sentido, como argumentan Jazariyah et al. (2023), tal enfoque no sólo promueve el pensamiento innovador, sino que, a

su vez, mejora los programas preescolares en la medida en la que se combinan la investigación científica y la expresión creativa.

### **3.4. Interacción y beneficios mutuos**

El juego libre y el desarrollo del pensamiento creativo interactúan, como tal, de una manera recíproca y favorable, la cual favorece el crecimiento de los niños a nivel emocional, social, cognitivo, el propio desarrollo de los niños. Si bien el juego libre es lo que realmente genera las posibilidades de desarrollar la creatividad, es a su vez el proceso creativo el que proporciona al juego libre una mayor concreción y una mayor profundidad. En primer lugar, el juego libre otorga a los niños la posibilidad de explorar sin reglas y sin expectativas, lo que les anima a pensar por sí mismos/a, al tiempo que desarrollan la flexibilidad mental y la fluidez; ambos son características de las cuales nos tenemos que hacer eco y que son los cimientos de la creatividad. Cabe acentuar la capacidad de los niños de asumir diversos roles, la capacidad de encontrar soluciones a los retos y ver el mundo con otros ojos, componente clave del juego imaginativo (Rahmah et al., 2024).

A la vez, el pensamiento creativo enriquece el juego no estructurado, ya que los niños con imaginación tienen más probabilidades de encontrar nuevas formas de jugar y resolver sus problemas; es en este sentido que esta creatividad se manifiesta gracias a su inclinación a crear historias sofisticadas, a modificar las reglas de juego para hacerlas adaptables a los intereses que tienen y a construir mundos completamente distintos en su cabeza (Mursid et al., 2022). Según Mulia y Rahayu (2023), un joven que demuestra un pensamiento creativo va más allá de la simple búsqueda del disfrute: se involucra en la construcción de situaciones y soluciones que desafían el razonamiento convencional, lo que estimula aún más su imaginación.

Los niños que juegan libremente en grupo aprenden a trabajar juntos, a repartirse las tareas y a valorar las opiniones de los demás, lo que requiere un alto nivel de creatividad interpersonal (Pinkow, 2022). Este tipo de interacción social no solo ayuda a los niños a comunicarse mejor y a trabajar en equipo, pues el desarrollo de habilidades holísticas en el pensamiento, los sentimientos y el comportamiento se fomenta a través de dinámicas

individuales y grupales que promueven el juego libre y el pensamiento creativo (Simanjuntak et al., 2021).

### **3.5. Desafíos en la implementación del juego libre para potenciar la creatividad**

La implementación del juego libre como herramienta para potenciar la creatividad enfrenta varios desafíos que deben ser abordados para garantizar su eficacia en el desarrollo infantil. Uno de los principales obstáculos radica en la estructura del currículo educativo; en muchas instituciones preescolares, el tiempo destinado al juego libre se ve reducido por la presión de cumplir con contenidos académicos y estándares de rendimiento, lo que limita las oportunidades para que los niños se involucren en actividades no estructuradas. Esta tendencia a privilegiar actividades más formales, estructuradas y dirigidas por los educadores dificulta la integración del juego libre como un componente fundamental en el desarrollo del pensamiento creativo (Yelavarthi, 2023).

A pesar de saber que el juego es importante, muchos educadores carecen de las habilidades necesarias para dirigir y promover el juego libre de una manera significativa. Los profesores pueden pasar por alto la relevancia del juego libre como proceso cognitivo para el desarrollo de talentos creativos, si carecen de una formación adecuada en pedagogías centradas en el juego (Yang y Hung, 2021). Las intervenciones innecesarias que reprimen la independencia de los niños o, por el contrario, una orientación inadecuada que reprime la creatividad pueden ser el resultado de que los adultos no se tomen el tiempo necesario para planificar con antelación. Por ende, otro obstáculo que limita a los educadores a la hora de utilizar el juego libre para investigar de forma creativa materias como Física, Matemática o Arte es la falta de información sobre enfoques concretos para integrar el juego en la enseñanza de materias académicas (Sonak, 2023).

A la luz de lo anterior, la insuficiencia de fondos y suministros supone un serio obstáculo para su ejecución, por lo que, para que el juego infantil sea creativo e intelectualmente estimulante, es esencial disponer de una amplia gama de recursos que fomenten la exploración, la creación y la invención. Por otra parte, según Rahmah et al. (2024), para crear un ambiente que fomente el juego espontáneo y la invención, es fundamental disponer de los recursos adecuados: materiales de construcción, elementos

naturales, actividades no estructuradas, materiales artísticos y entornos que pueden utilizarse de múltiples maneras para la exploración libre.

No obstante, los obstáculos culturales y sociales son elementos que evidencian, pues, en algunas culturas, la importancia del juego libre en el fomento del pensamiento creativo puede estar infravalorada, ya que se considera una actividad terciaria y de segunda categoría frente a los métodos educativos más tradicionales. Tanto los padres como los profesores pueden verse influidos por este punto de vista cultural; si no ven el valor del juego no estructurado, es posible que no lo fomenten lo suficiente en casa o en el aula, lo que reprime la imaginación y la creatividad de los niños (Yang y Hung, 2021).

### **3.6. Condiciones necesarias para maximizar el pensamiento creativo a través del juego libre**

Para maximizar el desarrollo del pensamiento creativo mediante el juego libre, se requieren ciertas condiciones que favorezcan un entorno estimulante y libre de restricciones. En primer lugar, el tiempo y el espacio son factores cruciales; los niños deben tener suficiente tiempo para sumergirse en actividades de juego libre sin la presión de transitar rápidamente de una actividad a otra. Esto implica no solo la extensión temporal de las actividades de juego; sino también, la disponibilidad de espacios adecuados que permitan la exploración y el movimiento dentro del aula o en el exterior. En ese sentido, los entornos deben ser flexibles; en otras palabras, deben permitir a los niños adaptar los espacios según sus necesidades y actividades para favorecer la máxima expresión de su creatividad (Rahmah et al., 2024).

Por otro lado, los educadores, principalmente, tienen un papel decisivo que desempeñar para garantizar que los niños puedan ser creativos sin que se reprima su creatividad. En lugar de ser dictadores que dicen u ordenan a los niños lo que tienen que hacer, deben considerarse mediadores, facilitadores y observadores (Pinkow, 2022). Es evidente que los educadores deben recibir formación en metodologías basadas en el juego, como el enfoque de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky. Si quieren intervenir rápidamente cuando los niños lo necesitan, deben utilizar preguntas abiertas o recursos que

fomenten la contemplación y el descubrimiento sin restringir su independencia (Yang y Hung, 2021).

Por el contrario, las circunstancias básicas para fomentar el pensamiento creativo también incluyen recursos diversos y fáciles de obtener. Todos los niños deben poder acceder a una amplia gama de materiales de alta calidad, para que así descubran individualmente algo que se adapte a su estilo de juego individual y a su expresión creativa única. Los juguetes, las herramientas y los elementos naturales forman parte de esta categoría, al igual que los recursos tecnológicos que fomentan la investigación creativa, cultural, científica y de otro tipo; por tanto, el espacio de juego de un niño debe ser un lugar sin restricciones, que proporcione herramientas para la exploración, la ideación y el desarrollo de la comprensión interdisciplinaria (Sonak, 2023).

En síntesis, es fundamental que el juego libre se valore y se apoye en el entorno social y cultural como una herramienta educativa vital para cultivar el pensamiento creativo, pues todos, desde los padres hasta los profesores, deben creer que el juego es más que un simple pasatiempo: es una herramienta potente para desarrollar importantes habilidades sociales y cognitivas. Para que los niños puedan expresar libremente su creatividad, es imprescindible proporcionar un entorno educativo que dé prioridad al juego y les permita probar cosas nuevas sin preocuparse por hacer el ridículo (Mulia y Rahayu, 2023).

## CONCLUSIONES

1. La exploración espontánea, la investigación y el aprendizaje de los niños y niñas en edad preescolar por medio del juego libre constituye la base de sus recursos educativos, ya que se incrementa de manera considerable su desarrollo cognitivo, socioemocional y creativo, pues el aprendizaje en este contexto, por su espontaneidad y capacidad de adaptación se torna dinámico, significativo y centrado en el niño y la niña.
2. La relación entre el juego libre y el desarrollo infantil es compleja y extensa, sosteniendo, en consecuencia, el aprendizaje con el desarrollo emocional, social y cognitivo, ofreciéndoles la oportunidad a los niños para explorar, tomar decisiones, para resolver problemas de forma autónoma. A su vez, al encontrar el camino del juego y que este ha evolucionado de la faceta funcional hacia la faceta simbólica, se detecta la necesidad de adaptarlo a las diferentes etapas del desarrollo cognitivo para que pueda ser capaz de fomentar el aprendizaje y la creatividad.
3. Las actividades adecuadas en el aula de preescolar pueden fomentar el pensamiento creativo, que se define como fluido, flexible, único y elaborado. Por consiguiente, es necesaria una evaluación exhaustiva que tenga en cuenta la diversidad cultural y educativa de los entornos escolares, así como las circunstancias únicas de cada alumno, ya que factores como la preparación inadecuada de los profesores, la dependencia excesiva de la sabiduría convencional y la falta de aplicación adecuada de enfoques pedagógicos específicos dificultan su avance.
4. El análisis muestra que existe una fuerte relación entre el juego libre de los niños y su pensamiento creativo, pues las capacidades innovadoras y de resolución de problemas de los niños pueden mejorarse en gran medida mediante la integración del juego libre con estrategias pedagógicas, tales como el aprendizaje basado en problemas y los proyectos STEAM.
5. Superar obstáculos como un plan de estudios estricto y la falta de formación especializada es esencial para que los educadores puedan aprovechar al máximo las ventajas del juego libre; por tal motivo, deben desempeñar el papel de facilitadores para crear un ambiente que fomente la independencia y la creatividad.

## REFERENCIAS

- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209)
- Almeida, L., Prieto Prieto, L., Ferrando, M., Oliveira, E. y Ferrándiz, C. (2008). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its construct validity. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53-58. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.03.003>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398049.pdf>
- Avgitidou, S. (2022). Supporting Early Childhood Teachers' Play Pedagogy. En E. Loizou y J. Tranwick-Smith (Eds.), *Early childhood teacher education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003149668>
- Besançon, M. y Lubart, T. (2008). Differences in the development of creative competencies in children schooled in diverse learning environments. *Learning and Individual Differences*, 18(4), 381-389. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.11.009>
- Bone, M. (2021). The role of play in early child development: an in-depth view. *Integrated Studies*, 357. <https://digitalcommons.murraystate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1350&context=bis437>
- Castañeda-Balcazar, E. A. y Tapia-Caruajulca, M. (2021). El Pensamiento Creativo en los Estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 6(12). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219274>
- Cohen, L. y Spenciner, L. (2021). *Teaching Students with Mild and Moderate Disabilities: Research-Based Practices*. (2ª ed.). Pearson Education.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. Basic Books. [https://profelisson.com.br/wp-content/uploads/2012/09/Finding-flow\\_-the-psychology-of-engageme-Mihaly-Csikszentmihalyi.pdf](https://profelisson.com.br/wp-content/uploads/2012/09/Finding-flow_-the-psychology-of-engageme-Mihaly-Csikszentmihalyi.pdf)
- Doğan, Y., Yıldırım, N. T. y Batdı, V. (2024). Effectiveness of portfolio assessment in primary education: A multi-complementary research approach. *Evaluation and Program Planning*, 106, 102461. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2024.102461>
- Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N. y Golinkoff, R. (2013). Taking Shape: supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. *Child Development*, 91(6). <https://doi.org/10.1111/cdev.12091>

- Fleer, M. (2013). *Theorising Play in the Early Years*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107282131>
- Flores Ballesteros, I. (2022). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 Los Pinos - Barranca* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7192>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Fichero de juegos. El juego: derecho y motor del desarrollo infantil*. [https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-07/PRO-Ficherojuegos\\_2018.pdf](https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-07/PRO-Ficherojuegos_2018.pdf)
- Froebel, F. (1887). *The Education of Man* (Trad. W. N. Hailmann). Appleton and Company. <https://doi.org/10.1037/12739-000>
- Garver, I. y Ivanov, D. (2021). Desarrollo de habilidades creativas en niños preescolares a través del juego. *Boletín de Ciencia y Práctica*, 9(7), 511-520. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/70/49>
- Gonzaga Contreras, R. C. (2022). Pensamiento creativo: Una estrategia para el proceso de enseñanza - aprendizaje. *Revista Hacedor*, 6(1), 80-91. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2124/2680>
- Grigoropoulos, I. (2023). Greek Early Childhood Educators' Engagement Practices and Facilitative Roles During Free Play. *Contemporary School Psychology*, 26, 19-28. <https://doi.org/10.1007/S40688-021-00400-6>
- Hassinger-Das, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R., y Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: A place for games in playful learning. *Journal for the Study of Education and Development*, 40(2), 191-218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hernández, C. y Guaraté, A. (2017). *Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. Ediciones Narcea. [https://www.academia.edu/40280030/Modelos\\_did%C3%A1cticos\\_para\\_situaciones\\_y\\_contextos\\_de\\_aprendizaje](https://www.academia.edu/40280030/Modelos_did%C3%A1cticos_para_situaciones_y_contextos_de_aprendizaje)
- Jazariyah, Athifah, N. Z., Purnamasari, Y. M. y Lita. (2023). Fostering Creative Thinking in Early Learners through STEAM-Based Ecoprint Projects. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(4), 123-137. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-10>
- Jordan Guevara, E. D. (2020). *Pensamiento Creativo, Pensamiento Crítico e Inteligencia Emocional en Alumnos de la Escuela Militar De Chorrillos, Año 2019* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5021>

- Kaufman, J. y Beghetto, R. (2009). Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1-12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Khoiri, N. (2023). Project-Based Learning Via Traditional Game in Physics Learning: Its Impact on Critical Thinking, Creative Thinking, and Collaborative Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 286-292. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i2.43198>
- Kim, K. H. (2006). Can We Trust Creativity Tests? A Review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 3-14. [https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801\\_2](https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801_2)
- Laksmi Wardhani, W. D. y Kusumaningtyas, N. (2023). Kindergarten teachers' Understanding of the Creative Play. *International Social Sciences and Humanities*, 2(1), 34-41. <https://doi.org/10.32528/iss.v2i1.153>
- Loizou, E. y Loizou, E. K. (2022). Creative play and the role of the teacher through the cultural-historical activity theory framework. *International Journal of Early Years Education*, 30(2), 157-172. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2065248>
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E. y Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8071023.pdf>
- Ministerio de Educación. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños menores de 6 años*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4904>
- Mulia, T. y Rahayu, W. (2023). Creative Thinking in Mathematics. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 213-225. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima/article/view/8528>
- Mursid, R., Saragih, A. y Hartono, R. (2022). The Effect of the Blended Project-Based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 218-235. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1330386>
- Oñate Gonzalez, A. E. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 210-236. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390783>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2022). *Pisa for Schools 2024/2025*. <https://www.pisaparacentroseducativos.es/estudio.html>
- Ortiz Ramos, M. (2020). Un acercamiento a la historia del aprendizaje basado en problemas en el contexto global. *SATHIRI*, 15(2), 118-152. <https://doi.org/10.32645/13906925.984>
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Routledge.

<https://www.rexresearch1.com/PiagetChildPsychologyLibrary/PlayDreamsImitationChildhood.pdf>

- Pinkow, F. (2022). Creative cognition: A multidisciplinary and integrative framework of creative thinking. *Creativity and Innovation Management*, 32(3), 472-492. <https://doi.org/10.1111/caim.12541>
- Rahmah, H., Turmudi, T., Herman, T. y Suhendra, S. (2024). How are students' creative reasoning abilities in solving straight-line equation problems? *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 65-82. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol9no1.2024pp65-82>
- Reinoso-Calle, V. E. (2018). El aprendizaje basado en problemas como estrategia para promover la creatividad en la educación. *Polo del Conocimiento*, 3(10). <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.734>
- Reynosa Navarro, E., Serrano Polo, E., Ortega-Parra, A., Navarro Silva, O., Cruz-Moreno, J. y Salazar Montoya, E. (2020). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000100259](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259)
- Robson, S. (2017). Play, creativity and creative thinking. En T. Bruce, P. Hakkarainen y M. Bredikyte (Eds.), *The Routledge international handbook of early childhood play* (pp. 328–339). Routledge/Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315735290-31>
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o De la educación*. Alianza Editorial.
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. <http://hdl.handle.net/10902/11780>
- Ryan, R. M. y Deci, E. L. (2020). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Simanjuntak, M. P., Hutahaean, J. M., Marpaung, N. y Ramadhani, D. (2021). Effectiveness of Problem-Based Learning Combined with Computer Simulation on Students' Problem-Solving and Creative Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(3). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1304603>
- Sonak, A. (2023). Mastering the power of creative thinking. En L. Johri, K. Corich y G. Haskins (Eds.), *Mastering the power of you. Empowered by Leader Insights* (pp.179-190). Routledge/Taylor & Francis Group. <https://download.bibis.ir/Books/Management-Leadership/Leadership/2022/Mastering-the-Power-of-You-Empowered-by-Leader->

Insights-(Lalit-Johri,-Katherine-Corich,-Gay-Haskins)\_bibis.ir.pdf

- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press. <https://archive.org/details/ambiguityofplay0000sutt/page/n5/mode/2up>
- Tok, E. (2021). Early childhood teachers' roles in fostering creativity through free play. *International Journal of Early Years Education*, 30(4), 956-968. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1933919>
- Tudge, J. R., Mokrova, I., Hatfield, B. E. y Karnik, R. (2021). Uses and Misuses of Bronfenbrenner's Bioecological Theory of Human Development. *Journal of Family Theory y Review*, 11(4), 415-431. <https://doi.org/10.1111/j.1756-2589.2009.00026.x>
- Variás, 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>
- Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación básica. *Revista Innova Educación*, 3(4), 110-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152448>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>
- Yang, Z. y Hung, I. W. (2021). Creative thinking facilitates perspective taking. *Journal of Personality and Social Psychology*, 120(2), 278-299. <https://doi.org/10.1037/pspa0000259>
- Yelavarthi, R. (2023). The need of creative thinking in Indian medical education. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, 10(1), 163-168. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20223538>
- Yunus, D., Yıldırım, N. y Batdı, V. (2024). Effectiveness of portfolio assessment in primary education: A multi-complementary research approach. *Evaluation and Program Planning*, 106(102461). <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2024.102461>