



Recibido: 16/04/2023 Aceptado: 31/10/2023

Sobre el juego y la creatividad en la educación: una revisión sistemática 2017-2022 (Revisión)

On the game and the creativity in education: A systematic revision 2017-2022 (Review)

Rodolfo Américo Mendoza Barrantes. Docente de Educación Secundaria en la especialidad de Educación Física. Maestro en Administración de la Educación. Universidad César Vallejo.

Trujillo. Perú. [rmendozab@ucvvirtual.edu.pe].  .

Resumen

La actividad lúdica, en todo momento de la vida del ser humano, tiene una importancia gravitante. Desde la interacción con su medio natural y su entorno social inmediato hasta las estrategias utilizadas en la escuela para adquirir aprendizajes significativos, es a través de esta que el sujeto establece, mediante un lenguaje natural y abierto, una relación de libertad con sus congéneres y los adultos con los que interacciona; por otro lado, este tipo de actividades promueven el desarrollo del pensamiento creativo. En este trabajo se ha recogido información de la literatura sobre el juego y la creatividad en el ámbito educativo, es decir, la manera cómo se utiliza la actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la segunda, la creatividad. Para ello se utilizó un trabajo investigativo documental en el que se recogió información de artículos publicados en base de datos que garantizan su calidad académica como Scopus, Scielo, Redalyc y Dialnet. La pesquisa fue sistematizada mediante la aplicación de palabras clave y las herramientas booleanas para la optimización de la búsqueda entre los años 2017 - 2022, con el propósito de establecer el tamaño de la muestra, la cual fue de 20 artículos sobre la temática elegida, encontradas en las bases de datos mencionadas. Luego de analizarlos, los resultados arrojan que el juego o actividad lúdica, utilizada como estrategia metodológica, es una poderosa



herramienta para el desarrollo del potencial creativo de los alumnos en los diferentes niveles educativos.

Palabras clave: juego; aprendizaje; creatividad; pensamiento creativo

Abstract

Playful activity, at all times in the life of the human being, has a gravitating importance; from the interaction with his natural environment and his immediate social environment to the strategies used in school to acquire significant learning, it is through this that the subject establishes, through a natural and open language, a relationship of freedom with his peers and the adults with whom he interacts; on the other hand, this type of activities promote the development of creative thinking. In this work, information has been gathered from the literature on play and creativity in the educational field, that is, the way in which ludic activity is used as a strategy for the development of the second, creativity. For this purpose, a documentary research work was used in which information was collected from articles published in databases that guarantee their academic quality such as Scopus, Scielo, Redalyc and Dialnet; the research was systematized through the application of keywords and Boolean tools for search optimization between the years 2017 - 2022, with the purpose of establishing the size of the sample, which was 20 articles on the chosen topic, found from the aforementioned databases. After analyzing them, the results show that the game or ludic activity, used as a methodological strategy, is a powerful tool for the development of the creative potential of students at different educational levels.

Keywords: game; ludic; learning; creativity; creative thinking; creative thinking

Introducción

Cuando se plantea la estrategia lúdica se refiere a todas las acciones que, de alguna u otra manera, permiten a las personas ir conociendo su entorno, expresándose y sintiendo en su



interacción con el medio, es decir, se puede considerar como una acción libre que genera satisfacción y disfrute en la vida cotidiana. Para Piaget (1983) “el juego es más significativo conforme el niño se va desarrollando, ya que manipular libremente diversos objetos del entorno le permite ir construyendo y reinventando cosas y situaciones en su entorno” (p.4).

El juego, en su versión individual o colectiva, cumple un papel relevante para desarrollar habilidades y destrezas, pero sobre todo el desarrollo de la creatividad de los niños y jóvenes, lo que ha logrado posicionar la frase “aprender jugando” que encierra el significado que tiene la actividad lúdica en el desarrollo de la cognición y el aprendizaje significativo de los alumnos (Cedeño & Calle, 2020).

Desde luego que el juego es atractivo y motivador, y si es utilizado en el proceso educativo logra captar la atención de los alumnos, de tal manera que pueda orientarse hacia aprendizajes significativos, incluso, más allá de lo que el docente puede proponerse. Además de las ventajas que tiene para los aprendizajes, los sujetos van adquiriendo conciencia de su propio cuerpo, su equilibrio y las coordinaciones motoras tan necesarias para el desarrollo social; asimismo, contribuye al desarrollo de la percepción sensorial, la agilidad y flexibilidad del cuerpo que le ayudarán en su interacción sociocultural (Candela y Benavides, 2020)

Por otro lado, es considerada una necesidad prioritaria que la creatividad sea asumida también en el contexto educativo, de tal manera que se generen espacios de aprendizaje divergente. Desde esta perspectiva se puede propiciar una serie de ejercicios y estrategias, tanto para los alumnos como para profesores, para que sean ellos los que experimenten de manera directa el uso de técnicas y herramientas que promuevan la creatividad, generando así una interacción favorable con su entorno, pero para ello se requiere que los profesores tengan clara su



actividad constructiva, reproductiva organizada, creativa, expresiva liberadora, innovadora y transformadora (Blanquiz & Villalobos, 2018).

La realidad de las instituciones educativas aún es ajena a la utilización de las actividades lúdicas para promover aprendizajes y solo se enmarcan en el primer nivel del sistema educativo creyendo que los otros niveles no requieren la implementación de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento de los aprendizajes en los niños y adolescentes; por el contrario, en los grados superiores de la primaria y secundaria se contraponen la disciplina, dejando a un lado el juego como una actividad motivadora de aprendizajes (Candela & Benavides, 2020).

En la sociedad globalizada, muchos estudiantes tienen poca disposición para ejercitar sus habilidades motoras, llevando una vida sedentaria, entretenidos en los videojuegos a través de celulares, computadoras, tabletas, entre otros, lo que no favorece la habilidad motora. Sin embargo, el pensamiento creativo se desarrolla más en unas personas que en otras, puesto que no todos crecen en el mismo entorno cultural, ambiental, genético y social, los cuales lo pueden favorecer o inhibir, por lo que es necesario potenciar ambos aspectos, considerando las particularidades individuales de los estudiantes a través de técnicas metodológicas basadas en el juego y la creatividad, las que permitirán mirar desde diversas perspectivas del aprendizaje significativo que debe desarrollar la escuela (Acuña et al., 2020).

En las instituciones educativas siempre se proponen algunas alternativas para ayudar en el mejoramiento de los aprendizajes y satisfacer el interés y las necesidades de los niños y niñas; por lo que se hace necesario que los docentes utilicen la observación de los comportamientos, tanto de los alumnos como de las familias, para ver qué necesidades tienen, qué intereses promueven y cuáles son sus demandas (Barberousse & Vargas, 2019).



La naturaleza educativa de los niños ha sido estudiada de manera muy profunda desde diferentes enfoques, lo que hace que hoy se tenga una perspectiva más acertada sobre su proceso de desarrollo, poniendo énfasis en quiénes son y cómo desarrollan su proceso formativo en este ámbito. El juego sin lugar a dudas, ha sido y será siempre, una de las estrategias más importantes de las que se valen los profesores para conseguir propósitos formativos en los alumnos en los diferentes niveles educativos; sin embargo, es necesario tomar en cuenta los aspectos más trascendentes del juego y vincularlos a los momentos del proceso educativo, potenciando las posibilidades para promover espacios que permitan una educación mejor para los niños y adolescentes del sistema.

En este marco, se plantearon las preguntas siguientes: ¿de qué forma el juego favorece el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de los diferentes niveles de estudio? ¿Cuáles son las estrategias que se proponen para el desarrollo de la creatividad a través del juego? ¿De qué manera los juegos mediante la tecnología favorecen la creatividad de los alumnos? Por ello, esta investigación tiene como objetivo analizar los principales estudios que describen el rol educativo de los juegos para desarrollar la creatividad y cómo esta se puede desarrollar en las aulas de clase.

En este sentido se ha desarrollado un análisis de las producciones científicas de Google Académico, Scopus, Scielo, Dialnet y Redalyc, desde el 2017 hasta el año 2022, sobre el papel del juego en el desarrollo de la creatividad en el ámbito latinoamericano desde una perspectiva deductiva.

Tabla 1

Nº	AUTOR (ES)	TÍTULO	AÑO	PAÍS	REVISTA/ BASE DE DATOS
----	------------	--------	-----	------	------------------------



1	Érika Inés Acosta; Freddy Israel López Carrillo; Riber Fabián Donoso Noroña María Piedad Acuña Agudelo;	La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial	2020	CUBA	ROCA/ DIALNET
2	Johann barragán Gómez; Deiby Alejandro Triana Archila	Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial	2020	Colombia	Zona Próxima/ Scopus
3	Josefina Albornoz Zamora	El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión	2019	Cuba	Revista Conrado/ Scielo
4	Paulette Barberousse- Alfonso; Marie- Claire Vargas- Dengo	Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios	2019	Uruguay	Revista Electrónica Educare/ Dialnet
5	Blanquiz, Yajaira; Villalobos, María Flor	Estrategias de Enseñanza y Creatividad del Docente en el área de Ciencias Sociales de Instituciones Educativas de Media de San Francisco	2018	Venezuela	Telos /Redalyc



6	Yesenia María Candela Borja Jeovanny Benavides Bailón	Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior	2020	Ecuador	Rehusos / Redalyc
7	Efrén Cedeño; Robertson Calle García	Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes	2020	Ecuador	Rehusos / Redalyc
8	Elisondo, Romina Cecilia; Piga, María Flores	Todos podemos ser creativos. Aportes a la educación	2020	México	Diálogos sobre educación/Scopus
9	Angie Flórez Dávila; Aníbal Reyes Correa; Erick Salazar Martínez	Estrategias Lúdicas para el Fomento de la Escritura Creativa en Estudiantes de Secundaria	2021	Costa Rica	REEA/ Dialnet
10	Nancy Gonzales- Matta; Lida Marlene Fernández- Monge; Marlene Felicia Mosqueira- Neira; Paulina Ferro-Taípe; Marilyn Fontánez- Marcano	Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19	2022	Ecuador	Polo del conocimiento/Dialnet
11	Ruth Eleana Herrera García	Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial	2021	Venezuela	Koinonia /Dialnet



- | | | | | | |
|----|--|--|------|-----------|--|
| 12 | Julieta Lombardelli | Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva | 2020 | Argentina | Cuaderno 98/ Scielo |
| 13 | Ángela Medina | Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria | 2018 | Venezuela | Revista de investigación/Redalyc |
| 14 | Edgar Montaña Lozano | El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo. Desde las emociones para no dejar de sentir tu ser; por medio del crear/ conectar/ comprender/ construir | 2021 | Argentina | Cuadernos 109/Scielo |
| 15 | Plascencia González, Martín; Corvalán, Facundo; Linaza Iglesias, José Luis | Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables | 2021 | Brasil | Linhs críticas/Redalyc |
| 16 | Wendy Linares | Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años | 2022 | Perú | Innova. Educación /Google Académico |
| 17 | Regalado-Cedeño, Ana María; Sanz-Martínez, Oneida | Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio | 2022 | Ecuador | Sociedad de Redes de Revistas/ Dialnet |



18	Rincón, María; Bittar, Olga	Estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad	2022	Venezuela	Revista electrónica de negocios/Google Académico
19	Manuela Romo	¿Tiene género la creatividad? Obstáculos a la excelencia en mujeres	2018	Brasil	Estudios de Psicología/ Scielo
20	Vásquez Vásquez, Grimaldina Asunciona; Pérez Azahuanche, Manuel Angel	Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria IE	2020	Perú	Revista de investigación educativa/ Redalyc

Desarrollo

El juego fue siempre considerado un elemento de entretenimiento; sin embargo, a medida que la educación fue abriendo sus puertas al entorno para lograr mejores aprendizajes, la actividad lúdica se fue convirtiendo en un método de enseñanza para ir desarrollando habilidades desde los sujetos más pequeños, las cuales serán requeridas para enfrentarse con solvencia las actividades cotidianas (Albornoz, 2019). Por consiguiente, por un lado tenemos una actividad recreativa participativa mediada por la afectividad, y por otro, una actividad didáctica, la cual, mediada por el juego, se convierte en una experiencia grata, por no decir feliz. Así, el juego, visto desde la didáctica, debe convertirse en una metodología que puede ser utilizada en cualquier nivel del sistema educativo con el propósito de conseguir diversos aprendizajes a través de actividades reflexivas y simbólicas, sin importar el área en la que se trabaja (Candela & Benavides, 2020).



Rincón y Bittar (2022), por su parte, afirman que si los profesores no laboran con estrategias activas como el juego - trabajo se les dificulta desarrollar totalmente un pensamiento creativo, por el contrario, formarán niños que solamente trabajan de manera mecánica. Otra de las experiencias vividas en la clase es la animación a la lectura y la escritura utilizada como una técnica de mediación didáctica cuya importancia radica en que promueve aprendizajes a partir del acercamiento de los alumnos a la lectura; asimismo, genera la creatividad y la recreación cultural constituyendo una herramienta intermediaria para la creación y participación comunitaria que favorece el pensamiento crítico y, por consiguiente, una visión crítica de la realidad (Barberousse y Vargas, 2019).

Para Plascencia et al. (2021) la actividad lúdica es esencial para el desarrollo infantil, ya que los humanos necesitan este periodo de la infancia para desarrollar diversas funciones biológicas y socioculturales donde el juego va adquiriendo un lugar esencial para lograr aprendizajes, sean estos cognitivos o sociales, con los padres o con los adultos; asimismo, para la construcción y la asimilación de reglas que permitan el desempeño eficiente en el entorno. En otro estudio, Lombardelli (2020), aborda la definición de ciencia de la ludificación para plantear el estudio de observación de las múltiples perspectivas intervinientes en el diseño de las estrategias lúdicas para el aprendizaje, la cual puede considerarse una metodología muy valiosa para observar la ludificación en proyectos de investigación científica. En este sentido, esta metodología aplica el trabajo colaborativo, fortaleciéndose como una técnica para que los estudiantes puedan expresarse de manera potencial y establecer relaciones en las que pueda plantear algunas alternativas para la problemática del entorno real en el que se desenvuelven.

Por su parte Linares (2022) sostiene que al diseñar algunos modelos de estrategias metodológicas basadas en el juego debe considerarse, como una primera fase, diagnosticar la



realidad para la identificación de las características de los niños y niñas; entre estas el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y la fundamentación teórica que será la base en la que se puede fundamentar la utilidad de la metodología basada en la lúdica.

Regalado y Sanz (2022) elaboran una metodología lúdico pedagógica como apoyo para el fortalecimiento y el desarrollo de la creatividad en los alumnos. Esta estrategia plantea un sistema que sirve para preparar o superar de manera científica y metodológica con actividades a corto, mediano y largo plazos, y una serie de alternativas didáctico metodológicas que sirven como una guía para el quehacer de los profesores en su trabajo pedagógico. Para evaluar esta estrategia planteada por los autores se utilizó como base la observación de las dificultades presentadas por los alumnos en la realización de sus actividades, sobre todo, cuando estas presentan carencias en cuanto a su potencial creativo y originalidad.

Las estrategias didácticas que emplean los profesores, enfatizando en el juego, motiva a los alumnos a enfrentar, de una manera positiva y emprendedora, el proceso educativo, de tal manera que logran mejores aprendizajes. No obstante, aún muchos docentes no se interesan en utilizar estrategias que tengan como mediación el juego y la innovación en sus respectivas aulas de clase (Cedeño & Calle, 2020).

Los juegos tienen una particularidad individual y colectiva; los que en su mayoría son empleados en las situaciones educativas están orientados más hacia el desarrollo del razonamiento lógico y numérico, así como los que tienen la orientación para el desarrollo físico enfatizando el área motriz, y otros que se orientan a destacar algunas habilidades físicas o mentales, sobre todo, los que requieran del pensamiento creativo.

Por su parte, Medina y Ángela (2018), se refieren a la formación docente en lo que concierne a las necesidades de la escuela para implementar metodologías y técnicas creativas,



hablando de esta manera de reinventar lo cotidiano, incluso, utilizando la tecnología. En cuanto a los futuros docentes deben investigar y plantearse desafíos didácticos para llevar al aula lo novedoso, ya que son modelos influyentes y si el hecho creativo se convierte en cotidiano es predecible que el estudiante también lo sea.

Por otro lado, en el estudio realizado por Blanquiz y Villalobos (2018) se concluye que existe una relación positivamente fuerte entre estas variables, lo que quiere decir que, cuando aumenta el uso de estrategias de enseñanza activas también se promueve la creatividad y viceversa. En este sentido, hay que tener en cuenta que el pensamiento creativo es una de las habilidades fundamentales que se deben desarrollar en el campo de la educación en los primeros niveles, es decir, es un elemento fundamental para el fomento del aprendizaje de todas las capacidades y competencias cuyo desempeño se van a representar en los diferentes roles que cumplen los niños, por eso es importante que se utilicen las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas dentro del trabajo educativo sobre todo cuando se quiere desarrollar la creatividad de los niños, ya que estos vinculan de manera inmediata a los niños con su entorno adentrándose en cada una de las actividades y respetando las reglas establecidas dentro del juego, pero también potencializando sus aprendizajes (Acosta et al., 2020).

Por su parte, Elisondo y Piga (2020) afirman que para consolidar entornos educacionales creativos se debe pensar primero en el desarrollo de concepciones amplias sobre el tema de la creatividad, dadas las diferentes perspectivas desde las que se enfocan, pero también hay que tener en cuenta la potencialidad de los sujetos y su interacción en el ambiente utilizando esta habilidad. Si la creatividad es parte de la felicidad de los sujetos entonces de se deben promover actividades creativas en los contextos educativos como un instrumento de lucha contra el tedio del aprendizaje tradicional que lleve tanto a los profesores como a los alumnos a situaciones más



emocionantes dentro del ámbito educativo generando nuevos vínculos entre los integrantes de la comunidad.

En otra publicación, Flores et al. (2021) sostienen que en base a las experiencias de tipo documental, en lo que respecta a la escritura creativa, se puede determinar que puede ser abordada mediante diferentes campos disciplinarios, reformando las concepciones que se vinculan a esta, ya que ofrece una diversidad de técnicas de escritura que van en contra de los esquemas tradicionales y han ido abriendo campo para el desarrollo de la originalidad, la fantasía y la creatividad. De esta manera, se debe despertar la motivación de los alumnos para alcanzar la competencia de producción textual de una manera original y creativa, pero también didáctica. Asimismo, es necesario que se implemente y desarrolle el proceso sistemático para intervenir en la forma innovadora de la escritura, resultando ser una estrategia novedosa de gran impacto entre los estudiantes quienes están tras la búsqueda de alternativas para desarrollar sus producciones, ya que esto permitirá ofrecerles a los lectores la posibilidad de tener una forma diferente para transformar la escritura, de tal manera que sea más atractiva para las generaciones venideras.

El nivel de educación básica primaria debe convertirse en un laboratorio experimental en el que la creatividad trabajada, básicamente utilizando la tecnología como, por ejemplo, la gamificación, la lúdica y otras propuestas didácticas, las cuales aportan una forma de redireccionar el proceso educativo aproximando a un entorno más original y vivaz, verdadero y comprometido. Por consiguiente, los niños que están cursando los primeros grados de educación deben convertirse en los semilleros académicos, incentivando en ellos la investigación, la comunicación, de tal manera que su pensamiento creativo se vaya desarrollando a la par con su pensamiento crítico (González et al., 2022). Por su parte, para Herrera (2021) existen múltiples maneras de utilizar las estrategias lúdicas con fines de promover la motivación de una lectura



crítica en los estudiantes, por cuanto contribuye a expandir la mente con la intención de incentivar la creatividad e innovación como aspectos importantes para generar amor hacia el texto.

En este contexto global que se vive hoy, ya no se admite ningún tipo de discriminación, por lo que se debe favorecer el rol de la mujer creativa, por tanto es imperioso que en el ámbito internacional se generen una serie de actividades que ayuden a transformar las condiciones sociales y económicas que forman la desigualdad, por lo que a su vez se necesitan cambiar las percepciones que se tienen sobre las posibilidades laborales y la capacidad creativa de las mujeres. Por lo tanto, es necesario fomentar la creatividad y la igualdad entre los niños y jóvenes de ambos sexos, es decir, un proceso educativo que promueva la igualdad, de tal manera que se vaya teniendo una visión más clara sobre la igualdad entre los niños y las niñas, libres de prejuicios que muchas veces son promovidos por algunos sectores conservadores de la sociedad, convirtiendo así a la educación en un arma que promueve el cambio de la mentalidad de los niños y niñas de este siglo (Romo, 2018).

El juego evoluciona en cada etapa y en cada contexto; los niños deben acondicionar una conducta lúdica que permita su desarrollo creativo, por lo tanto, los padres y maestros deben también ir adecuándose a este nuevo entorno. Los padres deben comprender que sus hijos no van a tener los mismos juegos que tuvieron cuando ellos fueron niños y los maestros deben adecuar las situaciones del contexto para que los nuevos juegos sean para los niños factores intervinientes que favorezcan el aprendizaje y la creatividad.

Conclusiones

1. Es indudable que el juego es una herramienta muy potente para lograr potencializar la creatividad, por lo que es necesario que los profesores de los diversos niveles educativos



planifiquen e implementen actividades de aprendizaje de carácter autodeterminadas, que requieran de esfuerzo cognitivo y lingüístico, cuya aplicación de manera didáctica, requerirá de la sencillez para lograr la comprensión fácil, promover los sueños y la lógica.

2. En lo que concierne a la actividad lúdica ideal, esta se realiza en el entorno más cercano, en el aprendizaje de las normas del grupo y la libertad, ya que dentro de estos espacios del juego las presiones y tensiones desaparecen, el contenido del juego va a dejar siempre una huella muy profunda en el alma del niño.

3. Existen propuestas muy innovadoras para desarrollar la creatividad a través del juego cuyas aplicaciones se ven reflejadas en resultados de niveles bueno y excelente, luego de aplicar las estrategias basadas en el juego, convirtiéndose de esta manera en recursos muy útiles e importantes para el desarrollo de comportamientos adecuados en niños y niñas enfatizando, sobre todo, en la comunicación interpersonal, generando una toma de decisiones oportuna, y dando solución a la problemática que pueda presentarse en el entorno que vive. Por tanto, no es solo jugar por jugar, sino que a través del mismo se busquen objetivos que contribuyan a conseguir nuevos aprendizajes que se manifiestan en una interacción educativa divergente y significativa.

4. Es sabido que todas las cosas existentes creadas por el hombre traen consigo una intención y una emoción; por esto la metodología de juego formativo promueve el despliegue del ser mediante la creatividad, la conectividad, la comprensión, la construcción del cambio personal y social. Implementarlas en el aula le permite a los profesores reconocer las habilidades propias y la de sus alumnos, pero también el reconocimiento de sus debilidades y temores, de tal manera que su diseño e implementación está determinada porque esta tiene como intermediaria el juego y pueda promover la resolución de problemas, la toma de decisiones y generar ideas nuevas para



solucionar la problemática del entorno, es decir, que los alumnos van asumiendo responsabilidades en su entorno desde la perspectiva de lo que sienten, piensan, dicen y hacen.

5. Finalmente, los niños, en este mundo dominado por la tecnología, en la interacción con los videojuegos, están aprendiendo a desempeñar tareas que tienen como base la competitividad, la cual requiere de la creación de sus propias estrategias para plantear alternativas de solución en situaciones críticas y subir de niveles derrotando a su oponente o al mismo sistema de juego. Ganar o perder les produce motivación ya que deben centrarse en las reglas mínimas predeterminadas para lograr coordinación de sus acciones.

6. Hoy, más que nunca la escuela ha sido invadida por la tecnología, entonces habría que utilizarla como una herramienta de aprendizaje motivadora y generadora de entornos de juego, en los que se desarrollen capacidades que tiene que ver con la creatividad, pero también con actitudes ciudadanas en las que reine el respeto, la solidaridad y la empatía. En este marco, la construcción de estos entornos lúdico-creativos permitirá investigar al docente, al estudiante, ver de otra manera el juego, es decir, darle el valor que le corresponde en el proceso de su aprendizaje.

7. Emplear las estrategias lúdicas con la finalidad de promover la motivación de la lectura crítica en los estudiantes, así como también orientarlas hacia el desarrollo personal en diferentes aspectos de la sociedad: culturales, interpersonales y emocionales, de esta manera se podrá ayudar a la expansión del panorama cognitivo y afectivo en comunión con los demás actores del proceso educativo.

8. Plantear el desarrollo de actividades creativas y recreativas en las diferentes áreas del currículo teniendo en cuenta que el juego y la creatividad son procesos que suelen verse de manera individual; sin embargo, hay que trabajarlo en las aulas desde la concepción colectiva, ya



que, de manera directa o indirecta, involucra a otras personas, Para esto los docentes tendrían que comprender claramente la naturaleza colaborativa del juego y la creatividad y ponerla en práctica en su tarea educativa.

9. El desarrollo de una labor colaborativa entre los docentes debe ser el primer paso para enfrentar los grandes cambios que requiere la educación; sin embargo, estos cambios no solo deben darse a nivel de aula, sino que debe comprometer a las autoridades de las instituciones; estos compromisos requieren de la apertura a nuevas políticas educativas en las cuales el alumno siga siendo el centro del proceso; pero con un docente diferente, renovado, lúdico y creativo.

10. El día que se deje de considerar el juego como una actividad cotidiana tendrá mayor valor en el ámbito educativo y de esta manera se podrán revalorar estrategias que se basan en actividades lúdicas para favorecer la potencialidad de cada uno de los niños, y no solo de ellos, sino de los participantes de los diferentes niveles educativos, por lo tanto, el juego seguirá siendo un motor que debe tenerse en cuenta para conseguir los aprendizajes que se necesitan en el sistema educativo.

Referencias bibliográficas

- Acosta, E. I., López, F. I., & Donoso, R. F. (2020). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial. *ROCA Revista científico - educativa de la provincia Granma*, 16(1). <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1491>
- Acuña, M., Barragán, J., & Triana, D. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Revista Zona Próxima*, 32(2), 55-74.
<http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n32/2145-9444-zop-32-31.pdf>



- Albornoz, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213.
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Barberousse, P., & Vargas, M. (2019) Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 128-142. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.7>
- Blanquiz, Y., & Villalobos, M. F. (2018) Estrategias de Enseñanza y Creatividad del Docente en el área de Ciencias Sociales de Instituciones Educativas de Media de San Francisco. *Revista Telos*, 20(2), 356-375.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/993/99356889008/html/index.html>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Cedeño, E., & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), 77-93.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>
- Elisondo, R. C., & Piga, M. F. (2020). Todos podemos ser creativos. Aportes a la educación. *Revista Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 11(20), 220-250. <https://doi.org/10.32870/dse.v0i20.590>
- Flores, A., Reyes, A., & Salazar, E. (2021). Estrategias Lúdicas para el Fomento de la Escritura Creativa en Estudiantes de Secundaria. *Revista Electrónica Entrevista Académica*, 4(9), 92-103. https://econpapers.repec.org/article/ervrearea/y_3a2021_3ai_3a9_3a08.htm



- González, N., Fernández, L. M., Mosqueira, M. F., Ferro, P., & Fontánez, M. (2022). Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(4), 1502-1517. doi: 10.23857/pc.v7i4.3903
- Herrera, R. E. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. *Revista Interdisciplinaria Koinonia*, 6(4).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8192291>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168–184.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Lombardelli, J. (2020). Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva. *Revista Cuaderno*, 98(2), 163-174.
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/3979>
- Medina G., & Ángela, M. (2018). Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. *Revista de Investigación*, 42(94), 98-118.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376160142002>
- Plascencia, M., Corvalán, F., & Linaza, J. L. (2021). Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables. *Linhas Críticas*, 27(2), 12-34.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193567258038>
- Piaget, J. (1983). *La formación del símbolo en el niño*. Española.
- Regalado, A. M., & Sanz, O. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio. *Revista Científica Multidisciplinaria Yachasun*, 6(11), 35-53. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0192>



Rincón, M., & Bittar, O. (2022) Estrategias del gerente de aula para el desarrollo de la creatividad. *Revista Científica Electrónica de negocios Scientific e-journal of Human Sciences*, 5(32), 112-231. <http://doi.org/10.5281/zenodo.5745905>

Romo, M. (2018). ¿Tiene género la creatividad? Obstáculos a la excelencia en mujeres. *Estudios de Psicología (Campinas)*, 35(3), 247-258. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-02752018000300003>

