



**EL JUEGO LIBRE Y EL PENSAMIENTO CREATIVO
EN NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS**

**FREE PLAY AND CREATIVE THINKING
IN CHILDREN FROM 0 TO 6 YEARS OF AGE**

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

Presentado por

Lidia Elvira Mallqui Tarazona
<https://orcid.org/0009-0005-5122-4308>

Asesor

Martha Amparo Cuzcano Huarcaya
<https://orcid.org/0000-0001-8699-7726>

Lima, septiembre, 2025



Trabajo de Investigación Malqui Lidia

3%
Textos
sospechosos



< 1% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
3% Idiomas no reconocidos
16% Textos potencialmente generados por IA (Ignorado)

Nombre del documento: Trabajo de Investigación Malqui Lidia.docx
ID del documento: 45f29af05989e5659da92046dd8fc16f2d6dd334
Tamaño del documento original: 55,88 kB

Depositante: MARCELO AGUINAGA
Fecha de depósito: 29/8/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 29/8/2025

Número de palabras: 9698
Número de caracteres: 66.234

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	ciencialatina.org https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/14186	< 1%		Palabras idénticas < < 1% (40 palabras)
2	Documento de otro usuario #c258bc Viene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas < < 1% (28 palabras)
3	Documento de otro usuario #a2e76a Viene de otro grupo 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < < 1% (28 palabras)
4	www.redalyc.org Prueba de creatividad verbal de Torrance: Evidencias de valid... https://www.redalyc.org/journal/4471/44714872007/44714872007.pdf 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas < < 1% (21 palabras)
5	Documento de otro usuario #d4c00 Viene de otro grupo 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < < 1% (23 palabras)

DEDICATORIA

A Dios por enviarme a mi mayor regalo, mi hija Guadalupe Valentina, mi milagro del cielo y mi bendición tan soñada.

A mi hija Guadalupe, mi Lupita, mi mayor motivación y fuerza para seguir en todo lo propuesto.

A mi familia por ser mi soporte y mi apoyo incondicional.

A todos los niños y niñas que merecen espacios de juego libre y seguro, donde puedan explorar, crear y aprender sin límites.

Lidia Elvira Mallqui Tarazona

RESUMEN

La presente monografía tiene como finalidad describir teóricamente el juego libre en los niños y niñas de 0 a 6 años, analizar el pensamiento creativo en esta etapa y explorar la relación entre ambos conceptos. El juego libre, entendido como una actividad espontánea, voluntaria y no estructurada, es clave para el desarrollo integral infantil, ya que estimula habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Por otro lado, el pensamiento creativo se manifiesta en la capacidad de los niños para generar ideas innovadoras, flexibles y originales ante diversas situaciones, con lo que se favorece la resolución de problemas y el aprendizaje significativo. A través de una revisión teórica sustentada en literatura científica actual, se concluye que el juego libre constituye un entorno propicio para la expresión del pensamiento creativo, dado que permite a los niños y niñas experimentar, simbolizar e imaginar sin restricciones externas. Esta relación destaca la importancia de promover entornos educativos que valoren el juego libre como eje central en el desarrollo temprano.

Palabras clave: juego libre; pensamiento creativo; niños; educación inicial; creatividad.

ABSTRACT

The purpose of this monograph is to theoretically define free play in boys and girls aged 0 to 6 years, to analyze creative thinking at this stage and to explore the relationship between both concepts. Free play, understood as a spontaneous, voluntary and unstructured activity, is key for children's integral development, since it stimulates cognitive, social, emotional and physical skills. On the other hand, creative thinking is manifested in children's ability to generate novel, flexible and original ideas in different situations, favoring problem solving and meaningful learning. Through a theoretical review based on current scientific literature, it is concluded that free play is an environment conducive to the expression of creative thinking, as it allows boys and girls to experiment, symbolize and imagine without external restrictions. This relationship highlights the importance of promoting educational environments that value play as a central axis in early development.

Keywords: free play; creative thinking; children; creativity; early childhood education; creativity.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I: EL JUEGO, UNA CREACIÓN DEL NIÑO.....	10
1.1. Bases del juego libre.....	10
1.2. Importancia del juego libre	12
1.3. Dimensiones del juego libre	13
1.3.1. Juego funcional.....	13
1.3.2. Juego dramático o simbólico	15
1.3.3. Juego de reglas	16
1.4. Juego libre en entornos educativos.....	16
1.5. Factores que afectan el juego libre	18
CAPÍTULO II: PENSAMIENTO CREATIVO	19
2.1. Bases del pensamiento creativo	19
2.2. Factores que influyen en el pensamiento creativo	20
2.2.1. Ambiente familiar y escolar	20
2.2.2. Materiales y recursos	21
2.2.3. Rol del juego	22
2.3. Dimensiones del pensamiento creativo.....	23
2.3.1. Fluidez.....	23
2.3.2. Originalidad.....	24
2.3.3. Elaboración.....	24
2.3.4. Flexibilidad.....	24
2.4. Relación entre el juego libre y el pensamiento creativo.....	25
2.4.1. Experiencias educativas que favorecen la creatividad a través del juego	26
2.4.2. Estrategias didácticas para potenciar el pensamiento creativo mediante el juego.....	27
CONCLUSIONES	29
REFERENCIAS	31

INTRODUCCIÓN

Se observa que, durante el juego espontáneo, los niños y niñas manifiestan un notable despliegue de imaginación, creatividad y capacidad simbólica. En esos momentos de libertad, inventan historias, asumen roles, resuelven conflictos y construyen significados a partir de elementos simples del entorno. Estas observaciones despiertan un interés profundo por comprender el valor del juego libre en el desarrollo cognitivo, emocional y especialmente creativo en la primera infancia.

Diversos autores coinciden en señalar el valor formativo del juego libre. Por ejemplo, Piaget (1951, como se citó en Rochat, 2023) lo considera un mecanismo esencial para la asimilación de la realidad y la construcción del conocimiento; Winnicott (1971, como se citó en Portalatín, 2020) lo concibe como un espacio potencial de desarrollo emocional y creativo; y Aucouturier (2004, como se citó en Villar y Faundez, 2022) destaca su carácter expresivo y simbólico. A través del juego libre, los niños y niñas no solo reproducen experiencias, sino que las transforman, crean nuevas posibilidades y fortalecen su autonomía.

Además, investigaciones recientes han advertido sobre los riesgos de reducir el tiempo de juego en la infancia. Arnaiz (2005, como se citó en Ortiz, 2023) señala que la falta del mismo puede limitar el desarrollo del pensamiento flexible, afectando la capacidad de los niños para adaptarse, innovar y resolver problemas. En una sociedad que demanda cada vez más creatividad y pensamiento crítico, dicho hallazgo cobra particular relevancia.

La importancia de este estudio también radica en su amplitud de análisis: se considera el juego como fenómeno aislado, articulado con una dimensión clave del desarrollo humano, y se examina su manifestación dentro de un contexto institucional. Esto implica reconocer al docente como mediador fundamental entre el juego y el aprendizaje, y plantea la necesidad de integrar estrategias didácticas que favorezcan el juego libre como parte activa del proceso educativo.

En el contexto internacional, la cultura y la creatividad han sido asumidas como piedras angulares del desarrollo de los seres humanos en su conjunto, representando una parte del 3,1% del PIB mundial y ocupando el 6,2% del empleo total según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2022). Este hecho ha puesto de manifiesto la imperiosa necesidad de pensar y repensar las políticas educativas desde un planteamiento que incorpora el juego como una forma válida de expresión cultural y aprendizaje en la primera infancia. La UNESCO plantea que una de las maneras de promover la diversidad de las formas culturales desde los primeros años de vida será mediante el fortalecimiento de la identidad colectiva, la participación social y el desarrollo de habilidades fundamentales como son la creatividad, la resolución de problemas y la imaginación. Por lo tanto, el juego libre se constituye como una forma necesaria de jugar para el desarrollo integral de niños y de niñas de 0 a 6 años de edad: puede revertir en el bienestar propio, de la comunidad, y ser considerado como una práctica cultural que merece ser animada y protegida como un auténtico bien público mundial.

En el Perú, se entiende que el juego libre en la primera infancia es una de las estrategias pedagógicas que favorecen el desarrollo integral de los niños y las niñas de 0 a 6 años. El Marco Curricular Nacional para la Educación Inicial señala que el juego se entiende como una actividad espontánea, placentera y también como un medio que permite a los niños explorar el entorno, desarrollar el pensamiento creativo, expresar emociones, construir significados y relacionarse con los demás. La concepción del juego como motor del aprendizaje es propia de un modelo educativo que toma en cuenta la diversidad, la autonomía, la iniciativa del niño y el respeto por los ritmos y potencialidades individuales (Ministerio de Educación del Perú, 2014). Esta concepción del juego cobra aún más sentido según el informe del Programme for International Student Assessment, 2022, al establecer que sólo el 49,6% de los estudiantes peruanos obtuvieron el mínimo de logros en competencia lectora, lo que pone de manifiesto la importancia de fortalecer desde la primera infancia las capacidades cognitivas y creativas que permitirán mejorar el desempeño académico en un futuro. Así, el juego libre no solo es una práctica pedagógica pertinente, sino que también es una estrategia clave para la construcción de una ciudadanía más reflexiva, crítica e innovadora (MINEDU, 2022).

El juego libre constituye un medio fundamental en la estimulación del pensamiento creativo en los niños de 0 a 6 años, al ofrecerles oportunidades para imaginar, experimentar y resolver problemas en entornos seguros y significativos. Basado en teorías del desarrollo infantil como las de Piaget (1951, como se citó en Rochat, 2023) y Vygotsky (1978, como se citó en Brescó et al., 2019), así como en el enfoque pedagógico promovido por el MINEDU (2014), se reconoce que esta forma de juego permite a los niños desplegar su autonomía, simbolizar la realidad y desarrollar ideas originales desde sus propias experiencias. A partir de esta inquietud, la presente monografía surge con el propósito de visibilizar y revalorizar el juego libre como una herramienta pedagógica esencial, muchas veces subestimada en el sistema educativo. El estudio parte de una pregunta clave: ¿De qué manera el juego libre contribuye al desarrollo del pensamiento creativo en niños de 0 a 6 años y cómo puede potenciarse su uso dentro de los espacios educativos formales?

La presente monografía tiene como objetivo general analizar la relación entre el juego libre y el pensamiento creativo en la primera infancia, abordando esta temática desde una perspectiva teórica y con un enfoque descriptivo. Para ello, se han planteado tres objetivos específicos: i) describir teóricamente el concepto de juego libre en niños de 0 a 6 años, ii) analizar los fundamentos teóricos del pensamiento creativo en la infancia, y iii) identificar estrategias didácticas en el nivel inicial que favorezcan el desarrollo del pensamiento creativo a través del juego libre. Este abordaje permite una visión profunda de cómo se manifiestan estas capacidades en la etapa inicial del desarrollo humano y qué implicaciones tiene ello para la práctica docente y el diseño curricular en educación inicial.

La monografía se estructura en tres capítulos. En el primero, se desarrolla el concepto de juego libre, sus fundamentos teóricos, beneficios y dimensiones (funcional, dramático y de reglas), con énfasis en los aportes de Piaget y Smilansky. El segundo capítulo aborda el pensamiento creativo, con dimensiones como fluidez, originalidad, elaboración y flexibilidad, desde una mirada psicológica y educativa basada en las teorías de Guilford y Torrance. Finalmente, el tercer capítulo explora la relación entre ambos conceptos, destacando experiencias pedagógicas y propuestas metodológicas que promueven la creatividad infantil mediante el juego libre.

CAPÍTULO I:

EL JUEGO, UNA CREACIÓN DEL NIÑO

1.1. Bases del juego libre

De acuerdo a conceptualizaciones recientes, el juego libre tiene tres características fundamentales que se combinan para proporcionar una experiencia de aprendizaje óptima. Primera característica, el adulto que proporciona orientación debe tener un objetivo de aprendizaje claro en mente al establecer una actividad lúdica. Segunda, la actividad debe permitir a los niños cierto grado de elección y agencia sobre su juego; ya sea que la interacción sea iniciada por un adulto o un niño, debe ser dirigida por el niño siempre que sea posible. Finalmente, el adulto debe ser flexible en el uso de técnicas de orientación, por ejemplo, mediante el uso de preguntas abiertas, pistas, indicaciones, para garantizar la sensibilidad a los intereses y necesidades del niño (Skene et al., 2022).

El juego libre ha sido históricamente una forma de juego de construcción en la primera infancia. Permite a los niños y niñas construir y representar ideas con bloques educativos y materiales diversos. Varias investigaciones indican que este tipo de juegos podría promover eficazmente múltiples conceptos y habilidades de los niños y niñas, como el pensamiento matemático, el funcionamiento ejecutivo como la autorregulación, el pensamiento flexible y la planificación. Además, el juego con bloques educativos ayuda a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas, la creatividad y la imaginación (Yang et al., 2022).

En este sentido, el aprendizaje lúdico se asocia con una amplia gama de resultados: el crecimiento personal, las habilidades del siglo XXI, tales como creatividad, colaboración y comprensión de la materia. Además, en la formación del docente, los estudiantes necesitan desarrollar competencias que les permitan diseñar diferentes formas de entornos de aprendizaje para los niños y niñas. Asimismo, la teoría, la investigación y la práctica indican que las actividades lúdicas pueden ser valiosas en la educación superior en términos tanto de motivación como de aprendizaje de los estudiantes (Snorre et al., 2022).

Es posible promover el pensamiento creativo en la educación. Su fomento debe comenzar en la educación inicial y la educación para la primera infancia. La creatividad ha sido un objetivo importante, pero un área poco investigada. A menudo se ha relacionado con las artes, las habilidades y el juego, mas los niños y niñas también utilizan sus habilidades de pensamiento creativo en situaciones cotidianas (Teemu et al., 2020).

De acuerdo al pedagogo francés Aucouturier (2004, como se citó en Villar y Faúndez, 2022), el juego libre representa un mecanismo que impulsa al educando a comunicar, crear y pensar en materia de comprensión de los conocimientos de forma coherente y amplia. Es por esa razón que, en las bases curriculares, se integra en los cursos para articular con el proceso de enseñanza y aprendizaje en el núcleo pedagógico. Además, destaca que la creatividad se desarrolla a través de los estímulos propios de los juegos, dado que proporcionan una libertad de imaginación y deseos capaces de desarrollar nuevas estrategias que fundamentan la memoria a través de diversas experiencias realizadas. Por otra parte, se destaca la importancia de los padres de familia y docentes para brindar flexibilidad en las vivencias de los infantes.

De acuerdo al psicólogo Wallon (1975, como se citó en Maslowski y Pazzini, 2024), el juego libre fomenta la vinculación entre el niño y sus dominios del conocimiento y esto se puede fortalecer en la edad de 3 o 4 años. Asimismo, contribuye a la comprensión en las asociaciones afectivas entre el educando y los docentes, con lo que se desarrolla el aspecto pedagógico (Maslowski y Pazzini, 2024).

Desde la perspectiva de Piaget (1951, como se citó en Rochat, 2023), el juego libre es una manifestación del mecanismo de asimilación, por medio del cual los niños y las niñas incorporan en sus esquemas mentales nueva información obtenida del entorno. Además, en esta etapa, los niños y las niñas impulsan su razonamiento creativo y la expansión del conocimiento; de esta manera ellos ponen en práctica sus habilidades cognitivas en un ambiente sin presiones o temor a equivocarse para contribuir al perfeccionamiento de su inteligencia por medio de la interacción con su entorno.

Desde el enfoque psicoanalítico, Freud (1920, como se citó en Schreck, 2018) sostuvo que el juego libre es un mecanismo por medio del cual los niños manejan sus problemas internos que tiene como objetivo la confrontación con experiencias difíciles. Otro autor relevante es Winnicott (1971, como se citó en Portalatin, 2020), quien consideró este constructo como un espacio que se ubica entre la realidad externa e interna del infante y como una herramienta muy importante en la actividad psicoterapéutica que permite una mayor facilidad en la exploración.

Por otro lado, para Arnaiz (2005, como se citó en Ortiz, 2023) el juego libre tiene una relevancia vital en la enseñanza, siendo útil para promover la interacción social y la igualdad de oportunidades, ya que permite que cada niño comprenda nuevos conocimientos a su propio ritmo. Asimismo, de acuerdo con Pikler, (1969, como se citó en Sagastui et al., 2025) el juego es parte neurálgica en el desarrollo infantil, en la que se tiende a explorar para comprender el propio ritmo y fortalecer habilidades en la resolución de problemas y la creatividad. Este tipo de juegos les permite a los niños averiguar su contexto y aprenderlo de manera autónoma (Sagastui et al., 2025).

1.2. Importancia del juego libre

El juego es un componente integral en los planes de estudio de la educación de la primera infancia en muchos países, entre ellos Nueva Zelanda, Reino Unido, Italia, Estados Unidos de América e Irlanda. Tan es así que ha sido reconocido como fundamental para apoyar el desarrollo, bienestar y aprendizaje de los niños. Si bien es esencial discutir estos aspectos, también es necesario implementar planes en torno a estrategias pedagógicas que respalden el desarrollo y el aprendizaje social y emocional de los educandos, para mitigar así potencialmente los efectos perjudiciales en su aprendizaje. De hecho, durante tal concepto, es probable que se necesite del juego, sobre todo en la enseñanza y el cuidado de los niños (O’Keeffe y McNally, 2021).

El juego orientado a objetivos es una forma que se lleva a cabo a través de actividades que se mueven de un poste a otro continuamente. Comprende diferentes tipos que deben realizarse secuencialmente. El juego mixto permite desarrollar elementos

motores como fuerza, durabilidad, agilidad, velocidad, equilibrio y coordinación. Además, es una necesidad para algunas personas porque puede proporcionar alivio de los diversos problemas que enfrentan. Se afirma que la clave del juego es la diversión; por lo tanto, enciende la creatividad y desarrolla la actividad motora, y ofrece a los niños la oportunidad de trabajar habilidades clave en todos los dominios. Estas se asocian al desarrollo social, el desarrollo físico, el desarrollo intelectual y el desarrollo de la comunicación. El juego para los niños que aún están en las etapas de crecimiento y desarrollo les ayuda a comprender el mundo exterior, a desarrollar y estimular sus habilidades de resolución de problemas, lo que también aumenta su comprensión de estos desafíos de la vida (Sutapa et al., 2021).

1.3. Dimensiones del juego libre

La manera de entender el juego libre y su influencia sobre el desarrollo infantil ha sido tratada en forma extensa por diversos teóricos. Entre estos, sobresale la psicóloga Sara Smilansky, quien elaboró una tipología básica sobre las formas de juego de la infancia en 1968. La propuesta de la autora se deriva de las investigaciones llevadas a cabo en entornos escolares y presenta diferentes ejes de juego que van evolucionando con el desarrollo infantil. El juego, tal como postula Smilansky (1968, como se citó en Gianino y Guzmán, 2022), no es una actividad unitaria, sino está articulada al desarrollo cognitivo y socialización de los niños y niñas.

Las dimensiones del juego (funcional, constructivo, dramático, con reglas) permiten comprobar cómo el juego libre va siendo capaz de transformarse en una herramienta compleja de exploración, expresión y aprendizaje. A partir de esta descripción, se procederá a explorar cada una de esas formas de juego, teniendo en cuenta su relación con el desarrollo creativo de los niños y niñas.

1.3.1. Juego funcional

En cuanto a este tipo de juego, según Smilansky (1968, como se citó en Gianino y Guzmán, 2022), emerge en los dos primeros años de vida y se evidencia por el reconocimiento sensoriomotor del entorno. Los infantes realizan actividades de poca complejidad como sacudir objetos, arrojar pelotas o aporrear zonas, esto contribuye al óptimo desarrollo de la

coordinación sensoriomotora. Es por ello que el juego representa una relevancia fundamental en las primeras edades de los seres humanos, dado que contribuyen a la construcción de una base para desarrollar habilidades más difíciles.

Por su parte, Piaget (1951, como se citó en Rochat, 2023) sostiene que esta dimensión corresponde a la etapa sensoriomotora. Dentro de su teoría del desarrollo cognitivo, se ubicaría desde el nacimiento hasta los primeros dos años de vida; durante esa etapa los niños y niñas descubren el mundo mediante el juego, repitiendo de manera constante todo tipo de actividades que les resulten placenteras, con estas interacciones repetitivas aseguran la construcción de esquemas cognitivos básicos.

Por otro lado, Montessori (1919, como se citó en Espinoza, 2022) resaltó que, en los primeros años de vida, es de vital importancia desarrollar los sentidos. Con base en ello, decidió elaborar una amplia gama de materiales educativos específicos para estimular la exploración sensorial y el control del movimiento, dado que este tipo de juego no es solo una actividad improvisada, sino un mecanismo fundamental para la autonomía y el aprendizaje temprano.

Desde otra óptica, Gianino y Guzmán (2022) sostiene que este juego se inicia después de los 2 años hasta los 4 años y se caracteriza por el uso de objetos tangibles con el propósito de construir, ensamblar o alterar mecanismos. Entre las principales acciones que se pueden observar está la construcción de torres con bloques, el modelado de plastilina y el dibujo. El autor menciona que esta etapa es fundamental para impulsar el pensamiento lógico y la resolución de problemas, debido a que los niños y niñas experimentan distintas formas de juego, lo cual promueve la creatividad.

En el marco del desarrollo infantil, se reconoció ampliamente el valor del juego como medio para potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Desde esta perspectiva, Vygotsky (1978, como se citó en Brescó et al., 2019), a través del concepto de la Zona de Desarrollo Próximo, define la distancia entre lo que un niño podía hacer por sí mismo y lo que lograba con la guía de un adulto o una persona más experimentada. En este

sentido, el autor destacó la importancia de la colaboración en tareas compartidas para construir un entorno social que facilitara la incorporación de nuevos conocimientos y estrategias. Por ejemplo, cuando un niño jugaba con bloques junto a un compañero mayor de más experiencia, aprendía nuevas formas de ensamblar estructuras más complejas, ampliando así su repertorio de habilidades y fortaleciendo su desarrollo integral.

Finalmente, Bruner (1961, como se citó en Martínez y Zapata, 2024), en su teoría del aprendizaje, argumentó que los infantes aprenden óptimamente cuando conocen, experimentan o detectan los fundamentos por sí mismos, en lugar de obtener pasivamente la información; en el contexto de esta dimensión, argumenta que, al manipular diversas formas de juntar objetos, los infantes desarrollan activamente su propio conocimiento.

1.3.2. Juego dramático o simbólico

Desde el punto de vista de Sagastui (2025), a partir de los tres años de edad los niños y niñas realizan el juego simbólico o dramático que consiste en actuar en juegos de roles, donde se deben imitar situaciones de la vida diaria como jugar a ser médicos, maestros o padres. Este tipo es fundamental para el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la socialización. En esta dimensión se destaca la mejor comprensión del mundo que rodea a los niños. Asimismo, se practican las habilidades sociales fundamentales, como la colaboración, la compasión y la solución de conflictos.

Según Piaget (1951, como se citó en Rochat, 2023), esta dimensión es una clara demostración de la fase preoperacional, en la cual los infantes desde los 2 hasta los 7 años ajustan la realidad en función de sus exigencias e intereses, lo que les proporciona comprensión de las diversas experiencias del ambiente. Debido a estos ajustes las cosas pueden tener un significado distinto al real, como un niño que utiliza una caja simulando que está conduciendo un automóvil o una cuchara como si fuera un teléfono.

Por otro lado, Brescó et al. (2019) sostienen que esta dimensión es un instrumento sociocultural que permite con mayor facilidad el aprendizaje y la interiorización de reglas y roles sociales. A diferencia de Piaget, él sostiene que este tipo de juego contribuye al

desarrollo cognitivo del infante y no solo es una manifestación del mismo, además, permite desarrollar métodos de autocontrol, contención emocional y planeamiento de actividades.

1.3.3. Juego de reglas

En cuanto a este juego, Storli et al. (2020) mencionan que, al llegar a los seis años de vida aproximadamente, los seres humanos empiezan a realizar juegos con una estructura más compleja, con reglas preestablecidas, como los juegos de mesa, deportes, etc. Este tipo es fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico, pero sobre todo, el manejo de las emociones, un componente importante en la vida adulta, dado que deben seguir las normas establecidas entre los participantes; de igual manera, un juego con reglas es un reflejo del desarrollo social y moral de los niños, que los prepara para la interacción en contextos grupales más amplios.

Para Piaget (1951, como se citó en Rochat, 2023), esta dimensión corresponde a la etapa de las operaciones concretas, a partir de los 7 años de edad. Según su teoría, en esta fase los infantes comienzan a ver el juego como una actividad que sigue reglas preestablecidas, a diferencia del juego simbólico donde actúan de acuerdo a su imaginación. En este tipo, los niños comprenden nociones básicas de justicia, colaboración y método para resolver conflictos.

1.4. Juego libre en entornos educativos

El juego libre comprende toda actividad lúdica que es iniciada, dirigida y organizada por los propios niños, sin una estructura predeterminada ni una intervención directa del adulto. Se trata de un espacio donde los infantes pueden expresar sus intereses, necesidades y emociones de forma espontánea, utilizando su imaginación, creatividad y habilidades sociales para construir experiencias significativas. A diferencia del juego estructurado, el juego libre no está condicionado por objetivos pedagógicos impuestos, lo cual le confiere un valor único en el desarrollo integral infantil.

Este tipo de actividad resulta fundamental en diversas dimensiones del crecimiento humano. Desde el punto de vista físico, permite al niño moverse libremente, desarrollar su

coordinación motriz y fortalecer su cuerpo. A nivel cognitivo, promueve la toma de decisiones, la resolución de problemas, la planificación, el pensamiento simbólico y la experimentación. En el plano social, facilita el aprendizaje de normas de convivencia, el trabajo colaborativo y la empatía, mientras que en el ámbito emocional contribuye a la autorregulación, la expresión de sentimientos y la construcción de la identidad.

El componente creativo del juego libre se ve especialmente potenciado cuando este ocurre fuera del aula y en entornos ricos en estímulos. Según las investigaciones de Storli (2020), los niveles de invención y exploración aumentan significativamente cuando los niños tienen acceso libre a una amplia variedad de materiales no estructurados como telas, bloques, elementos naturales o materiales reciclables, que pueden transformar según sus propias narrativas y necesidades lúdicas. Esto sugiere que la creatividad no solo emerge del niño, sino también de la interacción entre este y su entorno (Storli, 2020).

Asimismo, la calidad del ambiente educativo y el tipo de vínculo que establece el adulto mediador, en este caso, él o la docente, tienen un impacto directo en la frecuencia, duración y riqueza del juego libre. Morales et al. (2020), en su estudio sobre aulas dedicadas al juego libre, evidencian una correlación positiva entre la calidad de las instalaciones físicas, como espacios amplios, seguros y estimulantes con la calidad de las interacciones entre el monitor o educador y los niños. Según sus hallazgos, cuanto más acogedor y preparado es el espacio, más respetuosa y empática es la relación adulto-niño, mayor es el tiempo efectivo que se dedica al juego libre y más profundos son los aprendizajes que este genera.

En resumen, el juego libre no solo constituye una manifestación natural de la infancia, sino que también es una herramienta poderosa para favorecer un desarrollo armónico. Su implementación en los contextos educativos exige una mirada sensible por parte del adulto, así como el diseño de entornos seguros, flexibles y ricos en oportunidades lúdicas que estimulen la exploración y la autonomía infantil.

1.5. Factores que afectan el juego libre

Existen distintos tipos de barreras para que fluya la práctica del juego libre. Entre ellas, destacan la excesiva urbanización que resulta en la disminución de espacios para llevar a cabo el juego espontáneo; la preocupación que tienen los adultos sobre la seguridad de los niños y niñas; el horario escolar, que es rígido o muy amplio; y el exceso de actividades extracurriculares que pueden reducir el tiempo libre para jugar (Espinosa, 2023).

Las investigaciones científicas han demostrado que el fácil acceso a espacios de recreo públicos está asociado a una mayor probabilidad de que los niños jueguen libremente (Gemmell et al., 2022). Otro aspecto que ha ganado relevancia en los últimos años es el incremento del uso de dispositivos electrónicos.

La exposición a pantallas se ha incrementado de tal manera que, en muchas ocasiones, ha sustituido al tiempo de juego activo o contacto con la naturaleza. Tal cambio en la práctica del juego libre hacia actividades pasivas limita el desarrollo psicomotor de los niños y niñas que entran en un círculo de restricción en cuanto a las habilidades motoras, la interacción social o la capacidad de atención prolongada (Hinkley et al., 2018).

En definitiva, el juego libre constituye una verdadera necesidad en la infancia. Sin embargo, su aplicación práctica está relacionada con diversos determinantes, como las condiciones objetivas del contexto, la oferta de zonas recreativas adecuadas y seguras, y el equilibrio entre el tiempo que los niños están en contacto con la tecnología, la cual limita su exploración. Vencer las barreras que impiden el juego libre requiere una reflexión conjunta de familias, instituciones educativas y comunidades dirigidas a la creación de entornos más propicios para la primera infancia.

CAPÍTULO II:

PENSAMIENTO CREATIVO

2.1. Bases del pensamiento creativo

La educación preescolar es la edad más crítica para potenciar el pensamiento creativo. Numerosos estudios han destacado la importancia de cultivar el aspecto creativo infantil durante esta etapa. Existen diferencias en el desarrollo en niños en edad preescolar a medida que crecen. Puede potenciarse con entrenamiento y se espera que los juegos educativos digitales se conviertan en una de las formas más potenciales para entrenar el pensamiento creativo para niños y niñas en edad preescolar en el siglo XXI; dado que los juegos online son muy atractivos para los niños, pueden motivarlos para aprender activamente y estimularlos a producir comportamientos creativos. Muchas de las aplicaciones actuales orientadas a preescolar están generalmente dirigidas a todos los niños de 3 a 6 años y no son específicas para la edad (Xiong et al., 2022).

Además, las habilidades de pensamiento creativo ganan protagonismo entre las futuras competencias transformadoras, haciendo que sea importante la inversión en habilidades de soluciones creativas e innovadoras para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible determinados por las Naciones Unidas. Muchos países aspiran a que la nueva generación desarrolle habilidades de pensamiento creativo; junto con ello, los educadores y docentes necesitan diseñar una nueva experiencia de aprendizaje que tenga como objetivo desarrollar estas habilidades. Sin embargo, las habilidades de pensamiento creativo se desarrollan bajo contenido multidisciplinario; esa es la razón por la que diseñar este tipo de experiencia de aprendizaje es un procedimiento complejo. Al diseñarlas, se puede obtener apoyo de los contextos en los que están interesados los estudiantes de hoy. Por ejemplo, los juegos digitales son un tema muy popular entre los niños (Bulut et al., 2022).

Por su parte, Zimmerman y Moylan (2009) señalaron que la creatividad de los alumnos crece cuando el entorno familiar, social y escolar les brinda apoyo para expresarse. En esa misma línea, Setiawan et al. (2018) afirman que la creatividad es el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno, lo que implica que esta puede desarrollarse o

limitarse según las condiciones contextuales en las que se encuentre la persona. En relación con esta explicación, uno de los esfuerzos para guiar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes se realiza a través del aprendizaje en el entorno escolar. La práctica creativa es compleja, cambiante y evolutiva, por lo que es necesario seguir debatiendo sobre la cultura pedagógica creativa y sugerir implicaciones para futuras investigaciones y prácticas de los profesionales en otro contexto educativo (Nazirun y Candra, 2021).

2.2. Factores que influyen en el pensamiento creativo

2.2.1. Ambiente familiar y escolar

Uno de los factores más sobresalientes lo describe Amabile (1996, como se citó en Carranza, 2021), quien sostiene que el entorno desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad infantil. Según su enfoque, un ambiente estimulante, flexible y libre de restricciones excesivas permite a los niños explorar con mayor libertad, experimentar sin temor al error y generar ideas novedosas. Por el contrario, un entorno rígido, altamente normativo o centrado únicamente en el cumplimiento de reglas puede inhibir la expresión creativa y limitar la disposición del niño a pensar de forma original. En este sentido, tanto padres como docentes desempeñan un rol crucial cuando fomentan la curiosidad, promueven la autonomía y ofrecen apoyo emocional: están contribuyendo activamente al fortalecimiento del pensamiento creativo en los niños y niñas.

De manera complementaria, Acar y Runco (2019) destacan que la mente creativa prospera en contextos que valoran la libertad, el afecto y la exploración de lo inusual. No se desarrolla en el vacío, sino que depende en gran medida de la calidad de los vínculos y de los mensajes que los adultos transmiten respecto a la imaginación, el error y el aprendizaje. Por ejemplo, en los hogares donde se valoran las preguntas inusuales, se estimula la fantasía y se brindan respuestas comprensivas y abiertas, los niños encuentran un entorno propicio para desarrollar pensamiento divergente. Estas familias suelen alentar a sus hijos a soñar, crear y buscar soluciones no convencionales, lo cual potencia su fluidez, flexibilidad y originalidad mental.

Respecto al contexto escolar se da algo semejante. Las organizaciones educativas que impulsan una pedagogía de la creatividad por encima de la tradicional orientación de

resultados académicos, propician el medio adecuado para el desarrollo intelectual y emocional de los niños y niñas. Instituciones educativas que permiten jugar, experimentar, cooperar y expresar ideas sin miedo a obtener una evaluación errónea promueven las condiciones óptimas para el pensamiento creativo. Los niños y niñas crecen sintiéndose emocionalmente seguros, observan la creatividad de los adultos que están abiertos a cambiar, que les otorga libertad para recrear y para imaginar, con lo que se promueven respuestas más creativas, soluciones más originales y una mejor capacidad de respuesta ante determinados problemas.

En resumen, el entorno familiar influye en la creatividad infantil, las actitudes que tienen los adultos, los espacios que se dan y los valores que se practican son determinantes en la forma de los niños de pensar, de sentir y de actuar creativamente. Fomentar la curiosidad, aceptar el error como una parte del aprendizaje, ofrecer oportunidades de juego y sobre todo de exploración son estrategias muy importantes para fomentar la creatividad; hay que recordar que este aspecto del pensar los hace únicos e irrepetibles desde la infancia. También, a partir de esta idea, se puede entender que la creatividad no solo es fundamental en la educación, sino que forma parte inevitablemente de la vida.

2.2.2. Materiales y recursos

Diversas investigaciones han demostrado que el acceso a materiales variados y manipulables en contextos de juego libre constituye un factor clave en el desarrollo del pensamiento creativo infantil. Grimaldo y Chávez (2023) señalan que proporcionar a los niños materiales como plastilina, pinturas, bloques de construcción y disfraces no solo estimula su motricidad y su imaginación, sino que también les permite experimentar con ideas de forma tangible. Estos recursos abren posibilidades expresivas que favorecen la generación de ideas nuevas, permitiendo a los infantes construir mundos simbólicos, transformar objetos y asumir roles diversos.

En la misma línea, Espinoza (2022) enfatiza la importancia de ofrecer materiales que puedan tocar, explorar y manipular libremente. Según esta autora, el contacto directo con objetos físicos facilita procesos mentales creativos, ya que los niños utilizan sus sentidos

para descubrir nuevas propiedades, establecer relaciones y probar hipótesis espontáneamente. Este tipo de exploración multisensorial fortalece no solo la creatividad, sino también la capacidad de observación, análisis y solución de problemas.

Asimismo, McKay y Gutworth (2021) afirman que la variedad de juguetes disponibles y la libertad de elección son elementos esenciales para estimular la creatividad. Cuando se permite a los niños decidir con qué jugar, cómo hacerlo y durante cuánto tiempo, se promueve un entorno lúdico abierto que respeta su iniciativa y estilo cognitivo. El uso de materiales como bloques, elementos reciclados o disfraces les brinda la oportunidad de experimentar sin restricciones, con lo que generan ideas nuevas a partir de combinaciones inusuales o interpretaciones personales de los objetos. Esta libertad favorece la fluidez, la originalidad y la elaboración de pensamientos complejos.

Además, el juego libre al no estar regido por normas estrictas o resultados esperados, permite a los niños y niñas expresar ideas, resolver conflictos y crear narrativas de forma autónoma. A través de esta dinámica, desarrollan habilidades clave para la creatividad como la flexibilidad mental, la asociación simbólica y la capacidad de transformar lo cotidiano en escenarios imaginarios. Crear historias con objetos, atribuirles nuevos significados o construir soluciones ante obstáculos ficticios son formas en que el juego libre potencia un pensamiento innovador desde edades tempranas.

En conjunto, estudios coinciden en que el entorno físico, los recursos disponibles y la libertad para explorar son competencias y capacidades para cultivar la creatividad infantil. Cuanto más abierto, variado y accesible sea el espacio de juego, mayores serán las oportunidades para que los niños desplieguen todo su potencial imaginativo.

2.2.3. Rol del juego

Los juegos ayudan a los niños a usar su imaginación. Para Brescó et al. (2019), jugar a lo simbólico ayuda a los niños a crear mundos imaginarios, como si fueran magos. Villar y Faúndez (2022) dicen que jugar libremente es clave; los niños exploran sin límites, así, crean ideas nuevas, únicas y brillantes. Según Weisberg (2020), el juego infantil es clave para la

creatividad; un sitio donde los pequeños experimentan, juegan a ser otros y exploran mundos imaginarios sin límites; utilizando el juego libre prueban ideas nuevas, actúan escenas inventadas y reorganizan su visión del mundo, con lo que potencian la imaginación, la flexibilidad y la inventiva. Según el autor, la creatividad se dispara cuando el juego es independiente y dirigido por el niño desde temprana edad, con lo cual une lo mental, emocional y social.

2.3. Dimensiones del pensamiento creativo

La comprensión del pensamiento crítico por medio de conceptos que lo desagregan es expuesta por Torrance (1998, como se citó en Grimaldo y Chávez, 2023), quien sostiene que los niños presentan una creatividad orgánica innata durante sus primeros años, visible en el juego, los dibujos o en formas inusuales de resolver problemas. Esta creatividad, que no se enseña, sino que emerge espontáneamente, requiere de entornos que promuevan la exploración libre y la experimentación sin temor al error. En ausencia de estas condiciones, el potencial creativo puede debilitarse, especialmente en contextos educativos que priorizan la obediencia y la repetición sobre el pensamiento original y la autonomía.

En su propuesta para evaluar este constructo, Torrance diseñó un instrumento ampliamente reconocido en el campo educativo y psicológico: El Torrance Test of Creative Thinking (TTCT). A través de este test, estableció cuatro dimensiones fundamentales del pensamiento creativo, las cuales permiten observar, describir y potenciar esta capacidad desde la infancia:

2.3.1. Fluidez

La fluidez hace referencia a la habilidad de generar una gran cantidad de ideas en respuesta a un estímulo, reflejando la productividad del pensamiento creativo, se observa cuando un individuo es capaz de proponer múltiples respuestas racionales a un problema, imaginar diversas estrategias sin considerar su efectividad. De acuerdo a Grimaldo y Chávez (2023), este constructo, en el caso de los infantes, se evidencia en los juegos alternativos con objetos de uso cotidiano o cuentos. Asimismo, Handayani et al. (2021) resaltan la importancia de esta dimensión a la hora de localizar diversas respuestas a problemas en diferentes temas.

2.3.2. Originalidad

Esta dimensión es considerada por Acar y Runco (2019) como una habilidad para generar ideas novedosas, extrañas o poco comunes, que son una desviación de la norma. Es la marca más destacada del pensamiento creativo y, como tal, incluye un elemento fresco, una sorpresa, en los niños; la originalidad toma la forma de propuestas extravagantes para juegos, relatos de cuentos fantásticos u ofertas de soluciones novedosas a problemas cotidianos. La originalidad trata estructuralmente de la formulación de conceptos poco comunes o inusuales que muestran una desviación de lo convencional, como afirman Sanmartín et al. (2025). Es necesario cultivar el pensamiento creativo en entornos educativos y laborales para hacer frente al mundo en constante cambio.

2.3.3. Elaboración

La elaboración es la capacidad de desarrollar, enriquecer o detallar una idea primordial para hacerla más compleja, precisa o estéticamente completa. Se considera fundamental para elaborar un producto creativo tangible y útil (Mizal y Al-Noori, 2020). En la infancia, es evidente cuando un niño pequeño vuelve a contar una historia y añade personajes o escenarios, o cuando complejiza una construcción o un dibujo. La elaboración representa el desarrollo y el enriquecimiento de las ideas primarias; es decir, se vuelven más completas y funcionales al añadirles detalles que las perfeccionan. La transformación de una idea básica en otra más elaborada ocurre a través de esta dimensión. Gonzaga (2022) señala que esa elaboración significa añadir detalles y perfeccionar las ideas, con lo que se da la posibilidad de modificarlas agregando o quitando elementos.

2.3.4. Flexibilidad

La flexibilidad es la destreza para cambiar un abordaje o estrategia ante un problema específico para así poseer la posibilidad de responder al mismo desde múltiples perspectivas. Para Kaufman y Sternberg (2019), la flexibilidad creativa es la cantidad de categorías diferentes que una persona es capaz de responder; esta capacidad resulta ser clave dentro del pensamiento divergente porque permite que una persona no se encuentre atrapada en un único ciclo de razonamiento. Así también, Weiss y Wilhelm (2022) refieren que la flexibilidad promueve tareas de pensamiento divergente, lo cual está relacionado a la habilidad de pensar en múltiples maneras; ello requiere un nivel más alto de autorreflexión.

2.4. Relación entre el juego libre y el pensamiento creativo

El juego libre se convierte, en este sentido, en un escenario ideal para el desarrollo del pensamiento creativo en la infancia. No se encuentra vinculado a orientaciones externas, ni a la consecución de efectos derivados de las mismas, lo que le da la oportunidad a los niños y a las niñas de probar ideas, experimentar con roles y con objetos desde la libertad, la curiosidad y la fantasía. Por eso, el pensamiento creativo surge como una capacidad innata que se puede ir estimulando cuando el niño y la niña se encuentran a gusto explorando, inventando, equivocándose y volviendo a comenzar sin tener como referencia la presión del juicio o el fracaso.

Los juegos de rol, como forma expresiva del juego libre, potencian la imaginación infantil al permitir la adopción de personajes, el cambio de perspectivas y la resolución simbólica de conflictos. A través de ellos, los niños no solo representan situaciones conocidas, sino que también reinventan la realidad y generan soluciones originales usando materiales comunes o imaginarios. Este tipo de juego estimula el pensamiento divergente y fortalece la flexibilidad cognitiva, habilidad clave en el desarrollo del pensamiento creativo (Rochat, 2023).

En esta misma línea, Brescó et al. (2019) destacan que el juego contribuye directamente a mejorar el pensamiento infantil, ya que implica el uso de lenguaje, negociación social y manipulación simbólica de objetos. A través de estas dinámicas, los niños no solo aprenden a usar los recursos de manera innovadora, sino que también desarrollan una mirada distinta frente a los problemas que enfrentan, lo que amplía su repertorio de respuestas ante situaciones nuevas.

La creatividad no es una habilidad innata reservada a unos pocos, sino una capacidad universal que puede ser promovida desde edades tempranas. Esta visión implica que el entorno en el que se desarrolla el niño es crucial: ambientes lúdicos, flexibles y seguros permiten que los infantes exploren sus ideas sin temor a equivocarse. El juego libre, en este sentido, ofrece el espacio ideal para ensayar hipótesis, construir significados propios y adoptar una actitud investigativa frente al entorno, habilidades clave para enfrentar

situaciones con una mentalidad abierta y adaptativa (Robinson, 2001, como se citó en Carranza, 2021).

En resumen, la relación entre el juego libre y el pensamiento creativo es profunda y bidireccional. A medida que los niños se sumergen en el juego espontáneo, ejercitan su capacidad para crear, transformar y resolver, lo cual a su vez fortalece su creatividad y autonomía cognitiva. En este proceso, el rol del entorno educativo y del adulto acompañante es facilitar las condiciones necesarias (materiales, emocionales y espaciales) para que dicha creatividad pueda desplegarse con libertad y profundidad.

2.4.1. Experiencias educativas que favorecen la creatividad a través del juego

Numerosas propuestas de carácter pedagógico han podido corroborar que el juego está considerado un canal fundamental para la estimulación de la creatividad en la infancia. Entre ellas, las experiencias educativas de corrientes pedagógicas como la del método Montessori o la filosofía Reggio Emilia han incidido en la atención al ritmo individual del niño, la exploración activa, la expresión libre, entre otras.

Desde el pensamiento de Montessori (1912, como se citó en Espinoza, 2022), se propuso un modelo pedagógico centrado en el niño, basado en ambientes preparados que permiten la exploración libre, el uso de materiales concretos y el aprendizaje a través de la experiencia directa. En este entorno, el juego y la curiosidad espontánea son esenciales para el desarrollo de la creatividad. Los autores sostienen que los niños aprenden mejor cuando descubren por sí mismos, en espacios adaptados a sus necesidades, donde la autonomía fomenta la imaginación, la resolución de problemas y la generación de soluciones originales, habilidades clave para una mente creativa.

La perspectiva de Malaguzzi (1993, como se citó en Bobbio, 2020), creador del enfoque Reggio Emilia, sostuvo que los niños poseen cien lenguajes, es decir, múltiples formas de expresión y comunicación, entre ellas el arte, el juego, el movimiento y el lenguaje simbólico. Esta visión reconoce al niño como un sujeto creativo y competente, capaz de construir significados a través de diversas vías. Esta última visión, alienta la idea de que la

creatividad emerge cuando se permite a los niños expresar libremente todos esos lenguajes. Ahora bien, en esta propuesta, en la que el ambiente también tiene un papel importante, los espacios están organizados para que favorezcan la experimentación, la exploración estética, el trabajo cooperativo, etc. Al proporcionar materiales abiertos, sin un único uso, se potencia la creatividad, pues los niños son capaces de construir nuevos significados desde su propia manera de interpretarlos y vivirlos.

En síntesis, Montessori y Malaguzzi coinciden en que la educación debe estimular la autonomía, el juego espontáneo y la exploración de las sensaciones como vías que favorecen la creatividad desde los primeros años. En esta propuesta, el niño no es concebido como un receptor pasivo, sino como un agente activo de su propio aprendizaje, capaz de transformar su entorno mediante la imaginación, la exploración y la acción intencional.

2.4.2. Estrategias didácticas para potenciar el pensamiento creativo mediante el juego

Las estrategias didácticas basadas en el juego son, sin duda, una forma efectiva de cultivar el pensamiento creativo en los niños. A través del juego, los pequeños viven experiencias valiosas y llenas de emociones positivas, así como la puesta en marcha de sus procesos cognitivos complejos, como la imaginación, la planificación, la flexibilidad y la resolución de problemas. Por eso, cuando integramos enfoques lúdicos en el aula, no solo avivamos el aprendizaje, sino que también potenciamos la capacidad de los niños para generar ideas novedosas, adaptables y verdaderamente originales.

Potenciar el pensamiento creativo fue de tema de interés de Gardner (1983, como se citó en Macías et al., 2021), quien, en su teoría de las inteligencias múltiples, sostiene que los niños poseen diferentes formas de aprender y procesar la información, y que el juego debe adaptarse a esas distintas maneras de pensar. Desde esta perspectiva, el juego de roles cobra especial relevancia como una estrategia didáctica que favorece tanto el desarrollo del pensamiento lógico como de la expresión artística y emocional. A través de este tipo de juego, los niños interpretan diversos personajes, enfrentan situaciones hipotéticas y toman decisiones creativas, integrando elementos narrativos, afectivos y simbólicos.

En el aprendizaje basado en proyectos, una metodología activa centrada en la resolución de problemas reales, el juego cumple un rol clave. Para Perkins (1992, como se citó en Feeney et al., 2022), aprender creando expone a los niños a desafíos inusuales que estimulan el pensamiento divergente y la innovación. Juegos que implican diseño imaginativo, cómo construir estructuras o escenarios, fortalecen el pensamiento lateral, la visualización de alternativas y la generación de soluciones creativas.

Por otro lado, Resnick (2006, como se citó en Aparicio y Ostos, 2018) identifica cuatro elementos clave que deben estar presentes en el juego creativo: imaginar, crear, experimentar y reflexionar. Estas dimensiones, cuando se integran en las actividades lúdicas, permiten a los niños desarrollar una mentalidad inventiva y flexible. Además, el uso de materiales no convencionales o tecnológicos, como dispositivos interactivos, robótica educativa o herramientas de arte digital enriquecen el entorno de aprendizaje y permiten a los niños explorar, construir y modificar ideas en contextos diversos. Esta transferencia creativa de conocimientos, según Resnick, fortalece la capacidad de adaptación e innovación en distintas situaciones.

Por lo tanto, se puede afirmar que las estrategias didácticas que utilizan el juego como medio pedagógico no solo fomentan el interés del niño, sino que permiten un contexto idóneo para la estimulación de su pensamiento creativo, ya sea mediante el juego simbólico, la resolución de retos, la construcción de proyectos o la exploración de la tecnología. Es un proceso que favorece el pensamiento original, el juicio propio y la autonomía intelectual. La clave consiste en crear entornos ricos, flexibles, abiertos, donde el niño se sienta libre de explorar, de cometer fallos o de volver a empezar; es un proceso que no finaliza, de inventar y descubrir.

CONCLUSIONES

1. El juego libre desarrollado en ambientes lúdicos, flexibles y seguros estimula el pensamiento divergente y fortalece la flexibilidad cognitiva, habilidad clave en el desarrollo del pensamiento creativo y autonomía cognitiva. El juego libre permite ensayar hipótesis, construir significados y adoptar una actitud investigativa e innovadora. Por ello, se afirma que la relación entre el juego libre y el pensamiento creativo es profunda y bidireccional.
2. El juego libre es toda actividad lúdica que es iniciada, dirigida y organizada por los propios niños, sin una estructura predeterminada y ni una intervención directa del adulto. Los niños y niñas pueden expresar sus intereses, necesidades y emociones de forma espontánea, utilizando su imaginación, creatividad y habilidades sociales para construir experiencias significativas, lo que ayuda a comprender el mundo exterior, y a desarrollar y estimular sus habilidades de resolución de problemas y creatividad.
3. El pensamiento creativo infantil se sustenta en dimensiones como fluidez, originalidad, elaboración y flexibilidad según Torrance (1998). La creatividad se desarrolla bajo contenido multidisciplinario y se potencia cuando el entorno ofrece libertad, materiales variados y una actitud pedagógica que valora la curiosidad, la expresión, la exploración, la experimentación y el error como parte del proceso de aprendizaje.
4. Las estrategias didácticas que promueven la creatividad son, en primer lugar, el aprendizaje basado en proyectos, la cual es una metodología activa centrada en la resolución de problemas reales que fortalece el pensamiento lateral, la visualización de alternativas y la generación de soluciones creativas (Perkins, 1999). Además, el juego simbólico, la resolución de retos o la exploración de la tecnología son procesos que favorecen el pensamiento, el juicio propio y la autonomía intelectual. Por otra parte, Montessori (1919) sustenta el uso de ambientes preparados que permitan la exploración libre, el uso de materiales concretos y el aprendizaje a través de la experiencia directa. También se cuenta con la Filosofía Reggio Emilia (1940), cuyo principio es la construcción de conocimiento mediante la experiencia, la exploración activa y la interacción con su entorno. Finalmente, se consideran el juego funcional,

juego dramático o simbólico, juego constructivo y juego de reglas, entre otros, según Smilansky (1968).

5. El desarrollo del juego libre contribuye al desarrollo del razonamiento creativo, la expansión del conocimiento, la interacción social, la igualdad de oportunidades, la comprensión de nuevos conocimientos. Asimismo, promueve el desarrollo de la exploración, la imaginación y la autonomía aspectos esenciales de la creatividad.

REFERENCIAS

- Acar, S. y Runco, M. (2019). Divergent thinking: New methods, recent research, and extended theory. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 13(2), 153 – 158. <https://doi.org/10.1037/aca0000231>.
- Aparicio, O. y Ostos, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 11(2), 115 – 120. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0002.05>.
- Bobbio, A. (2020). La pedagogia di Loris Malaguzzi. Per una ‘nuova’ idea di bambino. *RELAdeI: revista latinoamericana de educación infantil*, 9(2), 85 – 93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7947215>.
- Brescó, I., Roncancio, M., Branco, A., y Mattos, E. (2019). Psicología cultural: un camino de ida y vuelta entre la mente y la cultura. *Estudios de Psicología*, 1(1), 1 – 9. <https://doi.org/10.1080/02109395.2019.1565388>.
- Bulut, D., Samur, Y. y Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students’ creativity. *Smart Learning Environments*, 9(8), 1 – 15. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>.
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 124 – 132. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>.
- Espinosa, P. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: el impacto en el desarrollo infantil. *Revista Tecnopedagogía E Innovación*, 2(2), 47 – 64. <https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.56>.
- Espinoza, E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Conrado*, 18(85). 191 – 197. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200191.
- Feeney, S., Machicado, G. y Larrosa, L. (2022). El Aprendizaje Basado en Proyectos como política de enseñanza: algunos interrogantes. *Praxis Educativa*, 26(3), 1 – 23. <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2022-260308>.
- Gemmell, E., Ramsden, R., Brussoni, M. y Brauer, M. (2022). Influence of Neighborhood Built Environments on the Outdoor Free Play of Young Children: A Systematic, Mixed-Studies Review and Thematic Synthesis. *J Urban Health*, 100(1), 118 – 150. <https://doi.org/10.1007/s11524-022-00696-6>.
- Gianino, L. y Guzmán, N. (2022). Resiliencia, juego y creatividad: puntos clave en el desarrollo humano. *Avances en Psicología*, 30(1). 1 – 15 <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2022.v30n1.2516>.

- Gonzaga, R. (2022). Pensamiento Creativo: Una Estrategia para el proceso de Enseñanza – Aprendizaje. *Hacedor*, 6(1), 80 – 91. <https://doi.org/10.26495/rch.v6i1.2124>.
- Grimaldo, E. y Chávez, B. (2023). Prueba de creatividad verbal de Torrance: Evidencias de validez psicométrica en estudiantado mexicano de educación primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 70 – 93. <https://doi.org/10.15517/aie.v23i2.52858>.
- Gunnerud, H., Ten Braak, D., Reikerås, E., Donolato, E. y Melby, M. (2020). Is bilingualism related to a cognitive advantage in children? A systematic review and meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 146(12), 1059 – 1083. <https://doi.org/10.1037/bul0000301>.
- Handayani, S., Rahayu, Y. y Agustini, R. (2021). Students' creative thinking skills in biology learning: fluency, flexibility, originality, and elaboration. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(1), 1 – 11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012040>.
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V. y Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PLoS One*, 13(4), 1 – 15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>.
- Kaufman, J. y Sternberg, R. (2019). The Cambridge handbook of creativity (Segunda ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839>.
- López, E., González, E. y Morales, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 7(13), 161 – 185. <https://doi.org/10.32870/zcr.v7i13.197>.
- Macías, Y., Viguera, J. y Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Revista cubana de educación superior* 40(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000100019&lng=es&tlng=es.
- Martínez, L. y Zapata, V. (2024). Teoría de Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner, en el Proceso de Formación Científica Básica de las Ciencias Naturales en los Estudiantes de Segundo Grado del Colegio Metropolitano del Sur del Municipio de Floridablanca. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 7698 – 7712. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14186.
- Maslowski, A. y Pazzini, G. (2024). Relações afetivas na educação infantil: um diálogo pedagógico com Henry Wallon. *Caderno Pedagógico*, 21(3), 1 – 30. <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n3-088>.
- McKay, A. y Gutworth, M. (2021). Temporal Individual Differences and Creativity: An exploratory investigation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 15(2), 295 – 312. <https://doi.org/10.1037/aca0000292>.

- Ministerio de Educación del Perú. (2014). Marco Curricular Nacional de la Educación Básica: Segunda versión para el diálogo. <https://www.minedu.gob.pe/p/marco-curricular-2da-version-para-el-dialogo-abril-2014.pdf>.
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). Presentación de resultados PISA 2022 – Perú. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/10/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-PISA-2022-Per%C3%BA.pdf>.
- Mizal, M. y Al-Noori, D. (2020). Development of creative thinking skills in the English language teaching profession. *International Journal of Research in Science and Technology*, 10(3), 23 – 37. <https://doi.org/10.37648/ijrst.v10i03.004>.
- Morales, C., Grau, M. y Grau, P. (2020). Quality of the early childhood education environment and interactions, and their relationship with time dedicated to free play. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, 43(2), 395 – 442. <https://doi.org/10.1080/02103702.2019.1696080>.
- Nazirun, N. y Candra, O. (2021). Creative thinking learning of physical education: Can be enhanced using discovery learning model? *Journal Sport Area*, 6(1), 29 – 36. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5690](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5690).
- O’Keeffe, C. y McNally, S. (2021). ‘Uncharted territory: teachers’ perspectives on play in early childhood classrooms in Ireland during the pandemic. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29, 79 – 95. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1872668>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). *Re|pensar las políticas para la creatividad: plantear la cultura como un bien público global*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380479>.
- Ortiz, M. (2023). Hacia una educación inclusiva. La educación especial ayer, hoy y mañana. *Siglo Cero*, 54(1), 11 – 24. <https://doi.org/10.14201/scero202354125096>.
- Portalatin, B. (2020). Sobre el juego en Winnicott. *Clínica e Investigación Relacional*, 14(1), 163 – 184. <https://doi.org/10.21110/19882939.2020.140110>.
- Rochat, P. (2023). The Evolution of Developmental Theories Since Piaget: A Metaview. *Perspectives on Psychological Science*, 19(6), 921 – 930. <https://doi.org/10.1177/17456916231186611>.
- Sagastui, J., Herrán, E. y Anguera, T. (2025). Observational Analysis of the Educational Management of Conflicts Between Young Children in the Emmi Pikler Nursery School Using Complementarity of Data Analysis. *Early Childhood Education Journal*, 53, 851 – 867. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10643-024-01643-7>.

- Sanmartin, G., Castro, M. y Chuni, J. (2025). Creative Thinking: A Systematic Review of The Literature of The Last Five Years. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 19(1), 1 – 15. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v19n1-017>.
- Schreck, A. (2018). Freud y Más Allá del Principio de Placer. *Cuadernos de Psicoanálisis*, 51(3/4), 32 – 45. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/psa-1655>.
- Setiawan, A., Malik, A., Suhandi, A. y Permanasari, A. (2018). Effect of Higher Order Thinking Laboratory on the Improvement of Critical and Creative Thinking Skills. *ICIEVE*, 306(1), 1 – 7. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012008>.
- Skene, K., Farrelly, C., Bryne, E., Kirby, N. y Stevens, E. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162 – 1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>.
- Snorre, M., Cornét, M., Jensen, H., Von, J. y Skovbjerg, H. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, 120, 1 – 10. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>.
- Storli, R., Hansen, E. y Johan, O. (2020). Children's Involvement in Free Play and the Use of Play Materials in the Outdoor Early Childhood Education and Care Environment. *Children, Youth and Environments*, 30(1), 66 – 82. <https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.30.1.0066>.
- Sutapa, P., Wahyudin, K., Mat, M., Kamaruzaman, S. y Kkauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Play Activity Children*, 8(11), 1 – 11. <https://doi.org/10.3390/children8110994>.
- Teemu, N., Reunamo, J. y Ruokonen, I. (2020). Children's creative thinking abilities and social orientations in Finnish early childhood education and care. *Early Child Development and Care*(192), 872 – 886. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1813122>.
- Villar, N. y Faúndez, C. (2022). Methodological proposal for the development of the Learning Objectives established in the Corporality and Movement Nucleus of the Transition level in Chile. *Research, Society and Development*, 11(12), 1 – 14. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i12.35137>.
- Weiss, S. y Wilhelm, O. (2022). Is Flexibility More than Fluency and Originality? *Journal of Intelligence*, 10(4), 96 – 112. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040096>.
- Xiong, Z., Liu, Q. y Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers y Education*, 189, 1 – 12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>.

- Yang, W., Ng, K. y Gao, H. (2022). Robot programming versus block play in early childhood education: Effects on computational thinking, sequencing ability, and self-regulation. *British Journal of Educational Technology*, 53(6), 1817 – 1841. <https://doi.org/10.1111/bjet.13215>.
- Zimmerman, B. y Moylan, A. (2009). Self-regulation: Where metacognition and motivation intersect. In D. Hacker, J. Dunlosky, y A. Graesser , *Handbook of metacognition in education* (pp. 299 – 315). Routledge/Taylor y Francis Group.