

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento  
creativo en educación primaria, 2025**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR:

Silva Iparraguirre, Sindy Jaqueline (Orcid: 0009-0001-5590-0933)

ASESOR:

Dra. Guevara Chinchayán, Patricia Maribi (Orcid: 0000-0002-5360-9018)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias de aprendizaje

Nuevo Chimbote – Perú

2025

## METADATOS COMPLEMENTARIOS

<b>DATOS DE LOS AUTORES</b>	
<b>Datos del autor 1</b>	
Apellidos y nombres	Silva Iparraguirre, Sindy Jaqueline
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40611411
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0001-5590-0933">https://orcid.org/0009-0001-5590-0933</a>
<b>DATOS DE ASESOR</b>	
Apellidos y nombres	Guevara Chinchayan, Patricia Maribi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770703
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-5360-9018">https://orcid.org/0000-0002-5360-9018</a>
Título / Grado académico	Doctora
<b>DATOS DEL JURADO</b>	
<b>Presidente</b>	
Apellidos y nombres	Castro Sanoni, Orland Keneddy
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	19188374
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-9907-7484">https://orcid.org/0000-0002-9907-7484</a>
Título / Grado académico	Doctor
<b>Secretario</b>	
Apellidos y nombres	Guevara Chinchayan, Patricia Maribi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770703
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-5360-9018">https://orcid.org/0000-0002-5360-9018</a>
Título / Grado académico	Doctora
<b>Vocal</b>	
Apellidos y nombres	Ramírez Aley, Dora Margarita
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40705626
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-7147-7429">https://orcid.org/0000-0001-7147-7429</a>
Título / Grado académico	Licenciada
<b>DATOS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general <a href="https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01">https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01</a>
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE - Perú
Grado académico o título profesional	Bachiller

Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Primaria
Código del programa.	112016
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2025 – diciembre 2026

## CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Guevara Chinchayán Patricia Maribi, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del Trabajo de Investigación, titulado: "Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria, 2025", presentado por la autora: Silva Iparraguirre Sindy Jaqueline, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación del Programa de Profesionalización Docente en Educación Primaria.

CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 23%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 11/02/2026, con cien (100) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 11 de febrero de 2026

Firma del Asesor: \_\_\_\_\_



DNI: 32770703

Nombres y apellidos del asesor: Patricia Maribi Guevara Chinchayán

## INFORME DE TURNITIN

### Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo\_Silva

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>23%</b>	<b>18%</b>	<b>7%</b>	<b>10%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>ciencialatina.org</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Mountain Lakes High School</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to University of Scranton</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>Soo-yong Byun, Jilli Jung, Tae-Seob Shin. " Does shadow education discourage or encourage creative thinking? Evidence from South Korea ( ) ", Journal for the Study of Education and Development, 2023</b>	<b>&lt;1%</b>

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Sindy Jaqueline Silva Iparraguirre, Estudiante del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presento el Trabajo de Investigación: "Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria, 2025"; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Primaria.

Por tanto, declaro su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de mi autoría.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 11 de febrero del 2026



.....  
Sindy Jaqueline Silva Iparraguirre  
DNI: 40611411

## **DEDICATORIA**

A Dios,  
por ser mi guía y fortaleza en cada paso  
de este camino académico.

A mi esposo, David  
por ser mi compañero incondicional y por  
caminar a mi lado en cada momento de  
este proceso.  
Este logro también es tuyo.

A mis amados hijos, Nicolás, Korina y  
Oriana, por ser la luz de mi vida y la razón  
de cada uno de mis esfuerzos.  
Sus sonrisas, amor y alegría me motivan  
a dar siempre lo mejor de mí.  
Este trabajo es una muestra del amor y  
compromiso que siempre tendrán de mí.

Con todo mi corazón.

**Sindy Silva.**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, quien ha sido mi luz en cada paso de este camino, guiándome con su infinita sabiduría y fortaleciendo mi espíritu en los momentos de mayor desafío. A Él debo la fe que me permitió superar las dificultades y la gracia que me sostuvo en los días de cansancio y duda. Su amor incondicional ha sido el refugio y la fuerza que me ha impulsado a alcanzar este logro tan significativo en mi vida.

A mi esposo, por su amor constante, por su gran apoyo y creer en mí. A mis hijos, que con su alegría y cariño me recordaron que todo esfuerzo vale la pena. Gracias por su paciencia y por comprender mis ausencias cuando el estudio demandaba tiempo, pero, sobre todo, gracias por ser la razón que me motiva a ser mejor cada día. Este logro también es de ustedes.

A mis profesores, cuyo conocimiento y compromiso marcaron un antes y un después en mi formación. Agradezco profundamente su paciencia, su orientación y el ejemplo que representan como profesionales dedicados a la educación. Asimismo, extiendo mi gratitud a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, por ser el espacio donde floreció mi crecimiento académico y personal. Cada experiencia vivida en esta institución ha enriquecido no solo mi conocimiento, sino también mi pasión por enseñar y aprender. A todos, gracias por ser parte de este proceso.

## ÍNDICE

<b>CARÁTULA</b> .....	i
<b>CERTIFICADO DE SIMILITUD</b> .....	ii
<b>INFORME DE TURNITIN</b> .....	v
<b>DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD</b> .....	vi
<b>DEDICATORIA</b> .....	vii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>RESUMEN</b> .....	viii
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	9
1.1. Descripción y formulación del tema de investigación.....	9
1.2. Objetivos .....	11
1.3. Importancia del trabajo de Investigación .....	11
<b>2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	13
2.1. Antecedentes: .....	13
2.2. Teoría del pensamiento creativo de Guilford.....	15
2.3. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner .....	17
2.4. Teoría del pensamiento lateral.....	17
2.5. La teoría de sistemas de Csikszentmihalyi .....	17
2.6. Teoría del juego.....	18
2.7. Pensamiento creativo .....	18
2.8. Dimensiones del pensamiento creativo: .....	20
2.9. Importancia y beneficios del pensamiento creativo: .....	21

2.10. Características: .....	21
2.11. Estrategias lúdicas.....	23
2.12. Importancia de las estrategias lúdicas: .....	24
2.13. Tipos de estrategias lúdicas:.....	25
2.14. Estrategias lúdicas que desarrollan el pensamiento creativo:.....	26
<b>3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA .....</b>	<b>28</b>
3.1. Aportes de la experiencia personal relacionada al tema .....	28
3.2. Matriz de propuesta: .....	30
3.3. Descripción del objetivo priorizado relacionado al Trabajo de investigación: .....	32
<b>4. CONCLUSIONES .....</b>	<b>35</b>
<b>5. REFERENCIAS .....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>43</b>

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como principal objetivo fundamentar el aporte de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de Educación Primaria, partiendo del enfoque del pensamiento creativo propuesto por De Bono, quien afirma que el pensamiento creativo se puede entrenar y mejorar mediante el uso de técnicas específicas. Las estrategias lúdicas, al ser aplicadas de manera adecuada en el aula, fomentarán la creatividad al permitir que los estudiantes interactúen con conceptos de manera dinámica, desarrollen habilidades para la resolución de problemas y fortalezcan su capacidad para pensar de forma innovadora. Finalmente, la principal conclusión a la que se llegó fue que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta eficaz para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes de Educación Primaria, favoreciendo su desarrollo cognitivo y emocional al incentivar la participación activa y el pensamiento crítico en un ambiente de aprendizaje lúdico y colaborativo. Estas estrategias, además, contribuyen a la formación de estudiantes más autónomos, motivados y capaces de afrontar los retos del entorno educativo y social con una mentalidad flexible y creativa.

Palabras clave: pensamiento creativo, estrategias lúdicas, creatividad.

## 1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo del pensamiento creativo se ha convertido en una prioridad en la educación del siglo XXI, ya que esta habilidad permite a los estudiantes enfrentar con mayor eficacia los desafíos del mundo actual. En este contexto, las estrategias lúdicas han surgido como una herramienta pedagógica efectiva para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria. Diversas investigaciones indican que el juego y las actividades lúdicas no solo motivan a los niños a participar activamente en el proceso de aprendizaje, sino que también estimulan su capacidad para generar ideas innovadoras, resolver problemas de manera creativa y trabajar en equipo.

Este trabajo de investigación tiene como propósito principal fundamentar el aporte de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria durante el año 2024. Para ello, se plantean como objetivos específicos explicar la importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de desarrollo creativo y analizar cómo estas estrategias favorecen dicho desarrollo en los estudiantes. La investigación se enmarca en la creciente necesidad de explorar enfoques pedagógicos que promuevan una enseñanza más dinámica e innovadora, capaz de preparar a los estudiantes para los retos del futuro.

### 1.1. Descripción y formulación del tema de investigación

El desarrollo del pensamiento creativo en la educación ha sido ampliamente reconocido como una habilidad fundamental para los estudiantes del siglo XXI. En el 2020, el Foro Económico Mundial destacó la creatividad como una de las capacidades más valoradas en el ámbito laboral, junto con la resolución de problemas, pensamiento crítico, innovación y aprendizaje activo. Por lo tanto, su desarrollo debe fomentarse desde la infancia (Foro Económico Mundial, 2020).

A nivel internacional, se ha observado que la implementación de estrategias lúdicas en el aula facilita que los estudiantes resuelvan problemas de manera creativa, promoviendo el desarrollo de sus habilidades a través de la colaboración y el intercambio de ideas (González & Pérez, 2020). Sin embargo, la falta de formación continua para los docentes y el acceso limitado a recursos adecuados en algunas regiones del mundo dificultan la implementación efectiva de estrategias educativas innovadoras, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades clave como la creatividad y la resolución de problemas en los estudiantes (Foro Económico Mundial, 2020). Según un informe de la UNESCO (2020), la educación debe adaptarse para ofrecer a los niños las habilidades necesarias para prosperar en un mundo cambiante, lo que incluye el desarrollo de

competencias como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas desde los primeros años de educación.

Según el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos PISA 2022, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) reportó que, a nivel global, aproximadamente el 78% de los estudiantes de 15 años alcanzan al menos el nivel básico de competencia en pensamiento creativo, lo que sugiere que son capaces de proponer ideas adecuadas y soluciones originales a problemas cotidianos (OCDE, 2024). Sin embargo, en América Latina y el Caribe muestran un desempeño inferior al promedio de la OCDE. De acuerdo con el Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2023), solo el 60% de los estudiantes en la región alcanzan al menos el nivel básico de pensamiento creativo, lo que refleja una brecha significativa en el desarrollo de habilidades creativas en comparación con el 78% de estudiantes en los países de la OCDE.

En Perú, según los resultados de la evaluación PISA 2022, el 47 % de los estudiantes de 15 años alcanzaron al menos el nivel básico en la competencia de pensamiento creativo, la cual mide la capacidad para generar ideas originales y efectivas al resolver problemas simples y complejos (Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes del Ministerio de Educación, 2024). Sin embargo, el país obtuvo el puntaje más bajo de Sudamérica en esta competencia, con 23 puntos, ubicándose 10 puntos por debajo del promedio de 33 obtenido por los 38 países miembros de la OCDE (Rodríguez, 2024). Esta situación refleja la falta de implementación de estrategias que fomenten el pensamiento creativo en los estudiantes peruanos, en su mayoría, no logran desarrollar las habilidades creativas y de resolución de problemas necesarias para enfrentar los retos de su entorno.

En la región de Áncash, según el Instituto Peruano de Economía (IPE, 2023), la asistencia escolar alcanzó el 92% en 2022, un leve aumento respecto al 91% de 2021. Sin embargo, aún no se ha recuperado completamente de la pandemia, ya que en 2019 fue del 93%. En cuanto al rendimiento académico, solo el 8% de los estudiantes de segundo de primaria lograron un rendimiento satisfactorio en 2022, frente al 13% en 2019. Este bajo rendimiento, especialmente en matemáticas y comprensión lectora, refleja la falta de habilidades cognitivas esenciales para el desarrollo del pensamiento creativo. La interrupción del aprendizaje durante la pandemia y la recuperación incompleta de la asistencia escolar han limitado las oportunidades para que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para resolver problemas de manera creativa.

Frente a la problemática descrita anteriormente, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, 2025?

## 1.2. Objetivos

### 1.2.1. Objetivo general

Fundamentar el aporte de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.

### 1.2.2. Objetivos específicos

Explicar la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.

Analizar experiencias educativas relacionadas a las estrategias lúdicas para el pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.

## 1.3. Importancia del trabajo de Investigación

La presente investigación se sustenta teóricamente en el enfoque constructivista, que resalta la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento creativo. Autores como Piaget, Vygotsky y Bruner han demostrado que el juego no solo es una actividad natural para los niños, sino también una herramienta esencial para su desarrollo cognitivo y creativo (Gutiérrez & Rodríguez, 2022). Estudios recientes señalan que las estrategias lúdicas fomentan un aprendizaje dinámico, permitiendo a los estudiantes experimentar conceptos abstractos de manera concreta, además de incentivar el pensamiento divergente y la resolución creativa de problemas. Por lo tanto, esta investigación contribuirá al conocimiento actual al analizar cómo las estrategias lúdicas pueden potenciar el pensamiento creativo, una habilidad crucial para el desarrollo de los estudiantes.

Metodológicamente, este estudio se centra en analizar cómo las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes de educación primaria. Diversas investigaciones han señalado que las metodologías lúdicas son efectivas para mejorar la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo de los niños (Vygotsky, 1978; Piaget, 1972). Sin embargo, existen pocos estudios que aborden de manera específica la relación directa entre el uso de estas estrategias y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria. En este sentido, los resultados de esta investigación podrían proporcionar aportes valiosos para la implementación de nuevas

prácticas pedagógicas que fomentan el pensamiento creativo, enriqueciendo la literatura educativa y ofreciendo modelos replicables para otros contextos escolares.

En la práctica educativa, los docentes enfrentan el desafío de adaptar el currículo a las necesidades actuales de los estudiantes, que exigen enfoques más interactivos y centrados en el alumno. La aplicación de estrategias lúdicas en el aula puede ser una solución efectiva para fomentar el pensamiento creativo en el alumno. Según estudios recientes, el uso de actividades lúdicas en el aula no solo mejora el rendimiento académico, sino que también incrementa la motivación y la participación activa de los estudiantes. Esta investigación ofrece una serie de herramientas pedagógicas que los maestros pueden implementar de forma práctica, adaptándolas a sus contextos y objetivos educativos específicos, lo cual les permitirá generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y efectivos.

Desde una perspectiva social, este estudio es de gran relevancia, ya que el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria es crucial para su adaptación a los desafíos de la sociedad actual. Las habilidades creativas, como la innovación, la resolución de problemas complejos y la flexibilidad, son competencias fundamentales que los estudiantes necesitan para enfrentar los retos de este siglo. Al aplicar estrategias lúdicas en la educación primaria, esta investigación no solo busca mejorar el rendimiento académico, sino también favorecer el desarrollo de habilidades que permitan a los estudiantes interactuar de manera más efectiva con su entorno y resolver problemas de forma creativa. Fomentar estas habilidades tiene un impacto directo en la formación de niños más autónomos, críticos y reflexivos, lo que a su vez contribuye a la construcción de una sociedad con ciudadanos activos, comprometidos y preparados para generar cambios significativos en su comunidad.

## **2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.1. Antecedentes:**

Peñañiel y Vite (2024), en su investigación, tuvo como objetivo identificar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación básica de la “Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz” de Babahoyo, Ecuador. Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental. La población incluyó 140 alumnos, de los cuales se eligió una muestra representativa de 35. El instrumento de recolección de datos fue la encuesta. Los resultados indicaron que las actividades lúdicas en el aula aumentaron el interés y la integración entre los educandos, mejorando su comprensión y atención. Además, el 71.31% del alumnado evaluó positivamente el desempeño docente, sugiriendo que una implementación más amplia de estas dinámicas podría potenciar el pensamiento creativo. Los investigadores concluyeron que dichas actividades estimulan la creatividad, la imaginación y el desarrollo personal, ayudando a los escolares a mejorar su capacidad para expresarse y enfrentar los desafíos emocionales en su proceso educativo.

Cedeño (2024), en su artículo científico, analizó las estrategias lúdicas empleadas por docentes para desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes, en aulas multigrado del distrito 13D06 Bolívar-Junín, específicamente en el circuito 07 de la provincia de Manabí, Ecuador. La investigación incluyó una muestra de 11 instituciones rurales y 25 profesores. Con un enfoque mixto y un diseño descriptivo, se recopiló datos mediante encuestas a los participantes y entrevistas a expertos. Los resultados evidenciaron que los educadores implementan actividades recreativas mediante dinámicas grupales y destacan que prácticas pedagógicas innovadoras pueden potenciar la creatividad al ofrecer nuevas experiencias. Se concluyó que la edad no determina el nivel creativo, sino el entorno proporcionado por el docente. A pesar de las limitaciones en recursos, los maestros reconocen que metodologías activas transforman su trabajo, promoviendo la innovación y estrategias orientadas a enriquecer las habilidades creativas.

Arias (2024) realizó una investigación con el objetivo de analizar la relación entre el interés por las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Grocio Prado, Chincha-Ica. El estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, de naturaleza básica, utilizando un diseño no experimental y de tipo correlacional. La población consistió en 155 alumnos, de los cuales se seleccionó una muestra de 81. Para recolectar los datos se emplearon un cuestionario y un test, cuyos resultados mostraron que una participación más activa en actividades

lúdicas se asocia con un mayor desarrollo de la creatividad en los escolares. Se concluye que existe una correlación significativa entre ambas variables, resaltando su contribución al bienestar, la motivación y el fomento de competencias creativas en los educandos. Asimismo, aporta información relevante sobre esta interacción en el ámbito educativo, destacando la importancia de priorizarla en las prácticas pedagógicas.

Charcape, Terrones y Duran (2023) desarrollaron una investigación para determinar la influencia de un taller de estrategias lúdicas en la mejora del pensamiento creativo de estudiantes de educación primaria del distrito La Esperanza, en la ciudad de Trujillo-Perú. El estudio se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 44 educandos de sexto grado, divididos en dos grupos (experimental y control). Como instrumento de medición, emplearon una prueba, cuyos resultados mostraron un incremento significativo en los niveles de pensamiento creativo, con mejoras notables en fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. Los investigadores concluyeron que dichas actividades constituyen un factor clave para fomentar la creatividad en los alumnos promoviendo aprendizajes significativos.

Olascuaga (2021) en su tesis doctoral realizada en Trujillo-Perú, se propuso analizar la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. Este estudio se basó en la revisión de publicaciones en bases de datos como Scopus, Redalyc y Scielo entre 2016. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental descriptivo, considerando una población de 36 artículos científicos y una muestra de 13 para su análisis. La técnica empleada fue la sistematización de la bibliografía. Los resultados indicaron que la implementación de la variable independiente contribuye significativamente al refuerzo del trabajo académico y al fortalecimiento de la creatividad, del cual concluyeron que es importante mejorar el nivel educativo a través de actividades dinámicas y creativas, consideradas fundamentales para proporcionar una educación sólida y formar ciudadanos autónomos en el futuro.

Chacón y Pissani (2017) llevaron a cabo una investigación cuyo objetivo principal fue desarrollar el nivel de creatividad de los estudiantes de la I.E.I. N° 047 "Capullitos de María" en Chiclayo, empleando estrategias didáctico-lúdicas. Utilizaron un diseño cuasi-experimental y contaron con una muestra de 34 escolares, divididos en dos grupos. La recolección de datos se realizó a través de una lista de cotejo con 15 indicadores. Los resultados mostraron una diferencia significativa en la variable dependiente en el grupo experimental, donde el 82% alcanzó un nivel alto, mientras que el grupo de control continuó mayoritariamente en los niveles bajo y muy bajo, con un 35% y un 30%, respectivamente. Concluyen que dichas estrategias didáctico-lúdicas sirve como recurso para estimular y

desarrollar la creatividad de los niños de cinco años del nivel inicial mejorando de esta manera la práctica docente.

Aguilar (2023), en su tesis de maestría, determinó la influencia de las estrategias lúdico-artísticas en el desarrollo significativo de la capacidad creativa de los estudiantes del quinto año de secundaria de la IE "Capitán Marcelino Valverde Solórzano", ubicada en el distrito de Sihuas, Áncash. La investigación fue de tipo cuantitativo y se realizó bajo un método experimental con un diseño preexperimental. La población estuvo compuesta por 565 escolares, mientras que la muestra seleccionada incluyó a 12 participantes. Los instrumentos empleados incluyen un pretest, un postest, una lista de cotejo y una rúbrica. Los resultados muestran una influencia significativa de las estrategias lúdico-artísticas, especialmente en las dimensiones de elaboración, flexibilidad y fluidez creativa, aunque el impacto en la originalidad fue menor. Se concluye que este enfoque favorece el desarrollo de la creatividad en los adolescentes, estimulando su capacidad para pensar e imaginar con libertad a través de juegos virtuales que presentan escenarios reales o ficticios, desafiando tanto su imaginación como su ingenio creativo.

Villegas (2023), en su investigación, planteó como objetivo principal determinar si el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años de educación inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco-Ancash. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental y contó con una muestra de 21 participantes. El instrumento utilizado fue el cuestionario de observación. Los resultados mostraron que el 60% de los niños alcanzó un nivel bueno de creatividad, mientras que el 40% se situó en una escala de excelente. Asimismo, se observaron diferencias significativas entre los resultados del pretest y el postest, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna y rechazar la nula. En conclusión, se confirma que la aplicación de la variable independiente tiene un efecto positivo en el desarrollo creativo de los educandos.

## 2.2. Teoría del pensamiento creativo de Guilford

La teoría del Psicólogo Paul Guilford propone un marco para comprender el pensamiento creativo a través de la distinción entre el pensamiento divergente y el pensamiento convergente. Castellero (2017) sostiene que la creatividad es un proceso multifacético que implica la generación de ideas originales (divergencia), la evaluación y selección de las mejores ideas (convergencia) y la transformación de conceptos y objetos en formas nuevas y útiles. Al respecto Manchego (2019) quien se basó en Guilford, menciona que el pensamiento creativo le va a permitir al sujeto que pueda expresarse de

forma innovadora buscando una solución, siendo flexible, original y elaborativo. Puntualiza que estas tres cualidades generarán un pensamiento divergente y único en cada ser humano.

Ambos autores subrayan la importancia de la flexibilidad y la originalidad en el pensamiento creativo, destacando que, más que una habilidad innata, la creatividad puede ser cultivada y desarrollada mediante el fomento de estas características.

De acuerdo con Rulyansah et al. (2022), en el ámbito educativo, el pensamiento creativo se manifiesta a través del desarrollo de habilidades cognitivas que no solo permiten generar múltiples ideas y enfoques, sino también evaluarlos y seleccionar las opciones más adecuadas.

En este sentido, Alabbasi et al. (2022) destacan que el pensamiento divergente, se caracteriza por la generación de una amplia variedad de ideas, perspectivas y soluciones ante una tarea o problema específico. Los niños con habilidades avanzadas en pensamiento divergente pueden explorar diversas posibilidades de manera libre y abordar los desafíos desde perspectivas.

Según la perspectiva de AlJaafil y Sahin (2019), el pensamiento convergente permite a los estudiantes analizar críticamente y seleccionar las ideas o soluciones más viables de entre las diversas opciones generadas por el pensamiento divergente. La capacidad de sintetizar y perfeccionar estas ideas los lleva a producir resultados concretos y originales. En el nivel de educación primaria, las dimensiones cognitivas del pensamiento creativo se manifiestan en la imaginación, la curiosidad y la habilidad de adaptarse a diferentes situaciones mediante un pensamiento flexible.

Por su parte, Fitri et al. (2023) plantea que el pensamiento divergente se evalúa a través de actividades enfocadas en la generación de múltiples soluciones para un problema, mientras que el pensamiento convergente se mide mediante tareas diseñadas para identificar la única solución más adecuada.

De acuerdo con Auliyah y Sudibyo (2021), el pensamiento divergente, entendido como la capacidad de generar una variedad de ideas y soluciones, es un componente esencial del pensamiento creativo. En el contexto de la educación primaria, se fomenta esta habilidad a través de actividades diseñadas para estimular el pensamiento fuera de lo convencional. Los estudiantes con pensamiento creativo muestran una notable flexibilidad, adaptando y ajustando sus ideas y estrategias conforme adquieren nueva información o

enfrentan retos. Esta adaptabilidad les permite explorar diferentes caminos y encontrar soluciones alternativas.

### 2.3. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario que abarca diversas áreas del conocimiento, aunque destaca especialmente los factores personales en su estudio. Para ello, utiliza perspectivas biológica, epistemológica y sociológica que permiten realizar un abordaje integral del fenómeno creativo (Sánchez, 2015). Desde esta teoría, el pensamiento creativo se entiende como un constructo multidimensional compuesto por conjuntos autónomos, pero interrelacionados, que facilitan la resolución de problemas de manera creativa y flexible (Hidalgo et al., 2018).

Esto implica que la creatividad se manifiesta a través de diferentes tipos de inteligencia, los cuales trabajan en conjunto para generar respuestas innovadoras y adaptativas ante los desafíos.

### 2.4. Teoría del pensamiento lateral

La teoría del pensamiento lateral, se basa en la idea de abordar problemas de manera creativa e innovadora, utilizando métodos que desafían el razonamiento lógico convencional. Este enfoque contrasta con el pensamiento vertical, que sigue una secuencia ordenada, lógica y paso a paso para llegar a una conclusión. En cambio, el pensamiento lateral busca romper con estas estructuras tradicionales al explorar nuevas perspectivas y formas de abordar los problemas. Esto permite generar soluciones que pueden parecer poco convencionales o incluso ilógicas en un primer momento, pero que resultan efectivas porque amplían el rango de posibilidades (De Bono, 1967).

El pensamiento lateral es particularmente útil en contextos donde las soluciones convencionales no son suficientes o cuando se necesita innovar. Al emplearlo, se pueden superar barreras mentales y crear soluciones originales para problemas complejos.

### 2.5. La teoría de sistemas de Csikszentmihalyi

La teoría de sistemas de Csikszentmihalyi sostiene que la creatividad no es un proceso exclusivamente individual, sino que se genera a partir de la interacción entre el individuo y su contexto sociocultural (Klimenko, 2008). De manera similar, Sternberg (1988) argumenta que la obra creativa, aquella que transforma aspectos relevantes de la cultura, no se origina únicamente en la mente del individuo. Más bien, es el producto de un

fenómeno sistémico donde los pensamientos personales y las dinámicas del entorno sociocultural convergen para dar lugar a innovaciones significativas.

Esto implica que la creatividad es un proceso colectivo, influido tanto por las ideas propias como por las validaciones y aportes del entorno cultural.

## 2.6. Teoría del juego

Piaget (1975) sostiene que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños simular su entorno mediante la exploración y la experiencia directa. A través del juego, los niños progresan desde actividades sensorio-motrices hasta el juego simbólico y de reglas, lo que fomenta una interacción más sofisticada con el mundo que los rodea. Por su parte, Vygotsky (1978) destaca el juego como una herramienta social y cultural esencial para el desarrollo emocional y cognitivo. En el marco de la zona de desarrollo próximo (ZDP), el juego permite a los niños realizar actividades que no podrían lograr por sí mismos, pero sí con el apoyo de otros, promoviendo así aprendizajes colaborativos. Según Bruner (1986), el juego no solo es una actividad recreativa, sino también un medio de descubrimiento y construcción de conocimiento. En su teoría del aprendizaje por descubrimiento, enfatizó que el juego permite a los niños explorar y experimentar activamente, facilitando la construcción de conocimientos significativos.

En este sentido, el uso de juegos en la educación puede mejorar la motivación, facilitar la interacción social y contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. La teoría del juego, por lo tanto, no solo permite entender las interacciones humanas desde una perspectiva estratégica, sino que también proporciona una base sólida para fomentar un aprendizaje más dinámico y significativo.

## 2.7. Pensamiento creativo

De Bono (2016) define el pensamiento creativo como la capacidad de aprovechar ideas existentes o generar nuevas para resolver problemas de manera innovadora y única. Esto implica la búsqueda de soluciones originales y útiles, superando las formas habituales de abordar las situaciones. Además, destaca que la creatividad no es exclusiva de personas con talentos excepcionales, sino que es una habilidad que puede desarrollarse, al igual que disciplinas como las matemáticas o la música, mediante técnicas específicas como el pensamiento lateral. Estas técnicas ayudan a romper patrones mentales rígidos y a explorar nuevas perspectivas para potenciar la innovación y la resolución de problemas.

Siburian et al. (2019) lo describe como un fenómeno complejo y difícil de precisar, que desempeña un papel fundamental en la creatividad humana y la innovación. Este concepto se relaciona con los procesos mentales que permiten a las personas idear soluciones o propuestas originales, valiosas e imaginativas, desafiando las normas y los paradigmas establecidos. Por su parte, Monteza (2022) define el pensamiento creativo como la capacidad de generar ideas, productos o soluciones novedosas y útiles, destacando su naturaleza innovadora al ir más allá de las convenciones tradicionales, al combinar la imaginación con un enfoque.

Según Dogan et al. (2020), el pensamiento creativo es una habilidad humana que puede desarrollarse mediante procesos educativos adecuados y materiales apropiados. Es esencial para adaptarse a contextos cambiantes y para resolver problemas en áreas como la ciencia y la tecnología. Por su parte, Delgado (2021) define el pensamiento creativo como la capacidad de generar ideas y soluciones innovadoras ante situaciones cotidianas que parecen ya resultados. Desarrollar esta creatividad permite enfrentar la realidad de manera genuina y flexible, beneficiando tanto el ámbito educativo como la vida diaria.

El pensamiento creativo se considera un componente cognitivo fundamental de la creatividad humana, cuya promoción permite abordar eficazmente diversos problemas cotidianos (Salamanca & Badilla, 2021). En la actualidad, fortalecer este tipo de pensamiento representa un desafío para los educadores, orientándolos hacia una educación de calidad que valore no solo el conocimiento adquirido, sino también la capacidad de pensar y actuar de manera creativa.

Según el informe de PISA 2022, el pensamiento creativo se define como "la competencia para participar productivamente en la generación, evaluación y mejora de ideas, que pueden conducir a soluciones efectivas y originales, avances en el conocimiento y expresiones impactantes de la imaginación" (OECD, 2022). Este tipo de pensamiento desarrolla soluciones originales y efectivas, avances en el conocimiento y expresiones impactantes de la imaginación.

El pensamiento creativo es un fenómeno complejo que engloba procesos mentales enfocados en idear propuestas valiosas y originales, rompiendo esquemas establecidos y abriendo paso a nuevas perspectivas. Este tipo de pensamiento se fundamenta en la capacidad humana de imaginar, innovar y aplicar soluciones en diversos contextos.

## 2.8. Dimensiones del pensamiento creativo:

El pensamiento creativo, según Torrance (1966), abarca cuatro dimensiones fundamentales: flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración, cada una de las cuales desempeña un papel esencial.

En relación con la flexibilidad, se refiere a la capacidad de modificar enfoques y perspectivas en función de las circunstancias. Torrance (1966) la define como la habilidad para explorar múltiples caminos al enfrentar un problema. Siburiano et al. (2019) y Adiastry et al. (2021) destacan su relevancia para adaptarse a contextos dinámicos, permitiendo el uso de diversas estrategias. Dogan et al. (2020) añade que la flexibilidad incluye alternar entre diferentes procesos cognitivos, integrando ideas innovadoras, mientras que Nasution et al. (2023) enfatiza la exploración de nuevos métodos y estilos de pensamiento.

La fluidez consiste en generar una gran cantidad de ideas o respuestas en un tiempo limitado, demostrando agilidad mental. Torrance (1966) describe esta habilidad como la producción de numerosas propuestas para un problema. Siburiano et al. (2019) la vinculan con el pensamiento divergente, mientras que Saeed y Ramdane (2022) señalan que la fluidez refleja espontaneidad y ausencia de autocensura. Trisnayanti et al. (2020) destacan que, aunque no todas las ideas sean novedosas, amplían las opciones disponibles. Por su parte, Junaedi y Juandi (2021) relacionan la fluidez con la capacidad de proponer diversas alternativas ante desafíos complejos.

La originalidad se enfoca en la generación de ideas únicas e innovadoras. Según Torrance (1966), esta dimensión implica superar lo convencional para idear soluciones que destaquen por su novedad. Siburiano et al. (2019) y Handayani et al. (2021) resaltan que las ideas originales desafiaban los paradigmas tradicionales y aportan frescura e innovación. Purwati (2022) subraya que estas ideas no solo deben ser novedosas, sino también significativas. Asriadi e Istiyono (2020) enfatizan que la originalidad fomenta la diferenciación y el impacto, convirtiéndose en un factor clave para transformar los procesos creativos. Según Sigit et al. (2023), la originalidad se refleja en la capacidad de pensar fuera de los esquemas convencionales, generando ideas o soluciones que sobresalen por su carácter innovador.

Según Torrance (1966), la elaboración es la habilidad para desarrollar y expandir ideas, agregar detalles y hacer que las soluciones sean más completas y robustas. La elaboración implica enriquecer las ideas iniciales para hacerlas más viables o funcionales.

Mayer (2022) se refiere al proceso de expandir y enriquecer las ideas, agregando detalles que las hagan más completas y prácticas para su aplicación.

Estas dimensiones, están interconectadas, ya que juntas permiten no solo generar ideas novedosas, sino también desarrollarlas y adaptarlas a diferentes contextos. Fomentar estas capacidades es clave para el pensamiento creativo en la resolución de problemas y la innovación en diversas áreas.

#### 2.9. Importancia y beneficios del pensamiento creativo:

El pensamiento creativo juega un papel fundamental en el desarrollo personal y profesional de las personas, ya que facilita la adquisición de nuevos conocimientos, promueve diversas formas de aprendizaje y abre la puerta a nuevas experiencias. La creatividad está presente en cada aspecto de la vida humana, ya sea en las actividades diarias, en el proceso de aprendizaje o en la creación de nuevos conocimientos e innovaciones científicas (Ferreira et al., 2020).

El pensamiento creativo ofrece varios beneficios importantes para los estudiantes. Según Prada et al. (2020), ayuda a los niños a desarrollar un pensamiento ordenado y flexible, permitiéndoles encontrar diferentes soluciones. Groyecka et al. (2020) mencionan que también hace que las personas sean más empáticas y comprensivas con los demás. Chanchahuaña et al. (2020) señalan que fomenta que los estudiantes se atrevan a pensar, experimentar y participar activamente. Moura et al. (2021) destacan que las mejores condiciones para fomentar el pensamiento creativo son darles tiempo para pensar y desarrollar sus ideas, valorar tanto los productos como las ideas, ver los errores como parte del aprendizaje, darles retroalimentación positiva sobre su trabajo y animarlos a autoevaluarse.

El pensamiento creativo ayuda a los estudiantes a ser más autónomos e independientes. Fomenta la creatividad e innovación, impulsando a los estudiantes a generar nuevas ideas. Además, promueve la autoevaluación, animando a los estudiantes a valorar sus trabajos y a ver los errores como una oportunidad para aprender. También favorece que las personas se vuelvan más empáticas y comprensivas con los demás.

#### 2.10. Características:

Audrey et al. (2019) destacan que el pensamiento creativo abarca varias cualidades esenciales que permiten a los estudiantes desarrollar su potencial intelectual y prepararse para un futuro donde la innovación y la resolución de problemas son fundamentales. Una

característica central del pensamiento creativo es la mentalidad abierta, que impulsa a los estudiantes a abordar desafíos desde diferentes perspectivas y considerar soluciones no convencionales. De manera complementaria, Sigit et al. (2023) enfatizan que una mentalidad abierta fomenta un ambiente propicio para la generación de ideas originales. Además, la curiosidad y el afán por explorar desempeñan un papel crucial en el desarrollo del pensamiento creativo, ayudando a los estudiantes a plantear preguntas, investigar y profundizar en diversos temas. Este interés por descubrir lo desconocido actúa como un motor que impulsa la resolución creativa de problemas.

Por otro lado, Purwati (2022) subraya que la imaginación es la base del desarrollo creativo. En la educación primaria, esta capacidad se fortalece mediante la exposición a la literatura, el arte y actividades creativas, lo que ayuda a los estudiantes a visualizar nuevas posibilidades y escenarios. Además, Fitri et al. (2023) destaca que la habilidad para resolver problemas está estrechamente relacionada con el pensamiento creativo. La educación primaria promueve estas destrezas al presentar a los estudiantes situaciones del mundo real y alentarlos a proponer soluciones innovadoras.

Según Dería et al. (2023), asumir riesgos calculados es una característica esencial del pensamiento creativo, y la educación primaria desempeña un papel clave al ayudar a los estudiantes a familiarizarse con este concepto. A través de un enfoque que normaliza los errores como parte del aprendizaje, se fomenta en ellos una mentalidad de crecimiento. Asimismo, la colaboración se presenta como otro elemento que potencia el pensamiento creativo. Este florece en ambientes colaborativos, donde la educación primaria promueve el trabajo en equipo y el intercambio de ideas diversas mediante proyectos y actividades grupales. Por su parte, Nurdiana (2020) señala que la resiliencia es un componente fundamental del pensamiento creativo. En este nivel educativo, se anima a los estudiantes a mantener la perseverancia frente a las dificultades, desarrollar una actitud que les permita superar los obstáculos y continuar explorando soluciones creativas. Además, los estudiantes con pensamiento creativo suelen ser reflexivos. En la educación primaria, se les motiva a analizar sus propios procesos de pensamiento, evaluar los resultados de sus esfuerzos creativos y trabajar en el perfeccionamiento de sus habilidades.

Además, Vidákovich (2021) destaca que la motivación intrínseca juega un papel esencial en el pensamiento creativo. En el nivel primario, esto se cultiva al despertar el entusiasmo de los estudiantes por aprender, motivándolos a actuar a partir de su curiosidad y sus propios intereses. Moura et al. (2021) resalta que el pensamiento creativo también se caracteriza por ser interdisciplinario, lo que implica combinar ideas de diferentes áreas

del conocimiento. En la educación primaria, esto se promueve ayudando a los estudiantes a utilizar conceptos de varias disciplinas para encontrar soluciones a problemas.

La importancia de una mentalidad abierta, curiosidad, imaginación y colaboración. Estos elementos son fundamentales para preparar a los estudiantes ante los desafíos del futuro, donde la innovación es clave. Además, la resiliencia, la motivación intrínseca y el enfoque interdisciplinario favorecen un ambiente que impulsa la creatividad, permitiendo a los estudiantes abordar problemas de manera innovadora.

### 2.11. Estrategias lúdicas

Respecto a los enfoques conceptuales, las estrategias lúdicas son métodos pedagógicos que emplean el juego de manera intencional en contextos educativos o de desarrollo, con el objetivo de promover el aprendizaje, la socialización y el desarrollo de habilidades clave en los niños. Estas estrategias incluyen la selección cuidadosa de juegos, actividades o materiales, así como la creación de entornos estimulantes que fomentan la participación activa (Brailovsky, 2020). Se consideran métodos de enseñanza que facilitan un aprendizaje activo y participativo, involucrando al niño de manera integral en actividades lúdicas que combinan juego y diversión (Cuasapud y Maiguashca, 2023). Desde otra perspectiva, las estrategias lúdicas buscan incentivar la enseñanza y el desarrollo a través de recursos y actividades lúdicas que estimulan experiencias educativas significativas y participativas (Linares, 2022). Además, estas estrategias promueven la creatividad, la participación activa y el aprendizaje significativo (Zapparoli, 2020).

El juego, como estrategia, es fundamental en la interacción diaria entre los seres humanos. Al jugar, se generan nuevas experiencias que permiten afrontar diversas responsabilidades en el entorno, lo que favorece la comunicación y la creatividad, al ser una forma espontánea de expresión. Además, en el proceso de formular estas estrategias, es necesario comprender tanto los pensamientos como las emociones. El juego también contribuye al equilibrio emocional, preparando a los niños para la sociedad y ayudándoles a desarrollarse como adultos capaces de adaptarse a su entorno. Estas estrategias son clave para la adaptación e integración social, promoviendo el desarrollo intelectual, emocional y social, y fomentando habilidades como la creatividad, la agilidad mental, la fantasía y la manipulación (Olascuaga, 2021).

Las estrategias lúdicas son fundamentales en el proceso educativo, ya que no solo facilitan el aprendizaje y la socialización, sino que también promueven el desarrollo emocional e intelectual de los niños. Al integrar el juego en la enseñanza, se estimula la creatividad, la participación activa y la adaptación social.

## 2.12. Importancia de las estrategias lúdicas:

Las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental en la enseñanza y el aprendizaje, ya que proporcionan a los estudiantes experiencias enriquecedoras que contribuyen a su desarrollo integral. Estas estrategias no solo estimulan el aprendizaje, sino que también favorecen el desarrollo físico, cognitivo, social, emocional y lingüístico de los niños, transformando el aula en un espacio dinámico y significativo.

En el ámbito del desarrollo físico, los juegos promueven la coordinación motora y fomentan la actividad física, aspectos esenciales para el crecimiento saludable de los estudiantes (Jiménez et al., 2022). Desde una perspectiva cognitiva, el juego se convierte en un motor para la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades clave en el desarrollo intelectual (Vásquez y Cabrera, 2021). Asimismo, las dinámicas lúdicas potencian la socialización, al facilitar la interacción entre compañeros, promover el trabajo en equipo y fortalecer habilidades como la cooperación y la comunicación efectiva (Jiménez et al., 2022).

Estas estrategias también favorecen su bienestar emocional y el desarrollo del lenguaje, ya que ayudan a ampliar el vocabulario y mejorar la expresión oral. Asimismo, promueven la autonomía en los niños al brindarles la oportunidad de tomar decisiones y asumir roles dentro de las actividades. Además, estimulan la imaginación y la creatividad, permitiéndoles explorar y crear nuevos escenarios de manera significativa (Vásquez y Cabrera, 2021).

En el ámbito educativo, el juego se erige como una herramienta pedagógica valiosa que convierte el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia placentera y significativa. Según Bona (2021), esta estrategia incrementa la motivación intrínseca, la curiosidad y la autonomía, al permitir que los estudiantes sean protagonistas activos de su aprendizaje. Además, fortalece la relación entre docentes y alumnos, creando un ambiente participativo y dinámico que facilita la adquisición de nuevos conocimientos.

Por otra parte, Quintanilla (2021) destaca que el juego no solo desarrolla habilidades cognitivas y socioemocionales, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la creatividad. Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes experimentan, exploran y resuelven problemas de manera activa, lo que crea un entorno favorable para el aprendizaje significativo.

Las estrategias lúdicas son una herramienta esencial en la educación, ya que transforman el aprendizaje en una experiencia activa y significativa. A través del juego, los niños

exploran, descubren y construyen conocimientos mientras desarrollan habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales. Estas actividades no solo fomentan la creatividad y la autonomía, sino que también fortalecen la cooperación y la resiliencia. Por ello, es esencial que los docentes integren el juego en sus prácticas pedagógicas para impulsar el desarrollo integral de los estudiantes.

### 2.13. Tipos de estrategias lúdicas:

Brailovsky (2022) identifica cuatro tipos principales de estrategias lúdicas. En primer lugar, los juegos dramáticos incluyen actividades como la representación de roles, la improvisación y la mímica, donde los niños asumen personajes o profesiones, creando historias espontáneas que estimulan su creatividad, lenguaje y expresión emocional. En segundo lugar, los juegos con objetos se centran en el uso de materiales como bloques o juguetes para construir y explorar, lo que promueve la coordinación motora y la imaginación. En tercer lugar, los juegos con reglas establecidas ofrecen actividades estructuradas que enseñan a los niños a respetar normas, desarrollar estrategias y participar en competencias de manera colaborativa. Finalmente, los juegos al aire libre, realizados en entornos naturales como parques, combinan recreación, contacto con la naturaleza y ejercicio físico, beneficiando tanto el cuerpo como la mente.

Según Ballona et al. (2022), las estrategias lúdicas pueden agruparse en cuatro categorías adicionales. Los juegos simbólicos permiten a los niños recrear y reinterpretar situaciones de la vida diaria, combinando elementos de realidad e imaginación para adaptarlos a sus necesidades. Los juegos motores, por su parte, implican actividades físicas como correr, saltar o jugar con pelotas, fomentando el desarrollo de habilidades sociales, creatividad y capacidades físicas y motoras. En cuanto a los juegos de mesa, estas actividades, que utilizan tableros o fichas como el ajedrez o el dominó, promueven la concentración, el pensamiento estratégico y la interacción social. Finalmente, los juegos electrónicos abarcan videojuegos y actividades digitales, influyendo en la percepción del tiempo y el espacio, aspectos clave en la relación con el entorno simbólico.

Ambas clasificaciones resaltan su relevancia en el desarrollo integral de los niños, ya que contribuyen al fortalecimiento de habilidades cognitivas, físicas y sociales. Además, destaca cómo los juegos favorecen la creatividad, el desarrollo emocional y social, y el aprendizaje significativo.

#### 2.14. Estrategias lúdicas que desarrollan el pensamiento creativo:

En primer lugar, los juegos de roles resultan una estrategia eficaz para que los estudiantes desarrollen la empatía y el pensamiento divergente. Al interpretar personajes o situaciones ficticias, los niños pueden analizar problemas desde diferentes perspectivas, lo que facilita la generación de soluciones creativas. Según Rodríguez y López (2020), este tipo de actividades estimulan la capacidad de adaptación y el desarrollo de narrativas originales, elementos clave para el pensamiento creativo.

Otra estrategia importante es la resolución de acertijos y enigmas, ya que estas actividades desafiaban el razonamiento lógico y la imaginación de los estudiantes. Al buscar respuestas inesperadas, los niños fortalecen habilidades como la observación, el análisis y la síntesis. García y Pérez (2018) destacan que los acertijos no solo promueven el pensamiento crítico, sino que también estimulan la creatividad al incentivar a los estudiantes a “pensar fuera de la caja”.

Los talleres de construcción creativa son también fundamentales, ya que fomentan la materialización de ideas abstractas mediante el uso de materiales como bloques, plastilina o elementos reciclados. Estas actividades ayudan a los estudiantes a explorar conceptos de diseño y funcionalidad mientras desarrollan su imaginación. Martínez, Gómez y Ruiz (2019) explican que la construcción de objetos concretos permite a los niños experimentar con la innovación y resolver problemas de manera práctica.

Por otro lado, el cuentacuentos interactivo es una estrategia que fomenta la creatividad al invitar a los estudiantes a participar activamente en la narración y modificación de historias. Hernández (2021) señala que esta técnica no solo estimula la imaginación, sino que también mejora las habilidades comunicativas y refuerza el trabajo en equipo al permitir que los estudiantes colaboren en la creación de relaciones originales.

Los juegos de estrategia y simulación constituyen una herramienta valiosa para el desarrollo del pensamiento creativo. Este tipo de juegos, como los de mesa o las simulaciones virtuales, requieren que los estudiantes planifiquen, tomen decisiones y adapten sus estrategias a diferentes escenarios. Según García y Pérez (2018), estos juegos potencian tanto la creatividad como el pensamiento lógico, ya que los participantes deben buscar soluciones originales frente a desafíos complejos.

Otra estrategia efectiva es el uso de dinámicas de pensamiento lateral, que se centran en romper patrones habituales de razonamiento para abordar problemas de manera innovadora. Estas actividades, como completar historias inconclusas o resolver

problemas con soluciones atípicas, permiten a los estudiantes desarrollar su imaginación y generar ideas disruptivas. De acuerdo con De Bono (2017), creador del concepto de pensamiento lateral, estas dinámicas fomentan la creatividad al enseñar a los niños a considerar múltiples posibilidades antes de llegar a una conclusión.

Los juegos cooperativos también desempeñan un papel importante en la estimulación del pensamiento creativo. Estas actividades requieren que los estudiantes trabajen en equipo para alcanzar un objetivo común, lo que fomenta la colaboración y la generación de ideas conjuntas. Hernández (2021) señala que los juegos cooperativos no solo refuerzan los vínculos interpersonales, sino que también potencian la creatividad grupal, ya que los participantes deben combinar sus ideas para resolver problemas o superar desafíos.

Por su parte, las actividades de dramatización creativa, como la creación de obras teatrales o pequeñas representaciones improvisadas, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar su imaginación y expresarse de manera artística. Martínez et al. (2019) destacan que este tipo de dinámicas ayuda a los niños a desarrollar la confianza en sí mismos ya descubrir nuevas formas de comunicar sus ideas.

Finalmente, las actividades de diseño y tecnología, como la creación de prototipos o proyectos digitales, integran la creatividad con habilidades técnicas. Estas actividades permiten a los estudiantes experimentar con herramientas y recursos tecnológicos para materializar sus ideas. Según Rodríguez y López (2020), este tipo de estrategias son especialmente efectivas en contextos educativos actuales, ya que combinan innovación y aprendizaje práctico.

Estas dinámicas evidencian cómo las estrategias lúdicas promueven la creatividad, el aprendizaje activo y el desarrollo integral en el ámbito formativo.

### **3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA**

El desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, se centra en la reflexión continua, la mejora de las prácticas pedagógicas y la participación activa en comunidades de aprendizaje. Los docentes son responsables de su formación permanente, de contribuir al bienestar institucional y de actuar como modelos éticos y profesionales. Esto implica no solo cumplir con los estándares pedagógicos, sino también asumir el compromiso de colaborar con colegas para optimizar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando un entorno educativo de mejora constante y compartida.

Según Murillo (2006) resalta que el liderazgo compartido es clave para generar un cambio significativo en la educación, ya que permite que cada miembro de la comunidad educativa contribuya activamente al logro de los objetivos comunes y al desarrollo de una enseñanza de calidad. Las comunidades profesionales de aprendizaje (CPA) son esenciales para el liderazgo pedagógico y el crecimiento profesional de los docentes, ya que fomentan una cultura de colaboración y reflexión continua sobre la práctica educativa.

#### **3.1. Aportes de la experiencia personal relacionada al tema**

La investigadora Silva Iparraguirre Sindy Jaqueline aplicó su experiencia pedagógica, en la I.E. N° 88241, ubicada en el caserío de Santa Rosa de Paquirca, en el distrito de Macate, provincia del Santa, departamento de Áncash. Esta institución educativa cuenta con los tres niveles de enseñanza: Inicial, Primaria y Secundaria, con una población estudiantil general aproximada de 32 alumnos, una plana docente conformada por 9 profesores y un director.

El aula de Educación Primaria está dirigida por una sola docente y alberga a 13 escolares, que cursan desde 1° hasta 6° grado. En este contexto, las sesiones de aprendizajes se trabajan por ciclos de estudios para responder a las necesidades y niveles de aprendizaje de los estudiantes multigrado, es por ello que se requieren estrategias metodológicas flexibles y adaptadas a las características y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

La presente experiencia pedagógica que se relata tuvo lugar en el año 2023. Como parte de las actividades del plan lector, centradas en la animación a la lectura y escritura, se utilizó una estrategia lúdica basada en la creación de un cuento de forma colectiva, en la que cada estudiante participó de manera espontánea e imaginativa. Esta actividad recreativa no solo reforzó el pensamiento creativo, sino que también permitió a los estudiantes expresarse libremente y fortalecer su confianza.

La sesión comenzó con una breve explicación sobre la importancia de los cuentos tradicionales de su comunidad. Los estudiantes compartieron relatos que escucharon de sus abuelos, como historias sobre animales de la sierra y leyendas locales. Esto sirvió como punto de partida para conectar la actividad con su realidad.

Posteriormente, para estimular la imaginación, se realizó la siguiente actividad: Los estudiantes cerraron los ojos y escucharon el sonido del viento y pájaros, evocando un ambiente natural de su comunidad. Luego se les pidió imaginarse personajes, paisajes y situaciones fantásticas, lo que generó gran entusiasmo.

Se explica con claridad las reglas de la actividad lúdica:

1. La historia comenzaría con una frase inicial proporcionada por la docente, y cada participante por turno, aportaría una parte de la historia.
2. Todos debían escuchar atentamente lo que narraba su compañero para mantener coherencia en la relación.
3. Podrían incluir elementos de su comunidad o cultura, promoviendo un sentido de identidad.
4. No se permitirían interrupciones ni críticas, fomentando un ambiente de confianza y respeto.

El juego comenzó con expectativa.

—“Había una vez un niño que pastoreaba sus borreguitas por Huaroma...”.

La historia se fue construyendo en cada turno. Un estudiante agregó encontró un duende en un puquio, otro mencionó: saltó y desapareció. Algunos niños fueron muy cortantes en sus respuestas, sobre todo los grados inferiores, otros con mayor imaginación relataban con más detalle (los de grado superiores): dejando una olla de tesoro cerca del puquio, pero el pastorcito recordó que no podía tocarlo porque estaba encantado.

Uno a uno, los educandos narraron su parte del cuento, introduciendo personajes, diálogos, escenarios y situaciones divertidas. Algunos destacaron por su buena imaginación, mientras que otros necesitaron una pequeña ayuda para participar.

Al finalizar, reconstruimos el cuento, integrando todas las aportaciones de sus compañeros. Este momento permitió reforzar la expresión oral. También los estudiantes destacaron lo divertido que fue escuchar y agregar ideas. Como complemento, se les pidió que colocaran un título e ilustraran una escena del cuento, fomentando la expresión artística.

### 3.2. Matriz de propuesta:

A continuación, se presenta un cuadro organizador de diagnóstico y propuesta relacionada con las estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, del aula unidocente de la I.E. N° 88241 Santa Rosa de Paquirca” Macate, - Ancash.

<b>PROBLEMA:</b> Escaso desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 88241 Santa Rosa de Paquirca.		<b>PROPUESTA DE MEJORA</b>	
		<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Proponer estrategias lúdicas que fomenten el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 88241 Santa Rosa de Paquirca.	
<b>CAUSA</b>	<b>EFEECTO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>C1:</b> Falta de asistencia técnica y acompañamiento pedagógico de parte del directivo para fortalecer a la docente en el pensamiento creativo en el aula.	<b>E1:</b> Trabajo pedagógico individual de la docente desconociendo el proceso de acompañamiento pedagógico.	<b>OE1:</b> Brindar asistencia técnica a través de redes educativas del distrito de Macate, a la docente para mejorar la planificación y ejecución de estrategias que potencien el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.	<p><b>E1: Implementación de comunidades de aprendizaje</b> Incluir a la docente en las redes educativas del distrito para compartir experiencias pedagógicas y recursos relacionados con el desarrollo del pensamiento creativo.</p> <p><b>E2: Brindar orientación técnica con especialistas</b> Participar de talleres brindadas por los especialistas de la UGEL para incorporar actividades lúdicas que promuevan el pensamiento creativo en la planificación curricular.</p> <p><b>E3: Acompañamiento pedagógico:</b> Realizar visitas regulares al aula de primaria para observar, retroalimentar y apoyar la ejecución de las estrategias planificadas.</p>
<b>C2:</b> Desconocimiento por parte de los docentes sobre estrategias	<b>E2:</b> Estrategias básicas que tienden a ser repetitivos y no	<b>OE2:</b> Implementar de estrategias lúdicas que desarrollen el	<b>E1: Mi banco de ideas:</b>

<p>lúdicas que desarrollen la creatividad en los estudiantes.</p>	<p>estimulan el pensamiento creativo en los educandos.</p>	<p>pensamiento creativo de los niños.</p>	<p>Elaboración de actividades, juegos y dinámicas adaptadas a diferentes edades y áreas curriculares.</p> <p><b>E2: "Mentes Creativas: Tecnología y Juego"</b></p> <p>Utilizar aplicaciones y recursos digitales para fomentar la creatividad.</p> <p><b>E3: Rutinas creativas:</b></p> <p>Proponer prácticas diarias o semanales que incluyan ejercicios de pensamiento divergente, como lluvias de ideas, narrativas colaborativas o resolución de enigmas.</p>
<p><b>C3:</b> Falta de compromiso de los padres de familia en el seguimiento y apoyo al proceso educativo de sus hijos.</p>	<p><b>E3:</b> Desinterés de los estudiantes en sus trabajos escolares, por no recibir el apoyo de su entorno familiar.</p>	<p><b>OE3:</b> Sensibilizar a los padres de familia en el involucramiento del proceso educativo de sus hijos, a través de talleres.</p>	<p><b>E1: Talleres interactivos y prácticos:</b></p> <p>Organizar sesiones donde los padres puedan participar activamente, simulando situaciones que sus hijos experimentan en la escuela.</p> <p><b>E2: Charla sobre el impacto de su participación en el rendimiento escolar:</b></p> <p>Invitar a especialistas a dar conferencias sobre cómo el involucramiento de los padres en la educación de sus hijos influye positivamente en su rendimiento académico, autoestima y desarrollo emocional.</p> <p><b>Creación de un espacio de comunicación continua:</b> Fomentar la interacción entre padres y maestros donde se pueda compartir información sobre el progreso de los estudiantes, desafíos y logros.</p>

3.3. Descripción del objetivo priorizado relacionado al Trabajo de investigación:

A continuación, se presenta un cuadro organizador desarrollando la propuesta del objetivo priorizado con el trabajo de investigación en la I.E. N° 88241, Santa Rosa de Paquirca en estudiantes de educación primaria, Macate-Ancash, relacionada con las estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo.

<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Proponer estrategias lúdicas que fomenten el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 88241 Santa Rosa de Paquirca.								
<b>OE2:</b> Implementar de estrategias lúdicas que desarrollen el pensamiento creativo de los niños.								
ESTRATEGIAS DE MEJORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA					
			J	A	S	O	N	D
<b>E1: Mi banco de ideas:</b> Elaboración de actividades, juegos y dinámicas adaptadas a diferentes edades y áreas curriculares.	A1: Implementación de un teatrín en el aula para que fomente la imaginación y creatividad.	Teatrín títeres	X					
	A2: Realización de actividades de dramatización y juegos de roles que permitan a los niños desarrollar su creatividad y empatía.	Papelotes Espacio en el aula Material concreto		X	X	X	X	X
	A3: Creación de un espacio en el aula con una variedad de juegos que fomenten habilidades creativas (juegos de construcción, juegos de memoria, juegos de estrategia o rompecabezas, etc).	Juegos de construcción Rompecabezas Playgo	X					
			X	X				

	A4: Organización de una colección de dinámicas grupales para fomentar la colaboración y el pensamiento creativo.							
<b>E2: "Mentes Creativas: Tecnología y Juego"</b> Utilización de aplicaciones y recursos digitales para fomentar la creatividad.	A1: Selección y utilización de aplicaciones educativas que fomenten la creatividad, como juegos de diseño o arte.  A2: Aplicación de herramientas de gamificación para la resolución de problemas y actividades de grupo.  A3: Utilización de redes sociales educativas para el intercambio de ideas creativas.	Tablets  Usb  Internet  Aplicaciones  Proyector	X	X	X	X	X	X
<b>E3: Rutinas creativas:</b> Prácticas diarias o semanales que incluyan ejercicios de pensamiento divergente, como lluvias de ideas, narrativas colaborativas o resolución de enigmas.	A1: Resolución de enigmas o problemas abiertos: Se desarrolla habilidades de resolución de problemas y promover la creatividad a través de la generación de múltiples soluciones.  A2: Lluvia de ideas diarias. Se fomenta la creatividad sin límites, enseñando a pensar en múltiples soluciones para un mismo problema.  A3: Narrativas colaborativas: Se fomenta la creatividad y la colaboración	Recursos humanos  Papelotes  Plumones	X	X	X	X	X	X
			X	X				X

	<p>mientras los niños exploran distintas formas de continuar una narrativa.</p> <p>A4: Preguntas Imposibles: Se plantea preguntas que no tienen una respuesta sencilla. Ayudar a los niños a pensar de manera expansiva y sin límites, desafiando su imaginación.</p>				X	X		
--	---	--	--	--	---	---	--	--

#### 4. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Según la literatura analizada, podemos afirmar que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de educación primaria, ya que ofrecen un entorno propicio para la exploración, la experimentación y la generación de ideas originales. Estas estrategias permiten que los niños integren lo cognitivo, lo social y lo emocional a través del juego, fomentando habilidades como la resolución de problemas, la flexibilidad mental y la innovación. Además, fomentan un aprendizaje activo, participativo y dinámico, facilitando un desarrollo integral que difícilmente se logra con métodos tradicionales. Por lo tanto, su implementación es esencial en la educación primaria para estimular la creatividad de forma efectiva.

**SEGUNDA:** Las estrategias lúdicas son importante para el desarrollo del pensamiento creativo, ya que promueven el aprendizaje significativo y generan un ambiente educativo motivador donde los niños pueden explorar, experimentar y generar ideas originales. A través del juego, los estudiantes se enfrentan a situaciones que requieren solución de problemas, lo que estimula su imaginación y su capacidad de pensar de manera flexible. Estas estrategias no solo favorecen el desarrollo cognitivo, sino que también promueven habilidades sociales y emocionales, como la colaboración, la empatía y la confianza en sí mismos, elementos esenciales para fomentar la creatividad colectiva.

**TERCERA:** Las experiencias educativas analizadas demuestran que la aplicación de estrategias lúdicas potencia significativamente la creatividad en los estudiantes de educación primaria. Actividades como juegos de roles, dinámicas grupales y uso de materiales didácticos permiten a los niños desarrollar habilidades importantes, como resolver problemas, pensar de forma crítica y trabajar en equipo. Estas estrategias crean un ambiente de aprendizaje más activo y participativo, donde los estudiantes no solo ejercitan su creatividad, sino que también aprenden a enfrentar retos de manera innovadora. Al incluir el juego en el proceso educativo, se promueve una mayor motivación y un aprendizaje más significativo, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

## 5. REFERENCIAS

- Adiastuty, N., Riyadi, M., & Nisa, A. (2021). Neuroscience study: analysis of mathematical creative thinking ability levels in terms of gender differences in vocational high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1), 12072. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012072>
- Aguilar, B. (2023). *Aplicación de estrategias Lúdico-Artísticas para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes del quinto de secundaria de la I. E. Capitán Marcelino Valverde Solórzano, Distrito de Sihuas*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Santa] Repositorio Institucional  
<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:US:44c6638d-b306-482d-9f11-1d20756496b6>
- Alabbasi, A. M. A., Paek, S. H., Kim, D., & Cramond, B. (2022). What do educators need to know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A comprehensive review. *Frontiers in Psychology*, 13, 1000385. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.1000385/full>
- AlJaafil, E., & Sahin, M. (2019). *Critical Thinking Skills for Primary Education: The Case in Lebanon*. *TIJER*, 1(1), 1–7. <https://eric.ed.gov/?id=ED598279>
- Asriadi, M., & Istiyono, E. (2020). Exploration of creative thinking skills of students in physics learning. *Journal of Education Science and Technology*, 6(2), 51–58. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1712712>
- Audrey, E. S., Tuaputty, H., Rumahlatu, D., & Papilaya, P. M. (2019). The improvement of learning motivation and creative thinking skills of senior high school students through modified problem based learning model. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1175–1194. <https://doi.org/10.17478/jegys.597519>
- Auliyah, N., & Sudibyoy, E. (2021). Analysis of junior high school students creative thinking skills in distance learning. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 316–328. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i3.111>
- Ballona, D., Chávez, P., Taber, Y., y Ruez, H. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078- 2093. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>

- Bona, C. (2021). *La educación disruptiva: Hacia una escuela que emociona y transforma*. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Brailovsky, D. (2020). *Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica*. Novedades Educativas. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Bruner, J. (1986). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.
- Cedeño, L. (2024). *Estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de aulas multigrado en el circuito 07 del Cantón Junín*. [Artículo científico de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo-Ecuador]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/3450>
- Chacón, S. y Pissani, L. (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo] <https://hdl.handle.net/20.500.12893/11402>
- Charcape, J., Terrones, M., & Duran, K. (2023). Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(Supl. 2), 36-50. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2860>
- Chávez, C. F., & Rojas, O. J. (2021). Algunas consideraciones sobre el pensamiento divergente y la creatividad a partir de la resolución de un problema geométrico con múltiples vías de solución. *Números. Revista de Didáctica de Las Matemáticas*, 107, 91–108. <http://www.sinewton.org/numeros>
- Cuasapud, J., y Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- De Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós.
- De Bono, E. (1999). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona, España: Editorial Paidós Plural.
- Deria, A., Fadilah, M., Nisa, I. K., Fortuna, A., Fajriansyah, B., Salsabila, P., Mardiansyah, R., Alike, F. A., Lissima, L., & Junita, U. (2023). Effect of Project Based Learning

(PJBL) Learning Model on Creative Thinking Ability of High School Biology Students: A Literature Review. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 58–64. <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/288>

Fitri, M. A., Hadi, S., Sholahuddin, A., Rusmansyah, R., Aufa, M. N., Hasbie, M., & Saputra, M. A. (2023). The Module Development with Creative Problem Solving Model to Improve Creative Thinking Skills and Self-Efficacy of Junior High School Students. *Journal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 422–426. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i1.2569>

Foro Económico Mundial (2020) *Informe sobre el futuro del empleo 2020*. Foro Económico Mundial.

García, L., & Pérez, M. (2018). *La creatividad en el aula: estrategias y actividades para fomentarla*. Editorial Innovación Educativa.

Gardner, H. (2001). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York: Basic Books. <https://doi.org/10.2307/3587873>

González, M., & Pérez, J. (2020). *El juego y la creatividad: Herramientas pedagógicas para la resolución de problemas en educación primaria*. *Educación y Pedagogía*, 28(3), 215-227.

Gutiérrez, P., & Rodríguez, M. (2022). *Creatividad y aprendizaje en la escuela primaria: Nuevos enfoques pedagógicos*. Editorial Universitaria

Handayani, S. A., Rahayu, Y. S., & Agustini, R. (2021). Students' creative thinking skills in biology learning: Fluency, flexibility, originality, and elaboration. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(1), 12040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012040>

Hidalgo, S., Sospedra-Baeza, M., & Martínez-Álvarez, I. (2018). Análisis de las inteligencias múltiples y creatividad en universitarios. *Ciencias Psicológicas*, 12(2), 271. <https://doi.org/10.22235/cp.v12i2.1691>

Hernández, S. (2019). *El poder del juego libre en la infancia*. Ediciones Aprender Jugando.

Hernández, J. (2021). *Narrativa y juego en el desarrollo infantil*. Ediciones Pedagógicas.

Jiménez, R., Ludeña, L., y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada*

de *Ciencias Sociales y Trabajo Social*, 5(9),172–185.  
<https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/28>

Junaedi, Y., & Juandi, D. (2021). Mathematical creative thinking ability of junior high school students' on polyhedron. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1), 12069.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012069>

Klimenko, O., (2008) La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y Educadores*, 11 (2), 191-210.

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>

Martínez, L., & Gómez, J. (2021). *Estrategias activas para el desarrollo del pensamiento creativo en primaria*. Editorial Educare.

Martínez, P., Gómez, A., & Ruiz, T. (2019). *Estrategias para el aprendizaje creativo en el aula*. Ediciones Educativas.

Mayer, RE (2022). *Elaboración en la resolución creativa de problemas: desarrollo de ideas para convertirlas en soluciones prácticas*. *Psicólogo Educativo*, 57(3), 137-146.

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

Moura, T. de C., De Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187.  
<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272>

Nasution, N. E. A., Al Muhdhar, M. H. I., & Sari, M. S. (2023). Relationship between Critical and Creative Thinking Skills and Learning Achievement in Biology with Reference to Educational Level and Gender. *Journal of Turkish Science Education (TUSED)*, 20(1), 66–83. <https://doi.org/10.36681/tused.2023.005>

OCDE (2022) *Resultados PISA 2022 (volumen III): Pensamiento creativo* (OECD Publishing). <https://doi.org/10.1787/327f6536-es>

- Olascuaga, S. (2021). *Estrategias lúdicas y pensamiento creativo en estudiantes del nivel primario: Revisión sistemática*. [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89346>
- Peñafiel, G. y Vite, J. (2024), *Actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de educación básica* [Trabajo de integración curricular, Universidad Técnica de Babahoyo-Ecuador]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16184>
- Pérez, M., Rodríguez, T., & Sánchez, L. (2020). *Juegos y dinámicas grupales para la educación básica*. Ediciones Didácticas.
- Piaget, J. (1972). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1975). *Problemas de psicología genética*. Ariel.
- Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista De Educación*, 2(6), 143–157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Purwati, S. (2022). Profile of Students' Creative Thinking Skills in High School. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 5(1), 22–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v5i1.45432>
- Rodriguez, L. (18 de junio del 2024). *Prueba PISA: Perú obtuvo un puntaje de 23 en pensamiento creativo y está por debajo del promedio de países de la OCDE*. RPP <https://goo.su/MKJrRWz>
- Rodríguez, S., & López, M. (2020). *Juegos educativos y desarrollo infantil*. Editorial Pedagogía Moderna.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 6(1), 109–115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1925>
- Saeed, B. A., & Ramdane, T. (2022). The effect of implementation of a creative thinking model on the development of creative thinking skills in high school students: A systematic review. *Review of Education*, 10(3), e3379. <https://doi.org/10.1002/rev3.3379>

- Samura, A. O., Juandi, D., Said, A. M., & Malaka, M. (2021). Improving the Creative Thinking Ability of Junior High School Students Through GeoGebra Assisted Learning Community in Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(2), 84–98. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i22.24797>
- Sánchez, L. (2015). *La teoría de las inteligencias múltiples en la educación*. En Universidad Mexicana. [https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La\\_teoría\\_de\\_las\\_inteligencias\\_múltiples\\_en\\_la\\_educación.pdf](https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La_teoría_de_las_inteligencias_múltiples_en_la_educación.pdf)
- Siburian, J., Corebima, A. D., & Saptasari, M. (2019). The correlation between critical and creative thinking skills on cognitive learning results. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(81), 99-114. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ejer/issue/45577/572934>
- Sigit, D. V., Ristanto, R. H., Nurrismawati, A., Komala, R., Prastowo, P., & Katili, A. S. (2023). Ecoliteracy's contribution to creative thinking: a study of senior high school students. *Journal of Turkish Science Education*, 20(2), 356–368. <https://doi.org/10.36681/tused.2023.020>
- Sternberg, R. (1988). *The nature of creativity Contemporary psychological perspectives*. En *Acta Psychologica*. Cambridge University Press. [https://doi.org/10.1016/0001-6918\(90\)90069-r](https://doi.org/10.1016/0001-6918(90)90069-r)
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking*. Lexington: Personnel Press.
- UNESCO (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: La educación en tiempos de crisis y más allá*. <https://doi.org/10.15220/978-92--3-100381-1>
- Vásquez, L. y Cabrera, V. (2021). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8776289>
- Vidákovich, T. (2021). STEM-E: Fostering mathematical creative thinking ability in the 21st Century. *Journal of Physics: Conference Series*, 1882(1), 12164. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1882/1/012164>
- Villegas, B. (2023). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 5 años en la institución educativa particular Peruano Norteamericano, distrito de Coishco*. [Tesis de fin de grado, Universidad Nacional del Santa]

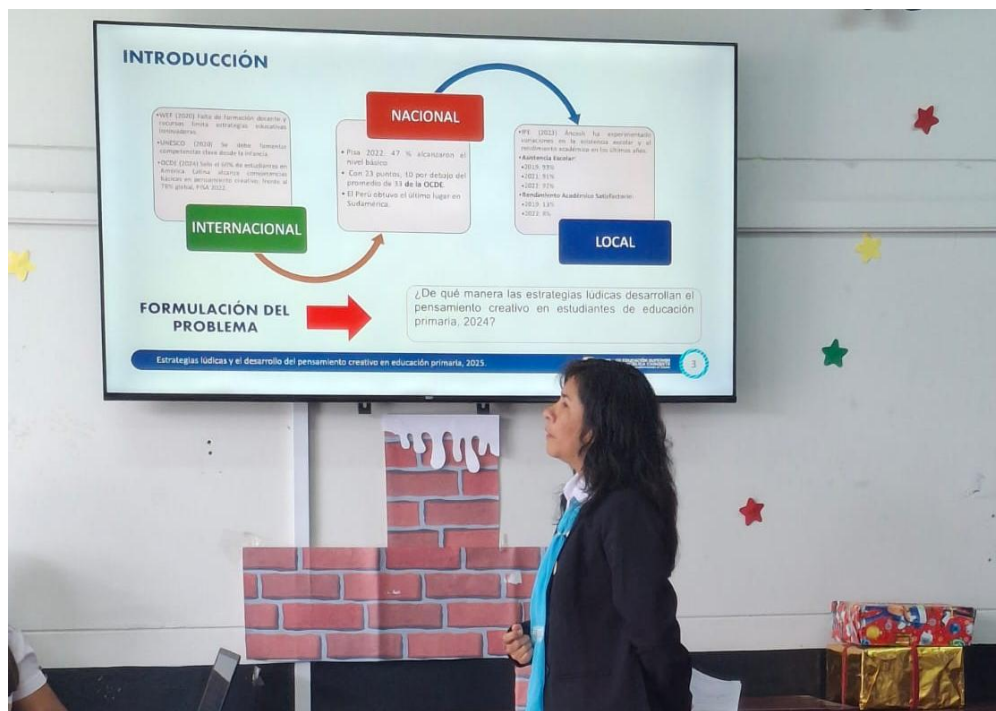
<https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:US:e7aef084-2be0-4956-a83c-7f1e027f1083>

Vygotsky, L. (1978). *Mente y sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge: Harvard University Press.

Zapparoli, K. (2020). *Estratégias Lúdicas para o Ensino da Criança com Deficiência*. Editora Wak.


## ANEXOS

### Evidencia de exposición



Exposición de la investigadora, Silva Iparraguirre Sindy Jaqueline, en las instalaciones de la EESPPCH.

## Evidencias del PPT de exposición



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE


TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EDUCACIÓN PRIMARIA, 2025.**

**PROGRAMA DE  
PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**  
Educación Primaria

**Autores**  
▪ SILVA IPARRAGUIRRE SINDY JAQUELINE

2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE  
Cultivando excelencia, transformamos el futuro

Caratula del trabajo de investigación “Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria, 2025”.

### INTRODUCCIÓN

- WEF (2020) Falta de formación docente y recursos limita estrategias educativas innovadoras.
- UNESCO (2020) Se debe fomentar competencias clave desde la infancia.
- OCDE (2024) Solo el 60% de estudiantes en América Latina alcanza competencias básicas en pensamiento creativo, frente al 78% global, PISA 2022.

NACIONAL


- PISA 2022. 47 % alcanzaron el nivel básico.
- Con 23 puntos, 10 por debajo del promedio de 33 de la OCDE.
- El Perú obtuvo el último lugar en Sudamérica.

- IPE (2023) Áncash ha experimentado variaciones en la asistencia escolar y el rendimiento académico en los últimos años.
- **Asistencia Escolar:**
  - 2019: 93%
  - 2021: 91%
  - 2022: 92%
- **Rendimiento Académico Satisfactorio:**
  - 2019: 13%
  - 2022: 8%

LOCAL

**FORMULACIÓN DEL PROBLEMA** → ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, 2024?

Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria, 2025.

3

Formulación del problema de investigación, en la que se plantea la pregunta central sobre la manera en que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.

## OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

### OBJETIVOS

#### GENERAL

Fundamentar el aporte de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.

#### ESPECÍFICOS

- Explicar la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.
- Analizar experiencias educativas relacionadas a las estrategias lúdicas para el pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.

Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria, 2025

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE  
Calle Universidad 1001, Chicla, Chimbote

4

Presentación del objetivo general y de los objetivos específicos orientados a fundamentar, explicar y analizar el aporte de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de educación primaria.



### IMPORTANCIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

1

#### TEÓRICA

Contribuye a la literatura actual al analizar cómo las estrategias lúdicas pueden potenciar el pensamiento creativo, una habilidad crucial para el desarrollo de los estudiantes.

2

#### METODOLÓGICA

Proporciona aportes valiosos para la implementación de nuevas prácticas pedagógicas que fomentan el pensamiento creativo, enriqueciendo la literatura educativa y ofreciendo modelos replicables para otros contextos escolares.

3

#### PRÁCTICA

Ofrece una serie de herramientas pedagógicas que los maestros pueden implementar de forma práctica, lo cual les permitirá generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y efectivos.

4

#### SOCIAL

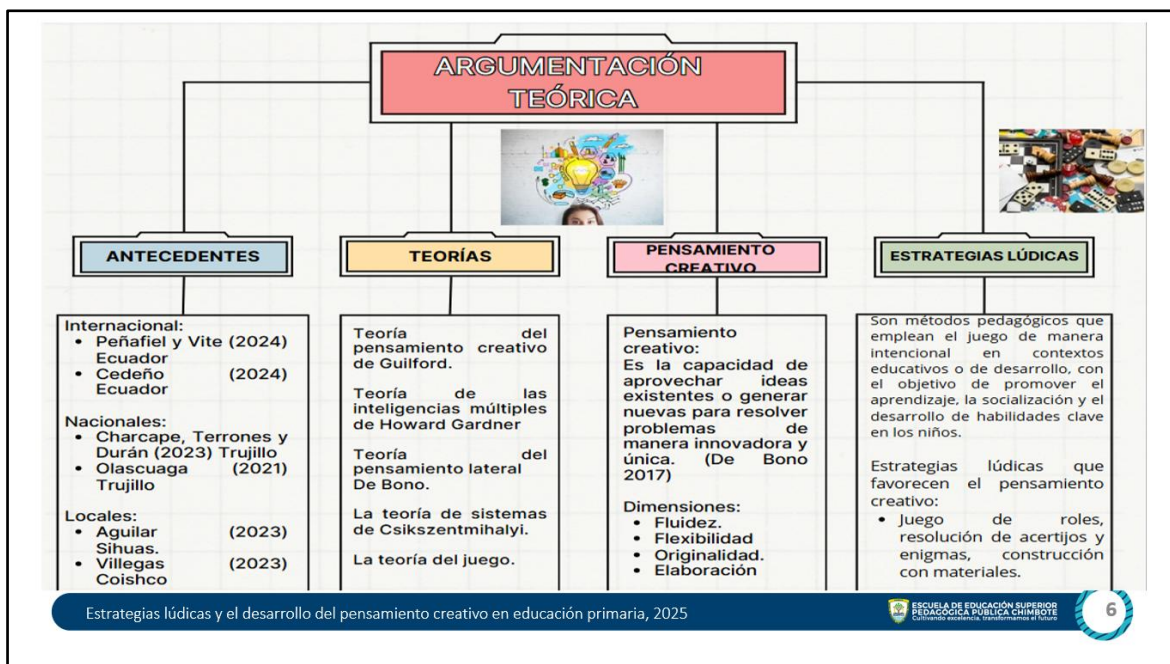
Fomentar estas habilidades contribuirá a la construcción de una sociedad con ciudadanos activos, comprometidos y preparados para generar cambios significativos en su comunidad.

Estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria, 2025

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE  
Calle Universidad 1001, Chicla, Chimbote

5

Importancia del trabajo de investigación, en la que se expuso la relevancia pedagógica y académica del estudio, así como sus aportes para la mejora de la práctica educativa en el nivel de educación primaria.



Argumentación teórica del trabajo de investigación, en la que se presentó los principales fundamentos conceptuales y aportes de diversos autores que sustentan la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento creativo en educación primaria.



Contrastación pedagógica del trabajo de investigación, en la que se analizó y comparó experiencias educativas y aportes teóricos que respaldan el uso de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria.