

# 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 de similitudes

### 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)

### Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>repositorio.une.edu.pe</b>   Juego, danza y música en psicoterapia infantil <a href="http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8120">http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8120</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
2	<b>repositorio.eespli.edu.pe</b> <a href="https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/151/1_TI_EDA_EL_JUEGO_LIB...">https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/151/1_TI_EDA_EL_JUEGO_LIB...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
3	<b>Documento de otro usuario</b> #abf461 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
4	<b>doi.org</b>   Un acercamiento a la historia del aprendizaje basado en problemas en e... <a href="https://doi.org/10.32645/13906925.984">https://doi.org/10.32645/13906925.984</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (19 palabras)
5	<b>www.encyclopedia-infantes.com</b>   Aprendizaje basado en el juego: matemáticas... <a href="https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/j...">https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/j...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)

### Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990)
- <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.03.003>
- <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398049.pdf>
- <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.11.009>
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219274>

# Puntos de interés

□

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

Presentado por

Delmia Betzabé Yupanqui Luque  
Código ORCID: 0009-0009-1627-8385

Asesor  
Jesús Rodrigo Huamán Salazar  
Código ORCID del asesor: 0009-0008-3730-395X

Lima, Julio, 2025

## 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, por ello, se basa en las ideas de Bronfenbrenner y Deci y Ryan (2020). 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 Deci and Ryan (2020). 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

DEDICATORIAii

RESUMENiii

ABSTRACTiv

ÍNDICEv

INTRODUCCIÓN7

CAPÍTULO I EL JUEGO LIBRE9

1.1. Definición del juego libre9

1.2. Historia y evolución del juego libre en la educación9

1.3. Principios teóricos del juego libre10

1.4. Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil12

1.5. Evolución del juego según el nivel cognitivo13

1.6. Tipos de juegos13

CAPÍTULO II PENSAMIENTO CREATIVO16

2.1. Definición de pensamiento creativo16

2.2. Dimensiones del pensamiento creativo16

2.3. Evaluación del pensamiento creativo en preescolar17

2.4. Barreras en el pensamiento creativo en el aula18

2.5. Factores que influyen en el desarrollo del pensamiento creativo19

2.6. El papel del docente en el fomento del pensamiento creativo20

2.7. Implicaciones del pensamiento creativo en el desarrollo integral

el niño21

CAPÍTULO III JUEGO LIBRE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN PREESCOLARES24

3.1. Conexión entre el juego libre y el pensamiento creativo24

3.2. Estrategias didácticas25

3.3. Rol del educador en la facilitación del juego libre para mejorar el pensamiento creativo26

3.4. Interacción y beneficios mutuos27

3.5. Desafíos en la implementación del juego libre para potenciar la creatividad28

3.6. Condiciones necesarias para maximizar el pensamiento creativo a través del juego libre30

CONCLUSIONES32

REFERENCIAS34

## 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, 2020).



Asimismo, la conexión entre el juego libre y el pensamiento creativo se fundamenta en las características de la primera variable, que promueven la experimentación, el proceso decisonal y la solución autodirigida de conflictos, todos ellos componentes clave del pensamiento creativo. Varios estudios recientes, como el realizado por Flores (2022), indican una correlación de  $r=.690$  y un valor Sig inferior a .05, lo que confirma



repositorio.eespli.edu.pe

[https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/151/1\\_TI\\_EDA\\_EL\\_JUEGO\\_LIBRE\\_EN\\_LOS\\_SECTORES.pdf?sequence=1](https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/151/1_TI_EDA_EL_JUEGO_LIBRE_EN_LOS_SECTORES.pdf?sequence=1)

[la relación entre el juego libre en los sectores y](#)



repositorio.unprg.edu.pe

[https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/13846/Sanchez\\_TR.pdf?sequence=1](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/13846/Sanchez_TR.pdf?sequence=1)

[la creatividad en los niños.](#)

Por otro lado, diferentes organismos internacionales, como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2022), subrayan la importancia de fomentar la creatividad desde la primera infancia, no solo por su impacto en el crecimiento individual, sino también 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, por ello, el juego

libre es justo y fácil de acceder, ya que no requiere muchos recursos, además, ayuda a reducir la desigualdad y a hacer que los entornos de aprendizaje sean más dinámicos y atractivos. De esta manera, los niños aprenden no solo a pensar y sentir, sino también a ser miembros activos y creativos de sus comunidades.

Por lo tanto, esta monografía quiere analizar la relación entre el juego libre y el pensamiento creativo, examinando sus fundamentos teóricos y cómo se puede poner en práctica. Algunos de los objetivos son describir las características y los fundamentos teóricos del juego libre, explicar cómo se desarrolla el pensamiento creativo de los niños en edad preescolar y proponer formas y condiciones para fomentar la creatividad a través del juego. Así, el capítulo I trata sobre la idea del juego libre y el capítulo II sobre cómo pensar de forma creativa. Por último, el capítulo III analiza cómo se relacionan ambos factores y habla de la responsabilidad del profesor, los buenos métodos de enseñanza y nuevas ideas para utilizar estos métodos en la educación preescolar.

## CAPÍTULO I EL JUEGO LIBRE

### Definición del juego libre

Al jugar a imaginar, los niños aprenden a adaptar su enfoque ante nuevos retos, a usar su imaginación para encontrar soluciones y a experimentar con diferentes tipos de conexiones sociales y emocionales, por lo que, según Mielles-Barrera et al. (2020), esto tiene un impacto positivo tanto en los aspectos fisiológicos como psicológicos del desarrollo cerebral, además, el juego libre es una actividad atractiva, divertida y significativa que permite suprimir la realidad a través de la interacción. Como ventaja adicional, es duro, entretenido y excelente para la independencia y la curiosidad de los niños. Por último, es importante recordar que el juego libre no es un sistema basado en reglas y no enseña directamente contenidos (Hassinger-Dast et al., 2017).

Otra forma de ver el juego libre es como un entorno en el que los niños pueden ser ellos mismos mientras construyen sus conocimientos, eligiendo con qué jugar, cómo jugar y con quién, esto les ayuda en muchas cosas, como expresarse, desarrollar la confianza en sí mismos y, por supuesto, divertirse explorando 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 (Smith, 2021).

### Historia y evolución del juego libre en la educación

A lo largo de los años, ha habido muchos cambios en la forma en que los educadores de la primera infancia ven 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, donde la importancia del juego en el desarrollo de los niños fue puesta de relieve por primera vez en el siglo XVIII por el filósofo Jean-Jacques Rousseau en su libro Emile, también conocido como Sobre la educación, por ende, Rousseau postuló que los niños aprenden mejor a través del juego y el descubrimiento (Rousseau, 1762).

Pero en el siglo XIX, el fundador del jardín de infancia, Friedrich Froebel, incluyó formalmente el juego en la educación, considerándolo 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), por otro lado, psicólogos como Jean Piaget y Lev Vygotsky plantearon ideas revolucionarias sobre el juego y el desarrollo del cerebro en el siglo XX.



Tanto Piaget como Vygotsky, señalaron la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, social y lingüístico de los niños. Autores como Piaget sostiene que, el juego ayuda a los bebés a desarrollar capacidades cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento conceptual, al permitirles explorar y dar forma a su entorno (Piaget, 1962). Sin embargo, 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 respaldan 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., 2020). Nuevos estudios demuestran que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales y capacidades cognitivas durante la etapa preescolar, mientras que otros estudios destacan la importancia de fomentar la creatividad y la independencia en los niños (Hassinger-Dast et al., 2017).

### Principios teóricos del juego libre

Varias teorías sobre el desarrollo infantil proporcionan 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, la teoría de Piaget postula que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo de los niños; a la vez, también fomenta la exploración y la experimentación por cuenta propia, que son partes importantes del desarrollo cognitivo, ya que estas actividades ayudan a los bebés a aprender a dar sentido al mundo físico y a formar pensamientos más organizados (Smith, 2021).

Al mismo tiempo, según la teoría sociocultural de Vygotsky, el juego de los bebés es crucial para su desarrollo social y lingüístico, ya que les permite practicar roles sociales, aprender a comunicarse y trabajar en equipo con otros, donde los bebés pueden aprender y 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, por consiguiente, en base a lo mencionado por Fleeer (2020), 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.

Además, según la teoría del apego de Bowlby y Ainsworth, el juego es crucial para el desarrollo emocional saludable de los niños, ya que les permite interactuar positivamente con sus cuidadores y fortalece las relaciones emocionales que ya existen; sumado a ello, se ve una mejora la salud mental de los bebés, ya que les permite expresarse, aprender empatía y establecer relaciones significativas con los demás (Sutton-Smith, 2020). Por otro lado, Csikszentmihalyi (2019) define el flujo como "la inmersión total en una actividad placentera", donde, la teoría del flujo se diferencia de las teorías anteriores en que tiene en cuenta esta idea; asimismo, la salud mental y el impulso intrínseco de los niños por aprender pueden mejorar con el juego no estructurado, que puede ponerlos en un estado de flujo en el que pueden concentrarse profundamente mientras se divierten, por lo tanto, esta idea cobra bastante importancia 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.

Dado que dar a los niños control sobre su propio juego promueve la autonomía, la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2020) sostienen que el juego satisface las necesidades fundamentales de los niños de relación, competencia y autonomía. 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 pueden mejorarse mediante actividades de juego en grupo y la interacción con los compañeros. Finalmente, 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 de que el juego libre facilita que los niños se relacionen con su ambiente cercano (microsistema) y también con contextos más amplios (mesosistema y exosistema), enriqueciendo así su desarrollo y 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).

### Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2010) presenta 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 juego 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, por lo que este período es decisivo, ya que es cuando se forman la mayoría de estas conexiones. De esta manera, el primer postulado señala que el juego es una de las principales vías a través de las cuales se generan estas conexiones y 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, puesto que impulsa tanto el aprendizaje como el desarrollo evolutivo; asimismo, surge de forma natural desde las etapas iniciales de la vida que 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 está activando 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; en este sentido, mediante el juego se evidencia el progreso alcanzado y las metas próximas a ser logradas por el niño. Por otra parte, el cuarto postulado señala que el juego únicamente puede surgir en un entorno formado por individuos afectuosos que le otorgan significado y lo hacen humano, 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, además 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 el juego en sí mismo varía según cada niño; esto se debe a que el juego de los niños cambia y se vuelve más complejo a medida que crecen, especialmente 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, por lo que 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 (Gutiérrez, 2017).

Evolución del juego según el nivel cognitivo

El desarrollo cognitivo infantil progresa a través de distintas etapas. En este sentido y 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, ya que deben surgir otros tipos de juego como el constructivo, el de reglas y el dramático, 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.

Tipos de juegos

Andrade (2020) propone una taxonomía de juegos que tiene en cuenta diferentes tipos de estímulos que promueven el crecimiento global del infante; muestra los juegos que tienen como objetivo estimular los sentidos mediante el tacto, oído o la vista, como los que utilizan arena, plastilina, agua o luces, que entran en esta categoría. 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 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 fomentan 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, por lo que el autor distingue además entre juegos prácticos, como el escondite o bailar al son de la música, y juegos basados en reglas, que encantan a los niños mayores, desde clásicos como la rayuela y las estatuas hasta juegos de mesa modernos como la lotería (Andrade, 2020).

Siguiendo esta premisa, una investigación del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) también sugiere una clasificación similar, haciendo 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 coordinación, por lo que estos juegos 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 también herramientas didácticas flexibles que ayudan 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 y ayudar a los miembros del grupo a establecer relaciones (UNICEF, 2018). Por último, varios estudios demuestran que los juegos centrados en reglas, sentidos, habilidades motoras, habilidades sociales o construcción son buenos para el desarrollo de los niños, por lo que Andrade (2020) afirma que estos diferentes tipos de juego pueden ayudar a los niños a crecer en muchos aspectos, incluyendo el cognitivo, el emocional, el social y el físico. Esto es una parte importante de la educación general de un niño. Asimismo, Andrade destaca 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) afirma que el juego en todas sus formas es una forma importante de aprender habilidades para la vida, siempre que se realice en lugares seguros y acogedores. También destaca la importancia de la participación de los adultos.

CAPÍTULO II PENSAMIENTO CREATIVO

Definición de pensamiento creativo

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

Por su parte, Varias (2022) sostiene que el pensamiento creativo es una habilidad esencial que cualquiera puede desarrollar y utilizar para abordar diferentes tipos de problemas, también cree que es un aspecto fundamental de la estructura cognitiva de una persona y una herramienta para abordar problemas, además, no es algo con lo que se nace, sino que se cultiva mediante la práctica intencionada en entornos que fomentan la creatividad y la adaptabilidad, así como a través del entrenamiento de determinadas habilidades. En la misma línea, Gonzaga (2022) afirma que el pensamiento creativo es un aspecto integral del proceso creativo humano; por lo tanto, fomentar esta forma de pensar es crucial para resolver muchos problemas, ya que proporciona un poderoso instrumento para afrontar los obstáculos con adaptabilidad, creatividad y fluidez, donde utilizando un razonamiento diferente, pero no menos útil, este método también permite solucionar problemas.

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 los estudiantes de pensar creativamente, crítica y coherente a lo largo del proceso educativo (Gonzaga, 2021).

En cuanto a las dimensiones del pensamiento creativo, Jordan (2020) las divide en originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. La originalidad hace referencia a la exclusividad, el interés y la contribución social, planteando 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, modificando sus características con diversidad.

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 educativo. 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 niños en edad preescolar, y 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 otro instrumento que se ha desarrollado con el propósito expreso de evaluar la inventiva y la flexibilidad cognitiva en niños en edad preescolar, además de revelar información útil para las intervenciones educativas, esta prueba también ha demostrado su eficacia para determinar los niveles de creatividad de los niños (Almeida et al., 2008).

Los educadores pueden utilizar listas de control y escalas de valoración para evaluar los comportamientos creativos durante el juego libre y las actividades guiadas en niños en edad preescolar, lo cual es una estrategia fundamental para medir el pensamiento creativo, de esta forma, Besançon y Lubart (2008) señalaron que la Escala de Creatividad en el Aula (CCA) es un instrumento útil para que los profesores evalúen los comportamientos creativos de los alumnos.

La técnica del portafolio también es una forma útil para que los alumnos de primaria hagan un seguimiento de su trabajo a lo largo del tiempo, ya que, los anima a pensar de forma crítica y a reflexionar sobre su trabajo, lo que les ayuda a comprender sus éxitos y a aprender de sus errores (Yunnus et al., 2024). Por ello, se ha utilizado en muchos centros de educación infantil como herramienta clave para hacer un seguimiento y evaluar la creatividad, donde los portafolios son un método estupendo para que los niños muestren sus trabajos y proyectos, ya que ofrecen una imagen completa y en constante evolución de su progreso creativo. Esto abarca no solo los productos finales, sino también los procedimientos que cada alumno ha seguido para llegar a sus propias ideas únicas, por ende, este método no solo muestra cómo están desarrollando los niños sus habilidades de pensamiento crítico y creativo, sino que también refuerza el vínculo entre el hogar y la escuela, lo que ayuda a los padres y profesores a comprender cómo están aprendiendo y siendo creativos los niños (Cohen y Spenciner, 2021).

Los niños en edad preescolar también están empezando a utilizar la autoevaluación como herramienta didáctica, por lo que, a pesar de los retos que plantea la corta edad de los niños, las investigaciones sugieren que, con el apoyo adecuado, los niños pueden pensar de forma crítica sobre lo que hacen y cómo se les ocurren las ideas, sumado a ello, es fundamental incorporar diversos enfoques y tener en cuenta las circunstancias particulares de cada niño en edad preescolar para mejorar la fiabilidad y la validez de las evaluaciones del pensamiento creativo (Kaufman y Beghetto, 2009).

Barreras en el pensamiento creativo en el aula

Existen muchos elementos internos y ambientales interrelacionados que influyen en el desarrollo del pensamiento creativo, donde el primer factor importante es el entorno familiar, ya que la creatividad de los niños puede verse muy potenciada por un ambiente que fomente la exploración, la autonomía y el aprendizaje basado en el juego (Sonak, 2022). 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 de 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, demostrando que entran en 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.



Además, 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).

Adicionalmente, los jóvenes que son resilientes y capaces de lidiar con la frustración probablemente crecerán para convertirse en pensadores y hacedores creativos (Sonak, 2022).

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 fundamentales, los profesores no deben limitarse a transmitir información, sino que también deben fomentar un ambiente que invite a los alumnos a hacer preguntas, descubrir cosas nuevas y utilizar su imaginación (Mursid et al., 2022). Por lo tanto, es fundamental que los educadores proporcionen un espacio libre de juicios en el que 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.

Según Yelavarthi (2023), este enfoque fomenta la creatividad de los niños al tiempo que les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, como el análisis, la resolución de problemas y la toma de decisiones, en consecuencia, los profesores deben adoptar una postura más facilitadora, animando a los alumnos a generar ideas y enfoques nuevos para problemas antiguos. En lugar de prescribir respuestas correctas o únicas, los profesores deben plantear a los alumnos preguntas abiertas que fomenten la reflexión y la exploración. En definitiva, el aprendizaje basado en proyectos es claramente la mejor manera de fomentar la creatividad de los alumnos en el aula, por ello, se les da la oportunidad de explorar temas que realmente les interesan y les proporciona experiencia del mundo real para demostrar lo que han aprendido (Simanjuntak et al., 2021). Del mismo modo, este tipo de enseñanza ofrece a los alumnos la oportunidad de practicar sus habilidades de colaboración y comunicación mientras resuelven retos del mundo real (Sonak, 2022).

Otro aspecto fundamental es centrar la atención en el proceso creativo y no solo en el producto final, por encima de todo, la creatividad es un proceso interactivo y dinámico que conduce a la experimentación, al replanteamiento y a la reconfiguración de conceptos. Desde una edad temprana, se debe enfatizar a los niños la importancia de pensar, probar y perfeccionar sus ideas, más que el producto final. Los educadores deben prestar mucha atención a los procesos de los alumnos mientras generan ideas, las perfeccionan y superan obstáculos, ya que, al centrarse en el proceso, los profesores no solo fomentan la creatividad, sino también la resiliencia, la perseverancia y la construcción de una perspectiva basada en el crecimiento (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 et al., 2023), lo que a su vez estimula su creatividad, por tanto, a través de estas actividades, los niños no solo desarrollan habilidades artísticas, sino que también ejercitan su imaginación, lo que contribuye a una mejor comprensión y resolución de problemas en diferentes contextos (Mulia y Rahayu, 2023).

Implicaciones del pensamiento creativo en el desarrollo integral del niño

El pensamiento creativo, ayuda a la maduración de habilidades cognitivas de orden superior, como la concentración, la memoria y la atención (Mursid et al., 2022). Los estudiantes desarrollan resiliencia y la capacidad de pensar de forma creativa cuando participan en actividades que les animan a pensar fuera de lo establecido, por ello, 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 ser receptivos a 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, donde las habilidades de comunicación eficaz, respeto por los puntos de vista de los demás, resolución de problemas y trabajo en equipo se perfeccionan mediante la participación en proyectos grupales.



Por otro lado, las interacciones de este tipo ayudan a las personas a perfeccionar habilidades socialmente necesarias, como la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación clara (Mulia y Rahayu, 2023).

Desde una perspectiva emocional, la creatividad es una herramienta poderosa para expresarse y gestionar las emociones, donde las actividades creativas proporcionan a los jóvenes un espacio seguro para expresarse, lo que les ayuda a comprender y gestionar sus emociones de forma saludable. Del mismo modo, Sonak (2022) sostiene que los niños pueden adquirir una conciencia emocional más profunda a través de actividades creativas como la música, la pintura y la escritura. Esta capacidad de expresarse contribuye a la gestión emocional, al aumento de la confianza en uno mismo y a un sentido más fuerte de la identidad. Esto se debe a que, según Simanjuntak et al. (2021), los niños obtienen una sensación de competencia y logro a través del proceso creativo, lo que les permite afrontar los obstáculos emocionales e intelectuales con más seguridad.

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 et al., 2023).

CAPÍTULO III JUEGO LIBRE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN PREESCOLARES

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, en su investigación, Flores (2022), en la I.E.I 663 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 métodos modernos como el método Montessori, en el que se demostró que el juego permite a los niños expresarse, investigar su entorno y aprender de forma significativa; de este modo, 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, este 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 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, en el que 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 significa que ambas áreas podrían mejorarse con la ayuda de la escolarización; así, se demostró que las dos variables estaban significativamente correlacionadas de forma positiva ( $r = 0,690$ ,  $p < 0,05$ ), lo que significa que existe una «buena» relación entre ellas. Además, 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 tenía una relación moderada ( $r = 0,479$ ). Por último, 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 concluyente, el autor descubrió que existe una relación fuerte e importante entre el juego libre en diversas regiones y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, por lo que, esta conexión sugiere que dejar que los niños jueguen libremente y de manera regulada en diferentes partes del aula es una buena forma de ayudarles a desarrollar su imaginación, su capacidad para expresarse simbólicamente y su capacidad para pensar de forma creativa.

También observó una relación fuerte e importante entre el juego libre en casa y la inventiva de los niños, demostrando que, este tipo de juego les permite representar roles familiares, simular situaciones cotidianas y utilizar materiales no estructurados para inventar historias. Por último, evidenció que el juego libre en el ámbito de la dramatización está igualmente relacionado con la creatividad, aunque solo en menor medida, donde al representar diferentes personalidades, negociar roles y expresar sus sentimientos, los niños mejoraron sus habilidades lingüísticas, sociales y emocionales.

El juego de los niños en edad preescolar crea una atmósfera natural y espontánea que les ayuda a expresarse libremente y a entablar amistades con adultos y compañeros (Albornoz, 2019). Las actividades recreativas, que exponen a los más pequeños a una amplia variedad de contextos y materiales, también desempeñan un papel importante en el desarrollo de sus capacidades creativas, donde la integración del juego en las actividades de aprendizaje puede desarrollar eficazmente las habilidades creativas, como destacan Garver e Ivanov (2021) en programas estructurados de artes visuales que incluyen el juego, por ello, estos programas mejoran significativamente las capacidades creativas de los niños, incluyendo la fluidez, la flexibilidad y la originalidad del pensamiento.

Del mismo modo, Robson (2017) destaca 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, ya que Tok (2022) destaca la importancia del papel de los profesores en el fomento de la creatividad a través del juego libre; por lo tanto, estos hallazgos muestran 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.

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). Además, 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 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 analizando problemas del mundo real y desarrollando ideas originales para abordarlos (Ortiz, 2018; Reinoso, 2020).

Por el contrario, el juego se considera un método eficaz para fomentar el pensamiento creativo, especialmente en los niños, ya que les brinda suficientes oportunidades para dar rienda suelta a su imaginación y creatividad, por ende, 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, 2019).

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, ya 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 (Koleva, 2022).

Los griegos consideraban a los profesores como directores, líderes o no implicados, y esta última posición limitaba enormemente la capacidad de los alumnos para expresarse de forma creativa durante el juego libre.

Para sacar el máximo partido a estas interacciones, los profesores deben pensar en cómo involucran a los alumnos y cómo pueden ser mejores facilitadores durante el juego libre (Grigoropoulos, 2021). Los profesores pueden fomentar la creatividad de sus alumnos participando activamente en su juego, según la teoría cultural-histórica de la actividad (CHAT), que es una base teórica para el juego creativo, ya que, utilizando recursos culturales para fomentar la creatividad, este enfoque, que se basa en la zona de desarrollo próximo de Vygotsky, hace hincapié en la posición del profesor como mediador y facilitador (Loizou y Loizou, 2022).



Kusumaningtyas (2022) descubrió que muchos profesores de preescolar tenían dificultades para conceptualizar el juego creativo, por ello, debido a este malentendido, a menudo se crean juegos separados en lugar de incluirlos en las lecciones, esto reduce las oportunidades de los niños de jugar de formas 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 superar este importante obstáculo, debemos ayudar a los alumnos a desarrollar una comprensión conceptual más sólida del juego creativo y proporcionar a los educadores las herramientas necesarias para incorporarlo de manera eficaz en sus lecciones.

Por ejemplo, al incluir actividades de Ecoprint en proyectos STEAM (ciencia,



tecnología, ingeniería, artes y matemáticas),

los niños en edad preescolar han mejorado sus habilidades de pensamiento creativo. Según Zahra et al. (2023), este enfoque promueve el pensamiento innovador y mejora los programas preescolares al combinar la investigación científica con la expresión creativa.

Interacción y beneficios mutuos

El juego libre y el fomento del pensamiento creativo forman una relación mutuamente beneficiosa que favorece el crecimiento emocional, social, cognitivo y el desarrollo de los niños.

Aunque el juego libre es lo que realmente estimula la creatividad, el proceso creativo le da al juego una dirección mucho más profunda y matizada. En primer lugar, el juego libre permite a los niños explorar sin reglas ni expectativas, lo que los anima a pensar por sí mismos y desarrolla la flexibilidad mental y la fluidez que son los pilares de la creatividad, donde la capacidad de los niños para asumir diversos roles, encontrar sus propias soluciones a los retos y ver el mundo con nuevos ojos es un componente clave del juego imaginativo (Rahmah et al., 2024).

Al mismo tiempo, el pensamiento creativo mejora el juego no estructurado, ya que los niños imaginativos son más propensos a encontrar formas novedosas de interactuar y resolver problemas mientras juegan, por ello, esta creatividad se manifiesta en su capacidad para crear historias elaboradas, alterar las reglas del juego para adaptarlas a sus intereses y crear mundos completamente nuevos 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, todo lo cual requiere un alto nivel de creatividad interpersonal (Pinkow, 2023). Este tipo de interacción social no solo ayuda a los niños a comunicarse mejor y a trabajar en equipo; así, 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).

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 importancia 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 la física, las matemáticas o las artes es la falta de información sobre enfoques concretos para integrar el juego en la enseñanza de materias académicas (Sonak, 2022).



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. Según Rahmah et al. (2024), para crear un ambiente que fomente el juego espontáneo y la invención, es fundamental disponer de los recursos adecuados.

No obstante, los obstáculos culturales y sociales son igualmente importantes, de tal manera que, la importancia del juego libre en el fomento del pensamiento creativo puede estar infravalorada en algunas culturas, ya que se considera una actividad terciaria, 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).

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, ya sea dentro del aula o en el exterior, donde los entornos deben ser flexibles, permitiendo a los niños adaptar los espacios según sus necesidades y actividades, lo que favorece la creatividad en su máxima expresión (Rahmah et al., 2024).

Los educadores también tienen un papel crucial que desempeñar para garantizar que los niños puedan ser creativos sin que se reprima su creatividad; en lugar de ser dictadores que dicen a los niños lo que tienen que hacer, deben considerarse mediadores, facilitadores y observadores (Pinkow, 2023). 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, utilizando 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, por ende, todos los niños deben poder acceder a una amplia gama de materiales de alta calidad, para que puedan descubrir individualmente algo que se adapte a su estilo de juego y expresión creativa únicos. 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 para la exploración, la ideación y el desarrollo de la comprensión interdisciplinaria (Sonak, 2022).



Por último, 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, siendo así que, 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 fundamental 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 experimentación y el aprendizaje de los niños en edad preescolar a través del juego libre son la piedra angular de sus recursos educativos, ya que mejoran enormemente su desarrollo cognitivo,



socioemocional y creativo, en este entorno,

el aprendizaje es dinámico, significativo y centrado en el niño gracias a su espontaneidad y adaptabilidad.

2. La conexión entre el juego libre y el desarrollo infantil es compleja y amplia, por ello, vincula el aprendizaje con el desarrollo emocional, social y cognitivo, y ofrece a los niños la oportunidad de explorar, tomar decisiones y resolver problemas por sí mismos, además, a medida que el juego ha evolucionado de un nivel funcional a uno simbólico, se ha puesto de

relieve la importancia de adaptarlo a las diferentes etapas del desarrollo cognitivo para que pueda fomentar eficazmente 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, donde 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 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 ello, deben desempeñar el papel de facilitadores para crear un ambiente que fomente la independencia y la creatividad.

#### REFERENCIAS



**repositorio.une.edu.pe** | Juego, danza y música en psicoterapia infantil

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8120>

Albornoz, E.



**Documento de otro usuario**

Viene de de otro grupo

(2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión.



**repositorio.une.edu.pe** | Juego, danza y música en psicoterapia infantil

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8120>

Conrado, 15(66),

209-213. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttextpid=S1990-86442019000100209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextpid=S1990-86442019000100209)

Almeida,



L., Prieto, M., Ferrando, M., Oliveira, E., y Ferrándiz, C. (2008). Torrance Test of Creative Thinking: The question of its c

onstruct validity. *Thinking Skills and Creativity*, 3(1), 53-58. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2008.03.003>



**repositorio.une.edu.pe** | Juego, danza y música en psicoterapia infantil

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/8120>

Andrade,



**Documento de otro usuario**

Viene de de otro grupo

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>

Besançon, M., y



**dx.doi.org** | Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Mesleğe Özgü Yaratıcılıklarının Gelişiminin İncelenmesi: Boylamsal Bir Araştırma

<http://dx.doi.org/10.56423/fbod.1102223>

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>

Castañeda, E., y Tapia, M. (2021). Creative Thinking in Students. *Polo de 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*. Pearson Education.



Csikszentmihalyi, M. (2019). *Finding flow:*

The psychology of engagement with everyday life. Basic Books. [https://doi.org/10.1207/s15327965pli0501\\_2](https://doi.org/10.1207/s15327965pli0501_2)

Doğan, Y., Yıldırım, N., & 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. (2020).



**www.encyclopedia-infantes.com** | Aprendizaje basado en el juego: matemáticas | Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia

<https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/jugar-para-aprender-matematicas>

Taking Shape: Supporting Preschoolers' Acquisition of Geometric Knowledge Through Guided Play. *Child*

Development, 91(6). <https://doi.org/10.1111/cdev.13477>

Fleer, M. (2020). *Theorising play in the early years*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108652069>



**repositorio.eespli.edu.pe**

[https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/151/1\\_TI\\_EDA\\_EL\\_JUEGO\\_LIBRE\\_EN\\_LOS\\_SECTORES.pdf?sequence=1](https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/151/1_TI_EDA_EL_JUEGO_LIBRE_EN_LOS_SECTORES.pdf?sequence=1)

Flores, 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].

[https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%20merged\\_organized\\_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%20merged_organized_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). Fichero de juegos El juego: derecho y motor del desarrollo infantil. UNICEF.

[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. Appleton and Company.

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, R.



**Documento de otro usuario**

Viene de de otro grupo

(2022). Pensamiento creativo: Una estrategia para el proceso de enseñanza

-aprendizaje. Hacedor, 6(1), 80-91. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2124/2680>

Grigoropoulos, I. (2021).



**doi.org | Greek Early Childhood Educators' Engagement Practices and Facilitative Roles During Free Play | Contemporary School Psychology**

<https://doi.org/10.1007/S40688-021-00400-6>

Greek early childhood educators' engagement practices and facilitative roles during free play.

Contemporary School Psychology, 26, 197-206. <https://doi.org/10.1007/S40688-021-00400-6>



**jebentmama.nl | Wat is het belang van toneelspel tijdens de kindertijd?**

<https://jebentmama.nl/speeltijd/activiteiten-en-spelletjes-voor-kinderen/het-belang-van-toneelspel-tijdens-de-kindertijd/>

Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación

Infantil [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>



Hassinger-Das, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R.

, y Hirsh-Pasek, K. (2017).



**www.encyclopedia-infantes.com | Aprendizaje basado en el juego: matemáticas | Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia**

<https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/jugar-para-aprender-matematicas>

More than just fun: A place for games in playful

learning. Infancia y Aprendizaje, 40, 191-218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>

Hernández, C. y Guaraté, A. (2019). Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje. Madrid, España: Narcea S.A.

[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)

Jordan, E.



**repositorio.une.edu.pe | Pensamiento creativo, pensamiento crítico e inteligencia emocional en alumnos de la Escuela Militar de Chorrillos, año 2019**

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5021>

(2020). Pensamiento creativo, pensamiento crítico e inteligencia emocional en alumnos de la Escuela Militar de Chorrillos, año 2019

[Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5021>



Kaufman, J., y Beghetto, R.



**latinoamericana.ucaldas.edu.co**

[http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana17\(1\)\\_9.pdf](http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana17(1)_9.pdf)

(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., Ristanto, S., y Kurniawan, A. (2023).



**doi.org | Project-Based Learning Via Traditional Game in Physics Learning: Its Impact on Critical Thinking, Creative Thinking, and Collaborative Skills**

<https://doi.org/10.15294/jpii.v12i2.43198>

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.



(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)

Koleva, M. (2022). Supporting early childhood teachers' play pedagogy. *En Early childhood teacher education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003149668-7>

Kusumaningtyas, N. (2022). Kindergarten teachers' understanding of the creative play. *International Social Sciences and Humanities*, 2(1), 34-41. <https://doi.org/10.32528/issn.v2i1.153>

Loizou, E., y Loizou, E. (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,



(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://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP\\_INICIAL/59-hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf)



Mulia, T., y Rahayu, W. (2023). Creative Thinking in Mathematics. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 213-225.

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.

Oñate, A. (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. <https://www.pisaparacentroseducativos.es/estudio.html>

Ortiz, 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. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Norton.

Pinkow, F. (2023). 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, V. (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, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J. y Salazar,

24

Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

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=S2218-36202020000100](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100)

Robson, S. (2017). Play, creativity and creative thinking. Routledge.

Rousseau, J. (1762). Emilio, o De la educación. Alianza Editorial

Ryan, R., y Deci, E. (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.



, Hutahaean, J., Marpaung, N., y

25

files.eric.ed.gov

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1304603.pdf>

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>

Smith, P. (2021). Play and its role in the development of young children. *Child Development Perspectives*, 15(1), 24-30. <https://doi.org/10.1111/cdep.12425>

Sonak, A. (2022). Mastering the power of creative thinking. En *Mastering the Power of You*. Routledge.

Sutton-Smith, B. (2020). The ambiguity of play. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1h9dk5k>

Tok, E. (2022). 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., Mokrova, I., Hatfield, B., 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/jftr.12317>

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>

26

Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación

27

Documento de otro usuario

Viene de de otro grupo

básica. *Revista Innova*

*Educación*, 3(4), 110-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152448>

28

www.unir.net | La importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños | UNIR

<https://www.unir.net/revista/educacion/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-social-ninos/#:~:text=En%20resumen%2C%20el%20juego%20est%C3%A1%20relacionado%20con%20el,competencias%20sociales%2C%20desarro...>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Yang, Z., y Hung, I. (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).

29

doi.org | The need of creative thinking in Indian medical education

<https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20223538>

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>

Zahra, N., Purnamasari, Y., Jazariyah, I., y Syekh, C.

30

doi.org

<https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-10>

(2023). Fostering creative thinking in early learners through STEAM-based ecoprint projects.

*Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*,

8(4),

