

# ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**“Estrategias lúdicas para despertar el pensamiento creativo en los  
niños”**

### BACHILLER EN EDUCACIÓN

#### **Autoras:**

Kristel Michell Fasabi Fasanando (0009-0001-4662-3831)

Sara Olenka López Zárata (0009-0004-9298-1367)

#### **Asesor:**

Mg. Aníbal Fernando Mendo García (0009-0004-8180-4891)

#### **Línea de investigación**

Calidad - equidad - pertinencia de aprendizaje y condiciones de educabilidad

**Promoción 2025**

**Tarapoto – San Martín**

**2026**

## Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"

### DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema el trabajo de investigación (Monografía) titulada: "Estrategias lúdicas para despertar el pensamiento creativo en los niños", cuyas autoras son: **Kristel Michell Fasabi Fasanando y Sara Olenka López Zárate**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **8.00%**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 23 de abril de 2026

  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"  
Lic. Anibal Fernando Mendo García  
JEFE DE FUNDACIÓN CONTRIBUENTE

Anibal Fernando Mendo García  
DNI N° 01118174

## Página del jurado

-----  
Lic. Jorge Lao Gonzales (0009-0009-5985-9921)

Presidente

-----  
Lic. Oscar Arturo Mautino Montes (0009-0000-5687-1815)

Secretario

-----  
Prof. Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)

Vocal

## **Dedicatoria**

A Dios por darme la fuerza, la salud y la inteligencia para poder terminar esta etapa. También agradezco a mis padres por todo su cariño, por estar siempre a mi lado y por confiar en mí en todo momento. Sin ellos, no lo habría logrado. A mis profesores, gracias por enseñarme y animarme a seguir adelante. Por último, gracias a todas las personas que, de una u otra manera, estuvieron conmigo en este camino.

## **Kristel**

A Dios por dejarme llegar a este momento tan importante en mi vida, por darme fuerzas y enseñarme el camino correcto, lo cual ha sido muy valioso para poder hacer mi tesis. También agradezco mucho a mis padres, que siempre han estado ahí para apoyarme, por su cariño, su fuerza y por ayudarme a cumplir con éxito lo que me tocó hacer.

**Sara**

## **Agradecimiento**

A Dios, porque sin él nada de esto se habría logrado. Siempre ha estado con nosotros, dándonos su apoyo en cada momento de nuestras vidas. También agradecemos a nuestros padres y familiares por confiar en nosotros y en nuestro trabajo.

A nuestros docentes, que desde el principio nos han compartido su conocimiento, les damos las gracias por ser nuestros guías en este extenso camino.

A nuestros amigos de la iglesia, gracias por fortalecernos a través de sus oraciones y por ser nuestros grandes motivadores, demostrando de lo que somos capaces.

Las autoras

### **Declaratoria de Autenticidad**

**Nosotras**, Kristel Michell Fasabi Fasanando, identificada con DNI N.º 70163080 y Sara Olenka López Zárata, identificada con DNI N.º 76364686, exalumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, con el informe de trabajo de investigación: Estrategias lúdicas para despertar el pensamiento creativo en los niños.

Declaramos bajo juramento que:

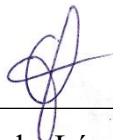
1. El presente trabajo de investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados, por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, abril de 2026.

---

Kristel Michell Fasabi Fasanando  
DNI N.º 70163080



---

Sara Olenka López Zárata  
DNI N.º 76364686

## **Presentación**

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Presentamos ante ustedes el trabajo de investigación titulada “Estrategias lúdicas para despertar el pensamiento creativo en los niños”, elaborada con el fin de analizar cómo estas herramientas pedagógicas contribuyen al desarrollo de habilidades fundamentales en la infancia. Este tema reviste gran relevancia, pues permite comprender y valorar el papel de las dinámicas lúdicas en la formación integral de los niños y niñas. Con estas estrategias, los niños pueden contar lo que viven, decir lo que piensan, aprender a resolver problemas y formar su manera de ser. Los materiales educativos, como los juguetes, ayudan mucho en este proceso, pero es importante que se usen con un propósito claro y que estén bien conectados con lo que se enseña en clase.

Esperamos que este trabajo cumpla con lo necesario para que pueda ser aprobado.

Las autoras

## Índice

Constancia de Turnitin.....	2
Página del jurado.....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Declaratoria de Autenticidad.....	6
Presentación.....	7
Índice.....	8
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
Capítulo I.....	14
Definición, Enfoques teóricos y elementos clave de estrategias lúdicas en la infancia.....	14
Definición de estrategias lúdicas en la infancia.....	14
Enfoques teóricos sobre las estrategias lúdicas.....	15
Enfoque funcionalista: la estrategia lúdica como preparación activa.....	16
Enfoque del aburrimiento como motor creativo en las estrategias lúdicas.....	16
Enfoque sociocultural sobre las estrategias lúdicas.....	18
Elementos clave de las estrategias lúdicas.....	18
Características esenciales de las estrategias lúdicas.....	18
Relevancia de las estrategias lúdicas.....	19
Ventajas de las estrategias lúdicas.....	20
Capítulo II.....	22
Rol del docente, la familia y criterios para la selección de recursos en las estrategias lúdicas.....	22
Rol del docente en la aplicación de estrategias lúdicas.....	22
¿Qué debe hacer un docente al aplicar estrategias lúdicas?.....	22
La actitud del docente.....	23
Rol de los padres en la aplicación de estrategias lúdicas.....	23
Las estrategias lúdicas en el entorno familiar.....	24
La importancia de la educación familiar en el uso de estrategias lúdicas.....	24
Capítulo III.....	26
Tipos y fases de estrategias lúdicas.....	26
Tipos de estrategias lúdicas.....	26
Estrategias lúdicas funcionales.....	26

Estrategias lúdicas simbólicas.....	26
Estrategias lúdicas con reglas.....	27
Estrategias lúdicas de construcción.....	28
Fases de estrategias lúdicas .....	28
Estructuración.....	29
Desarrollo .....	29
Conclusiones .....	30
Referencias bibliográficas.....	31
Anexos .....	34
Anexo N.º 01: Constancia de revisión ortográfica y gramatical.....	34
Anexo N.º 02: Constancia de revisión del abstract.....	35

### **Resumen**

Esta monografía tiene como objetivo principal ver cómo las estrategias lúdicas ayudan a despertar la creatividad en los niños, ya que son importantes para que desarrollen ideas nuevas, piensen con libertad y aprendan a expresarse mejor. Estas estrategias no son solo juegos para pasar el rato, sino una forma natural en la que los niños usan su imaginación descubre maneras diferentes de decir lo que sienten y entienden mejor el mundo que los rodea. Con actividades como dramatizar, dibujar o trabajar en equipo, los niños se vuelven más creativos, aprenden a buscar soluciones y expresan lo que sienten. En esta etapa es muy importante que el ambiente les ofrezca cosas que les motiven a participar y aprender de verdad. Esta investigación quiere mostrar que el juego es una herramienta clave para enseñar, ya que ayuda a formar personas más libres, sensibles y creativas. Se concluye que, si se aplican bien, estas estrategias lúdicas no solo sirven para enseñar, sino que son el lugar ideal donde nace la creatividad, por eso deben usarse tanto en la escuela como en casa.

***Palabras clave:*** Estimulación cognitiva, imaginación infantil, expresión simbólica, aprendizaje significativo.

### **Abstract**

This monograph aims to see how recreational strategies help to arouse creativity in children, since they are important to develop new ideas, think freely and learn to express themselves better. These strategies are not only games to hang out, but a natural way in which children use their imagination, discover different ways of saying what they feel and understand the world that surrounds them better. With activities such as dramatizing, drawing or working as a team, children become more creative, learn to find solutions and express what they feel. At this stage it is very important that the environment offers them things that motivate them to participate and learn really. This research wants to show that the game is a key tool to teach, since it helps to form freer, sensitive and creative people. It is concluded that, if applied well, these playful strategies not only serve to teach, but are the ideal place where creativity is born, so they must be used both in school and at home.

**Keywords:** game, cognitive stimulation, child imagination, symbolic expression, meaningful learning.

## Introducción

Las estrategias lúdicas representan recursos metodológicos esenciales en la educación infantil, al permitir que los niños accedan a experiencias significativas que despiertan y fortalecen su pensamiento creativo. Según Piaget (2013), el juego es una parte natural de estas estrategias y ayuda a que los niños desarrollen su forma de pensar y sus emociones, ya que les permite aprender haciendo y probando cosas por sí mismos. Gracias a estas actividades, los niños no solo mejoran sus movimientos y se relacionan con otros, sino que también aprenden a imaginar, crear y resolver problemas de formas nuevas. Por otro lado, Vygotsky (1978) dice que en muchas escuelas no se le da la importancia que merece al juego como una forma de enseñar y ayudar a los niños a ser más creativos. Además, Erikson (1963) explica que cuando los niños juegan activamente, desarrollan su confianza, su independencia y su forma de ser, lo cual es muy importante para que puedan pensar de manera creativa. Por eso, el juego no debe verse solo como diversión, sino como una herramienta educativa que hace que aprender sea más interesante, original y cercano a los niños.

Las estrategias lúdicas vienen del juego, que es una actividad natural, creativa y que está presente en todas las culturas. Es muy importante para el desarrollo completo de los niños. Según Manrique (2021), lo que viven los niños en casa y en la escuela influye mucho en cómo aprenden desde pequeños, por eso es clave usar juegos que ayuden a despertar su creatividad desde los primeros años. En ese mismo sentido, Bronfenbrenner (1979) dice que educar a los niños pequeños es tarea tanto de la familia como de la escuela, ya que ambos ambientes son importantes para darles buenas experiencias. Por eso, las estrategias lúdicas deben ayudar a que los niños imaginen, exploren y se sientan libres, dejando de lado métodos muy estrictos o repetitivos. Además, Bodrova y Leong (2024) dicen que las escuelas deben ser lugares donde los niños puedan descubrir cosas, crear y aprender sin que se limite su forma natural de ser. Así, su creatividad puede crecer con libertad dentro del aula.

No hay duda de que las estrategias lúdicas afectan mucho la vida de los niños, porque ayudan a que crezcan bien en su cuerpo, sus emociones, su forma de pensar y en sus relaciones con otros. Estas formas de enseñar no solo hacen que los niños se diviertan, sino que también fortalecen habilidades importantes como la imaginación, el lenguaje, la concentración, la curiosidad y la capacidad para llevarse bien con sus compañeros (Hughes, 2009). Por eso, es importante estudiar y valorar las actividades de juego que se diseñan con un propósito educativo, ya que son claves para ayudar a que los niños piensen de manera creativa y se formen de manera completa desde pequeños.

Esta investigación monográfica tiene como objetivo general analizar el uso de estrategias lúdicas como medio para despertar el pensamiento creativo en los niños, considerando su influencia en el desarrollo de capacidades como la imaginación, la resolución de problemas, la flexibilidad cognitiva y la expresión simbólica. Los objetivos específicos son: 1) Describir los fundamentos teóricos que sustentan la aplicación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo. 2) Identificar el rol de las estrategias lúdicas en la estimulación del pensamiento creativo durante la infancia. 3) Explicar cómo las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales desde una perspectiva formativa.

Con el fin de alcanzar estos objetivos, la monografía se estructura, los cuales analizan gradualmente las tácticas lúdicas en la infancia. La definición, los enfoques teóricos y los elementos clave de las estrategias lúdicas se tratan en el Capítulo I, lo que hace posible entender su base conceptual y su relevancia en el desarrollo de los niños. El capítulo II analiza la función de los docentes y las familias, así como los criterios que se requieren para escoger recursos apropiados en estas estrategias, enfatizando su papel en el proceso educativo. El Capítulo III expone la categorización de las variadas clases de estrategias clínicas y sus fases, ofreciendo una perspectiva ordenada sobre su implementación práctica.

En resumen, los métodos basados en la diversión son importantes para desarrollar la creatividad de los niños. Estos métodos son atractivos y permiten a los niños desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la imaginación y el pensamiento divergente. Como dicen Erikson (1963) y Vygotsky (1978), el ambiente social y afectivo es muy importante para el crecimiento de los niños, por eso la creatividad debe fomentarse tanto en la familia como en la escuela. Además, se sabe que el éxito de estas estrategias depende de cómo se usen y del compromiso de los adultos que acompañan a los niños. Los anexos de esta monografía muestran ejemplos y clasificaciones que ayudan a entender mejor cómo el juego está relacionado con el desarrollo completo, especialmente en niños de cinco años.

## Capítulo I

### Definición, Enfoques teóricos y elementos clave de estrategias lúdicas en la infancia

#### Definición de estrategias lúdicas en la infancia

Las estrategias lúdicas son formas de enseñanza que utilizan el juego como intención educativa clara, orientada a favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Estas estrategias se distinguen por ser flexibles, dinámicas y muy motivadoras, debido a que fomentan la participación en el proceso de educación. Los niños son capaces de analizar sus entornos, crear sus propios escenarios, evaluar diversos conceptos y construir su conocimiento de manera impactante. Se les brinda la oportunidad de operar de forma libre, creativa y, lo más importante, segura mientras desarrollan su propia comprensión. Además, la educación basada en el juego es crucial en el reconocimiento de símbolos, lo cual mejora la comprensión de los elementos del pensamiento creativo junto con la resolución de problemas y la toma de decisiones. “En el caso de la educación infantil, el aprendizaje basado en el juego tiene un papel dominante en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niños”, dicen Bósquez et al. (2024). El desarrollo de habilidades cognitivas en los niños se maximiza ya que el aprendizaje a través del juego incorpora diversión y compromiso, y lleva la instrucción de manera creativa a los niños.

El aprendizaje a través del juego promueve sentimientos positivos, y los juegos fomentan el aprendizaje emocional. Oportunidades divertidas como los juegos brindan a los niños experiencias emocionales y racionales y ayudan a los niños a apreciar el mundo que los rodea. Esto trae consecuencias para su vida adulta. Conecta la comprensión y el comportamiento. A partir de esto, las funciones y características positivas contribuyen al crecimiento general de los niños. Las realidades que los juegos ayudan a los niños a entender impactan en su vida adulta futura. Garaigordobil (1990) Según la literatura, "El juego... es la actividad más importante de la infancia... vital para el desarrollo personal, físico, intelectual, social y emocional" (p. 97). Por lo tanto, en el entorno escolar, cuando las actividades lúdicas se diseñan con una intención pedagógica específica, dichas actividades se consideran tácticas lúdicas. Esto se refiere al desarrollo del razonamiento creativo en los estudiantes en la medida de estimular, resolver problemas y la imaginación. Por consiguiente, el objetivo no es enseñar competencia u obtener resultados, sino reforzar el desarrollo de capacidades más profundas. En este sentido, las tácticas lúdicas son muy útiles para el desarrollo de los niños en todas las dimensiones no solo ayudan a optimizar sus movimientos, emociones y forma de pensar, sino que también les brindan oportunidades para investigar, experimentar con cosas nuevas y comprender mejor su entorno. Además, estas experiencias de juego, que van más allá de solo

divertirse, crean una base fuerte para que desarrollen la creatividad y se adapten mejor en el futuro. Asimismo, fomenta la creatividad al incentivar la curiosidad y la innovación en cada actividad.

En una investigación reciente de Bustamante Mora et al. (2024), se mostró que incluir el juego en la educación inicial ayudó a poder mejorar un 41.7% el desarrollo mental y emocional de los niños, mientras que con los métodos tradicionales sólo mejoró un 15.9%. Según estos autores, los juegos de roles y las actividades para construir cosas fueron especialmente buenos para que los niños participen más y aprendan de verdad. Esto demuestra que las estrategias lúdicas, cuando se planifican con un propósito educativo, no solo son para divertir, sino que también ayudan mucho al desarrollo completo y creativo de los pequeños infantes.

Las estrategias lúdicas son un grupo de actividades que se planifican con un propósito educativo, buscando que los niños aprendan de forma significativa mediante la creatividad y la participación. Estas estrategias, a diferencia del juego libre, posibilita el uso de símbolos, la resolución de problemas y la expresión de emociones, además de tener objetivos de aprendizaje definidos. Los niños pueden explorar su entorno, hacer uso de símbolos públicos y enfrentarse a diferentes desafíos. Además, los estudiantes adquieren habilidades sociales sin siquiera darse cuenta. Las estrategias de juego brindan a los maestros la capacidad de promover actividades divertidas que motivan a los niños. Los niños se divierten y los maestros utilizan las estrategias para desarrollar actividades que ayudan a los niños a aprender a pensar, sentir y comunicarse de manera flexible y creativa. Las estrategias de juego son en términos de Narváez, una variante de la enseñanza activa, y son herramientas que generan curiosidad, fomentan la participación social y ayudan a los niños a organizar su conocimiento desde el principio. Por esta razón, es importante crear juegos en el aula con objetivos específicos, para promover el interés de los niños y guiar sus habilidades creativas.

### **Enfoques teóricos sobre las estrategias lúdicas**

Las estrategias de juego derivan de varias teorías que validan su valor en el proceso educativo, donde incorporar el juego con fines educativos fomenta una motivación efectiva y el deseo de los niños de participar en tareas educativas. Por ello, en dicho contexto, la actividad lúdica deja de ser un destino en sí misma para el simple disfrute de los niños y puede convertirse en un medio con un alto propósito educativo. Asimismo, estas teorías subrayan la implementación adecuada del juego en la pedagogía que nos contribuye a que los respectivos estudiantes desarrollen diversas habilidades adecuadas y pertinentes.

### ***Enfoque funcionalista: la estrategia lúdica como preparación activa***

Los juegos ayudan a los niños a entender el mundo en el que viven. Groos (1902) explica que los niños aprenden comportamientos y habilidades significativas a través del juego y las actividades recreativas organizadas. El juego es una estrategia que tiene como propósito ejercitar la mente y las emociones, además de proporcionar entretenimiento. Por esta razón, los niños aprenden a simular, anticipar, resolver problemas y tomar decisiones. Esto conduce a un desarrollo mental saludable. El desarrollo de un niño también es motivo de interés desde una perspectiva funcionalista. Groos (1902) explica que las actividades lúdicas preparan a los niños para la vida adulta porque practican habilidades que los ayudan a afrontar desafíos futuros. Según esta idea, el juego no es solo diversión, sino una manera de desarrollar capacidades físicas, mentales y sociales que después aplicarán en la vida real. En la escuela, esta visión apoya la realización de juegos organizados, que funcionan como ensayos donde los niños prueban distintos roles, encuentran soluciones y refuerzan su independencia.

Groos también valoró el significado simbólico de estas actividades, diciendo que los niños usan objetos para imaginar cosas, lo que ayuda a desarrollar el pensamiento abstracto. Por ejemplo, cuando un niño cuida una muñeca como si fuera un bebé de verdad, no solo está copiando, sino que está aprendiendo a sentir, pensar y relacionarse a través de esa experiencia simbólica. Este tipo de juego, que se usa en las estrategias lúdicas, viene antes del aprendizaje formal y ayuda al niño a entender el mundo usando la creatividad. Por eso, lo que dijo Groos sigue siendo importante, porque el juego, cuando se usa en la educación, puede ayudar mucho a desarrollar el pensamiento creativo y el crecimiento completo de los niños.

### ***Enfoque del aburrimiento como motor creativo en las estrategias lúdicas***

Un enfoque reciente en psicopedagogía dice que el aburrimiento organizado, en lugar de ser algo malo, puede ayudar a que la imaginación y la creatividad crezcan cuando se usa bien dentro de las estrategias lúdicas. Bartolomé Úbeda (2025), un experto en educación dice que en ambientes modernos donde hay muchas cosas pasando, “el aburrimiento es una oportunidad para crear, pensar y ser más independiente. Es como una hoja en blanco: tú decides qué dibujar”. En consecuencia, este enfoque emplea la comprensión sobre el papel de las estrategias lúdicas en el desarrollo infantil. Esta idea tiene efectos importantes para crear estrategias lúdicas: sugiere incluir momentos de desconexión controlada, usar materiales abiertos (como cajas, telas o cosas recicladas) y dejar espacios sin reglas estrictas, para que el niño pueda usar su imaginación libremente. Al no ponerles demasiados estímulos, se ayuda a que los niños inventen sus propias ideas, las interpreten y hagan proyectos espontáneos. Esto

fortalece su independencia, la capacidad de controlarse a sí mismos y el pensamiento creativo, que son tres bases importantes para la creatividad. Incorporar el aburrimiento como parte de una estrategia lúdica planificada implica un diseño pedagógico que contemple: (01) Márgenes libres dentro de la actividad, sin instrucciones ni objetivos inmediatos, (02) Materiales no estructurados que permitan múltiples usos imaginativos, (03)

Según la teoría constructivista de Jean Piaget, el conocimiento no se recibe simplemente, sino que se construye activamente cuando el niño interactúa con su entorno. En este proceso, las estrategias lúdicas son muy importantes porque permiten que el niño explore, manipule y cambie la realidad a través de experiencias que tienen sentido para él. Piaget (1954) dice que aprender es un proceso donde se reorganizan las ideas en la mente, y que el juego organizado y las actividades para explorar son claves para desarrollar el pensamiento lógico. Las estrategias lúdicas, que son actividades hechas con un propósito educativo, deben adaptarse a las etapas del desarrollo mental que propuso Piaget. En la etapa sensoriomotriz (0 a 2 años), se usan actividades que trabajan los sentidos y tocar objetos. En la etapa preoperacional (2 a 7 años), se incluyen juegos simbólicos como dramatizaciones o simulaciones guiadas. En la etapa de operaciones concretas (7 a 11 años), se usan retos con reglas flexibles, secuencias lógicas y problemas concretos para resolver. Y en la etapa de operaciones formales (a partir de los 12 años), se hacen actividades que fomentan el pensamiento abstracto, como debates, creación de proyectos, juegos de estrategia o de hipótesis.

Johnson et al. (2005) se ha afirmado que las actividades diseñadas de manera apropiada, orientadas al nivel del niño y que permiten la acción independiente, no solo contribuyen al desarrollo intelectual del niño; sino también al fortalecimiento y avance de la creatividad del niño, al desarrollo de su capacidad para tomar decisiones y a la utilización de habilidades aprendidas en diversas situaciones. Por esta razón, se ha sugerido que una combinación de factores que incluyen la participación con otros y el uso de materiales de código abierto que se exploran activamente, sea la base de las actividades en la primera infancia dirigidas al desarrollo del pensamiento. Además, varios estudios han sugerido que, siempre y cuando el niño sea un participante activo en la experiencia, las actividades lúdicas planificadas mejoran el entorno emocional de la experiencia de aprendizaje, fomentan el desarrollo del pensamiento divergente y aumentan la retención del material aprendido (Johnson et al., 2005). De esto, Piaget consideraría las estrategias de juego un elemento importante de la planificación del marco para el desarrollo cognitivo y creativo del niño. Por estas razones, las estrategias de juego se consideran metodologías esenciales para el desarrollo cognitivo en la infancia.

### ***Enfoque sociocultural sobre las estrategias lúdicas***

Como señaló Lev Vygotsky, las estrategias de juego son actividades de aprendizaje agrupadas según su despliegue sin supervisión adulta o de pares. Esta forma de juego es una forma de participación grupal, donde los niños se relacionan entre sí, así como con el entorno, de manera simbólica. En el juego, los niños "trascenden la edad del entorno" en sus roles y en las reglas del juego. Más allá del entorno, las estrategias de juego están planificadas, y el entorno interactivo es la zona de desarrollo próximo (ZDP) y las restricciones de su yo actual. En el entorno escolar del docente, las restricciones de su yo y lo creativo, el maestro es la restricción, y el maestro es lo creativo y lo cognitivo. La ZDP es la mediación del maestro. En este entorno, el maestro se relaciona con los niños como los desafíos cognitivos, creativos y sociales.

Además, Vygotsky subrayó el valor del juego simbólico para el desarrollo de estructuras mentales superiores: el uso de objetos o situaciones representativas permite simbolizar la realidad, desarrollar imaginación, regular emociones y ensayar conductas sociales. Las estrategias lúdicas basadas en dramatizaciones, simulaciones o proyectos creativos funcionan como auténticos espacios para proyectar la imaginación, afianzar el lenguaje y ejercitar la autorregulación emocional. Este enfoque pone de relieve que las estrategias lúdicas efectivas no son aquellas en las que el niño actúa aislado, sino las que se integran en un contexto social rico, mediado por adultos o pares. El ambiente donde los niños interactúan estimula la creatividad gracias al diálogo, al pensar juntos y a la oportunidad de probar y cambiar roles. Esto es muy importante para que en la primera infancia se forme un pensamiento creativo y que tenga sentido según su entorno.

### **Elementos clave de las estrategias lúdicas**

#### ***Características esenciales de las estrategias lúdicas***

Las estrategias lúdicas, al estar hechas con un propósito educativo, tienen características que las diferencian del juego libre o espontáneo. Estas características hacen que la actividad siga siendo divertida y creativa, pero también que tenga objetivos claros de aprendizaje. Primero, tienen una intención formativa: están diseñadas para ayudar a desarrollar habilidades para pensar, relacionarse, moverse o sentir, sin dejar de ser atractivas y participativas. Además, tienen una estructura flexible, donde el maestro propone la actividad, pero el niño tiene libertad para crear, decidir y cambiar dentro de ciertos límites. Otro punto importante es la mediación pedagógica, porque necesitan que un adulto participe activamente como guía o facilitador del aprendizaje.

La dinámica simbólica es muy importante: las estrategias lúdicas suelen incluir historias, roles, materiales imaginativos o situaciones inventadas que ayudan a representar y cambiar la realidad. Esto estimula la creatividad, la solución de problemas y la forma de expresarse. Según Chela et al. (2023), las estrategias lúdicas combinan espontaneidad, desafío y significado. Son actividades en las que el niño se involucra con sus emociones y pensamientos para convertir lo que aprende en una experiencia real. Esta unión entre emoción, imaginación y aprendizaje es lo que hace que las estrategias lúdicas sean una herramienta clave para fomentar el pensamiento creativo. Además, estas estrategias ayudan a que los niños socialicen y cooperen, porque promueven el diálogo, la negociación y el respeto por turnos y reglas. Como son voluntarias, el niño se compromete de verdad con la actividad, desarrollando independencia, confianza en sí mismo y formas diferentes de pensar.

### ***Relevancia de las estrategias lúdicas***

Entender los elementos básicos de las estrategias lúdicas muestra por qué estas metodologías son tan importantes en la educación de los niños. No se trata solo de divertirse, sino de usar herramientas que ayudan a fomentar el pensamiento creativo, la solución de problemas y el desarrollo emocional y social. Varias investigaciones recientes destacan puntos importantes sobre su aporte. Un estudio de Caven (2022) en educación inicial encontró que las actividades lúdico-educativas ayudan a que los niños trabajen juntos, se comuniquen mejor, piensen críticamente y sean más creativos, además de aumentar su confianza, convirtiéndose en un motor fuerte para un aprendizaje que realmente importa.

De manera clara, Doris Bergen (2018) dice que el aprendizaje basado en el juego “ofrece un muy buen ambiente para ayudar al desarrollo mental, especialmente para mejorar las habilidades de pensar profundamente” (p. 3). Las pruebas muestran que las estrategias lúdicas aumentan mucho la atención, la memoria y el pensamiento creativo, sobre todo cuando las actividades son abiertas y flexibles, fomentando la independencia y la imaginación. Además, un artículo de The Times of India (2025) destaca que el juego imaginativo mejora la capacidad de resolver problemas y el pensamiento creativo, mientras que la interacción con otros niños fortalece las habilidades sociales y emocionales. Al mismo tiempo, una revisión de NAEYC (2022) dice que las actividades lúdicas que crean “experiencias alegres, significativas, repetidas y sociales” ayudan a que los niños participen activamente y enfrenten retos, lo que mejora su motivación, resistencia y flexibilidad para pensar.

En conjunto, estos hallazgos permiten identificar beneficios clave de las estrategias lúdicas: (a) Promueven un aprendizaje profundo y significativo, vinculado a actividades que el

niño construye y recrea desde sí mismo. (b) Estimulan el pensamiento divergente, a través de situaciones que requieren innovación, experimentación y creatividad. (c) Fomentan la autonomía y la motivación intrínseca, al poner al niño en el centro de su propio proceso de aprendizaje. (e) Desarrollan habilidades cognitivas (memoria, atención, razonamiento), emocionales (regulación, empatía) y sociales (colaboración, comunicación). Por eso, usar estrategias lúdicas de forma consciente en el aula es muy importante, no solo para mantener viva la curiosidad, sino también para formar personas que puedan enfrentar los retos del siglo XXI con creatividad, capacidad de adaptación y pensamiento crítico.

### ***Ventajas de las estrategias lúdicas***

Las estrategias lúdicas son una herramienta educativa muy útil, que trae muchos beneficios para el desarrollo completo de los niños cuando se usan de forma consciente y bien planificada. Primero, estas actividades ayudan a que los niños desarrollen sus habilidades físicas: al participar activamente, mejoran sus movimientos finos y grandes, así como su equilibrio, coordinación y conciencia corporal. Sentirse bien físicamente es la base para que sean más independientes y confiados. Además, las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar el pensamiento simbólico y la creatividad, porque al jugar a roles, imaginar situaciones o crear historias, los niños prueban ideas, expresan sus deseos y aprenden valores éticos usando el juego simbólico. Como dice Bergen (2018), estas experiencias hacen que el aprendizaje sea más profundo y fomentan habilidades para pensar críticamente y resolver problemas.

Usar de forma consciente los materiales de juego también ayuda a controlar las emociones, porque da espacio para expresar y manejar tanto emociones buenas como malas en un ambiente organizado pero seguro. La interacción con otros niños, que es parte de estas actividades, fortalece la empatía, el diálogo y el trabajo en equipo, habilidades muy importantes para trabajar juntos y ser creativos. Las estrategias lúdicas también permiten que el maestro acompañe al niño de manera intencionada: al observar, conversar y guiar al niño, el educador ayuda a crear buenos hábitos, corrige con respeto y refuerza los logros, fortaleciendo así el vínculo emocional y de confianza entre el maestro y el niño. Por último, la evidencia confirma estos beneficios: Caven (2022) destaca que aprender jugando aumenta la motivación, la atención y la creatividad, y también mejora habilidades sociales como la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. Además, The Times of India (2025) señala que las experiencias de juego imaginativo fomentan el pensamiento creativo, la solución original de problemas, la fuerza emocional y el bienestar general.

En conjunto, las estrategias lúdicas aportan a: desarrollo psicomotor, emocional, social y cognitivo, estimulación de la creatividad y pensamiento creativo, establecimiento de vínculos afectivos con los adultos mediadores, fortalecimiento de la regulación emocional y hábitos positivos, implementadas con propósito pedagógico. Estas propuestas no solo entretienen, también forman agentes creativos, capaces de enfrentar los desafíos del aprendizaje y la vida.

## Capítulo II

### **Rol del docente, la familia y criterios para la selección de recursos en las estrategias lúdicas**

#### **Rol del docente en la aplicación de estrategias lúdicas**

En la escuela, el maestro tiene un papel muy importante en planear, guiar y evaluar las estrategias lúdicas. Su trabajo no es solo organizar las actividades, sino participar de forma activa, pensando en cómo conectar el juego con los objetivos de aprendizaje. El maestro debe elegir y adaptar las estrategias de juego según la edad, el nivel de pensamiento y las necesidades del grupo; asegurándose de que cada actividad ayude a estimular la creatividad, el pensamiento simbólico, la solución de problemas y la interacción entre los compañeros. Cajahuaman et al. (2021), sostienen que el maestro que usa métodos de juego con un propósito educativo crea experiencias que hacen del aula un lugar donde se construye el conocimiento activamente. Para esto, el maestro debe ser flexible y empático, y también saber observar, acompañar y corregir en el momento. Es necesario establecer el entorno afectivo y seguro en el que los alumnos tengan la libertad de expresarse, experimentar con ideas, tomar decisiones y adquirir confianza. Este tipo de apoyo ayuda no solo al desarrollo de la mente, sino también al crecimiento emocional y a la creatividad. En resumen, el rol del maestro en las actividades lúdicas es algo fundamental y transformador, y aquí hace de cada actividad una auténtica oportunidad para aprender.

#### ***¿Qué debe hacer un docente al aplicar estrategias lúdicas?***

Cuando el maestro usa juegos, debe ser activo como creador, guía y mediador del aprendizaje. Eso quiere decir que debe planear un espacio de clase organizado y lleno de opciones con actividades de juego adaptadas al nivel y al entorno de los niños. Estas actividades tienen que ser flexibles, motivadoras y centradas en desarrollar la creatividad, sin quitarles libertad a los alumnos. Una tarea clave del maestro es ofrecer distintas maneras de enseñar dentro del juego, como contar historias, dramatizar, usar materiales que representen cosas o proponer retos en grupo, conectando siempre el juego con los contenidos de la clase. También debe promover la comunicación oral, gestual y emocional, creando espacios donde los niños puedan expresar ideas, resolver problemas y tomar decisiones con libertad y con el apoyo necesario.

Además, el maestro debe asegurar un ambiente seguro, tranquilo y sin presiones, donde el niño se sienta confiado para explorar, equivocarse, probar soluciones y compartir con sus compañeros. Este ambiente de respeto y apoyo ayuda a que los niños desarrollen una buena

idea de sí mismos y sean más independientes. Es muy importante que el maestro adapte la dificultad de las actividades según las capacidades de cada niño, empezando con retos fáciles y poco a poco aumentando el nivel para que sigan participando y motivados. También debe observar bien cómo participa cada niño, anotando sus avances, emociones y comportamientos, para darles una retroalimentación personalizada y ajustar su forma de enseñar según lo que vea.

### ***La actitud del docente***

La actitud del maestro es muy importante para que las estrategias lúdicas funcionen bien. Su disposición, sensibilidad y compromiso afectan directamente cuánto participan, se motivan y crean los niños durante estas actividades. Un maestro que participa de verdad, que muestra energía y acompaña con empatía cada juego, crea un ambiente perfecto para un aprendizaje útil. Tener una actitud positiva significa entender que el juego no es solo un pasatiempo, sino una manera válida y poderosa de apoyar el desarrollo mental, emocional y social de los niños. Por eso, el maestro debe estar dispuesto a probar cosas nuevas, crear actividades, adaptarse y jugar junto con sus alumnos, siendo un guía del aprendizaje y no solo un espectador. Cuando los maestros participan con interés y autenticidad en los juegos organizados, los niños se sienten más seguros, involucrados y con ganas de explorar ideas, resolver problemas y mostrar sus emociones. En cambio, si el maestro está distante, rígido o sin motivación, puede romper la dinámica, frenar la espontaneidad de los niños y hacer que la actividad pierda eficacia. Por eso, el maestro debe crear un ambiente cálido, flexible y abierto, donde cada juego sea una experiencia valiosa que fomente la creatividad, el trabajo en equipo y el gusto por aprender.

### **Rol de los padres en la aplicación de estrategias lúdicas**

Cuando los padres se suman a las actividades de juego en casa, ayudan de forma importante al aprendizaje y al desarrollo completo de sus hijos. Los adultos no solo deben estar presentes, sino que pueden ser aliados activos en la educación cuando entienden que el juego, usado con un propósito, es una forma poderosa de estimular la creatividad, la comunicación y la independencia de los niños. Muchas veces, los padres se preguntan si deben intervenir o no en las actividades de juego. Algunos tienden a controlar demasiado, limitando la libertad del niño; otros prefieren no participar porque no saben o piensan que estas actividades no sirven si no tienen un objetivo académico claro. Sin embargo, la investigación educativa muestra que cuando los padres participan de forma afectuosa, flexible y respetuosa en las estrategias lúdicas,

fortalecen el vínculo emocional, estimulan la creatividad y ayudan a que el niño se sienta seguro.

Al participar activamente en estas actividades, los adultos no solo refuerzan la conexión afectiva, sino que también descubren habilidades, intereses y estilos de aprendizaje de sus hijos. La observación atenta y la disposición para acompañar sin invadir permiten a los niños sentirse escuchados, valorados y emocionalmente contenidos. Herrera & Guayana (2022), señalan que la participación lúdica de la familia, cuando se vincula con la intención pedagógica, promueve experiencias significativas y afectivamente sólidas, fundamentales en la construcción del aprendizaje temprano. Este acompañamiento puede expresarse en acciones tan simples como seguir la dinámica propuesta por el niño, colaborar en actividades simbólicas o brindar materiales creativos sin imponer reglas externas.

### ***Las estrategias lúdicas en el entorno familiar***

Las experiencias lúdicas con intención formativa dentro del entorno familiar representan una oportunidad invaluable para fortalecer vínculos afectivos, estimular la creatividad y favorecer aprendizajes significativos en los niños. Más que solo diversión, este tipo de actividades ayudan a crear recuerdos emocionales positivos, dar seguridad y mejorar el desarrollo completo desde un punto de vista afectivo y educativo. Cuando las familias hacen actividades organizadas que incluyen elementos simbólicos, contar historias o usar la creatividad, como dramatizar escenas de la vida diaria, explorar la casa, crear espacios temáticos o transformar materiales caseros en recursos para expresarse, están usando estrategias lúdicas que fortalecen la imaginación y la conexión emocional. Estas prácticas no solo hacen que los niños participen más, sino que también fomentan la cooperación, el diálogo y el respeto, ayudando a que la convivencia sea activa y formativa.

### ***La importancia de la educación familiar en el uso de estrategias lúdicas***

Ser mamá o papá no es solo por instinto, sino que también necesita aprendizaje, apoyo y reflexión constante. Por eso, es cada vez más importante educar a las familias sobre la importancia de usar las estrategias lúdicas con un propósito, para fortalecer el vínculo afectivo, enseñar valores y estimular la creatividad en los niños. Formar a los padres no es algo separado de la educación infantil, sino que es algo necesario y que va de la mano. Cuando los adultos entienden el valor educativo de las actividades de juego organizadas, dejan de verlas solo como diversión y empiezan a usarlas como herramientas para fomentar la comunicación, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales y mentales.

Lugares como ludotecas, escuelas para padres y talleres educativos ayudan a que las familias comprendan el valor educativo de las estrategias lúdicas. Estas actividades fomentan una participación más activa, consciente y afectuosa, fortaleciendo la relación familiar con propuestas creativas que respetan el ritmo y las características de cada niño. Regalado y Sanz (2022), sostienen que educar a las familias sobre el juego es clave para lograr una crianza basada en el respeto, el diálogo y el aprendizaje juntos. Este tipo de formación ayuda a que la relación entre padres e hijos sea más igualitaria, donde el juego se convierte en un puente para apoyar emocionalmente y estimular el desarrollo completo del niño.

Cuando usamos estrategias lúdicas con un propósito educativo, elegir los recursos adecuados es muy importante. Un recurso de juego de buena calidad no debe elegirse solo por ser bonito o porque se vende mucho, sino por su capacidad para ayudar al desarrollo completo del niño en áreas como el pensamiento, las relaciones, las emociones y el movimiento. Un recurso eficaz debe ser seguro, útil y adecuado para la edad del grupo al que va dirigido. Esto quiere decir que no debe tener cosas que puedan causar daño físico ni mensajes que refuercen estereotipos de género, exclusión o violencia. Debe servir para que los niños exploren, dialoguen, sean creativos y aprendan a resolver problemas.

Según Farias & Rojas (2010), los recursos lúdicos con intencionalidad pedagógica deben permitir al niño construir aprendizajes significativos mediante la acción, la experimentación y la colaboración con sus pares. Por tanto, un buen material lúdico es aquel que no limita la imaginación, sino que la potencia al permitir múltiples usos, roles y combinaciones simbólicas. Además, debe ser manipulable de acuerdo con las habilidades motrices del niño, visualmente estimulante y lo suficientemente resistente como para permitir un uso prolongado en diferentes contextos. Otro aspecto relevante, es que el recurso debe favorecer la interacción social, permitiendo juegos cooperativos, narrativos o de dramatización, que impliquen diálogo, empatía y colaboración.

## Capítulo III

### Tipos y fases de estrategias lúdicas

#### Tipos de estrategias lúdicas

##### *Estrategias lúdicas funcionales*

Las estrategias lúdicas funcionales son aquellas que aprovechan la actividad motriz espontánea de los niños como vía para favorecer el desarrollo físico, perceptivo y cognitivo. Están centradas en el movimiento por sí mismo, en la exploración corporal y en la repetición de acciones simples, como agitar objetos, arrastrarse, golpear superficies o lanzar elementos, las cuales permiten al niño descubrir el mundo a través del cuerpo. Desde la perspectiva de Wallon (citado en Sarlé, 2014), este tipo de actividad responde a una necesidad natural de ejercitar la función motora, desarrollando progresivamente el dominio del cuerpo y la conciencia del entorno. Piaget (1986) dice que en la etapa sensoriomotriz, los niños convierten sus acciones en patrones que repiten jugando, y esto es la base para construir el pensamiento lógico a través de probar cosas con el cuerpo.

Este tipo de estrategia de juego ayuda a que los niños conozcan su propio cuerpo, mejoren su coordinación, mantengan la atención y entiendan el espacio. En los primeros años, manipular objetos muchas veces es una forma de organizar lo que sienten y aprender ideas como causa y efecto, que las cosas siguen existiendo, aunque no las vean, y el ritmo. Además, estas actividades se pueden usar en la escuela con propuestas planeadas como circuitos para moverse, estaciones para explorar con el tacto o juegos dirigidos para desplazarse. Bernaldo (2009), manifiesta que el juego basado en el movimiento no solo sirve para los más pequeños, sino que también se puede adaptar para otras etapas del desarrollo, para mantener el cuerpo activo, estimular la creatividad y ayudar a integrar los sentidos.

##### *Estrategias lúdicas simbólicas*

Las estrategias lúdicas simbólicas son aquellas que ayudan a que el niño use la imaginación, el lenguaje y el teatro para representar la realidad en su mente, permitiéndole expresar y transformar lo que siente por dentro. Estos juegos aparecen entre los 2 y 6 años, cuando los niños comienzan a usar símbolos y a pensar de forma más intuitiva. Piaget (1986) explica que, gracias a este tipo de juego, los niños pueden transformar la realidad según sus deseos, convirtiendo objetos y lugares en escenarios simbólicos. Por ejemplo, una caja se vuelve un coche y una escoba un caballo, lo que demuestra su capacidad para crear mundos imaginarios con sentido personal.

El juego simbólico permite a los niños expresar emociones e interacciones sociales y mejora la comunicación en entornos educativos. Desde una perspectiva del desarrollo, el juego ayuda a los niños a cultivar habilidades para resolver problemas y empatía, así como su sentido de identidad, mediante el uso de disfraces, marionetas y otras técnicas basadas en el juego de roles y el drama. Estas actividades también permiten enfrentar situaciones de la vida real de manera indirecta, ofreciendo al niño un espacio seguro para explorar sus miedos, preocupaciones o deseos. Herrera y Gonzales (2023), sostienen que el juego simbólico no solo ayuda a desarrollar el lenguaje y la creatividad, sino que actúa como un espejo donde el niño refleja, comprende y transforma su mundo interior. Aunque el desarrollo del lenguaje y la capacidad de usar símbolos avanzan juntos, ambos pueden funcionar por separado, y el símbolo es una forma de comunicación tan fuerte como la palabra. Por eso, las estrategias lúdicas simbólicas son un puente entre la fantasía y la realidad, entre lo que el niño vive y lo que entiende.

### ***Estrategias lúdicas con reglas***

Las estrategias lúdicas con reglas son aquellas que se organizan con normas claras que todos conocen, y para esto el niño necesita habilidades mentales más complejas, como entender instrucciones, controlar sus impulsos, negociar y esperar su turno. Este tipo de estrategias empieza a usarse alrededor de los 5 años y se fortalece en la etapa escolar, entre los 7 y 12 años, cuando se desarrolla el pensamiento lógico. Según Piaget (1986), estas estrategias se dividen en dos grupos: juegos con reglas de movimiento (como carreras, juegos de persecución o con pelota) y juegos con reglas mentales, como los juegos de mesa, de memoria o de estrategia. En ambos casos, las reglas no solo organizan el juego, sino que también son una herramienta para trabajar habilidades sociales y valores.

Desde un punto de vista formativo, este tipo de juegos ayuda a los niños a entender las normas sociales, practicar la igualdad, asumir responsabilidades y resolver problemas hablando. Delgado y Romero (2021), afirman que “las estrategias lúdicas con reglas ayudan a aprender valores democráticos y a desarrollar habilidades para convivir desde pequeños” (p. 47). En la escuela, estas actividades también sirven para evaluar cómo va el desarrollo del pensamiento lógico, la atención, la capacidad de seguir instrucciones y el manejo de la frustración. En la familia, fomentan la cooperación y el tiempo compartido con adultos o hermanos, fortaleciendo los lazos afectivos en una interacción organizada y significativa.

### ***Estrategias lúdicas de construcción***

Las estrategias lúdicas de construcción se basan en crear estructuras u objetos usando piezas que se pueden manipular, como bloques, piezas para encajar, materiales reciclados, rompecabezas o cosas que están alrededor. Estas actividades ayudan a resolver problemas, a pensar en el espacio, a mejorar el movimiento fino y la coordinación entre los ojos y las manos, a través de planear, diseñar, probar y corregir. Desde pequeños, incluso antes de cumplir un año, los niños se interesan en apilar, encajar o juntar objetos. Con el tiempo, estas acciones se vuelven juegos constructivos más complejos, donde no solo imitan la realidad, sino que crean nuevas formas de imaginar el mundo. En la escuela, estas estrategias ayudan a trabajar habilidades como clasificar, entender la simetría, la relación de causa y efecto, y que los objetos siguen existiendo, aunque no se vean.

Estas actividades, además de ayudar en el desarrollo físico y mental, también fomentan que los niños planifiquen, piensen de forma lógica y sean perseverantes, porque les piden que imaginen qué pasará, corrijan errores y usen lo que ya saben. Además, cuando hacen construcciones en grupo, promueven la colaboración, el diálogo y que tomen decisiones juntos. Según Guerrero y Martínez (2021), las estrategias de construcción no solo desarrollan habilidades técnicas, sino también la independencia, la autoestima y la confianza en la capacidad de crear. Por eso, usarlas en la escuela y en casa es una herramienta importante para favorecer aprendizajes que realmente sirvan, desde una enseñanza activa y basada en la experiencia.

### **Fases de estrategias lúdicas**

En las estrategias lúdicas con un propósito educativo, la fase de introducción es muy importante para empezar bien el proceso de aprendizaje. En este momento, el maestro organiza el espacio, explica la actividad de forma clara y creativa, y conversa con los niños para conocer sus ideas y expectativas. Un artículo de Meg Caven para REL Northeast & Islands (2022) destaca que, en estas primeras etapas, los maestros crean experiencias importantes para el aprendizaje combinando bien la libertad y la guía. Ella describe esta fase como el momento en que el maestro “trabaja con los niños para crear espacios que respondan a sus intereses, dirige el comienzo de una actividad y conversa con ellos sobre sus ideas antes de empezar”. Este inicio abre la puerta a la creatividad y la confianza, permitiendo que los niños se sientan dueños del juego. Al darle importancia a un ambiente seguro y al reconocimiento de lo que los niños ya saben, las estrategias lúdicas se convierten en herramientas para un aprendizaje profundo,

donde la imaginación y el diálogo se unen desde el principio, haciendo del aula un lugar para explorar juntos.

### ***Estructuración***

En la fase de estructuración, el maestro prepara el lugar, organiza los materiales que se necesitan y decide los grupos o roles dentro de la actividad de juego. Este momento es muy importante para que los niños participen de forma independiente, mientras se mantiene un marco educativo claro que siga los objetivos de aprendizaje. Según la National Association for the Education of Young Children (NAEYC, 2022), una buena organización requiere que los educadores preparen espacios accesibles, materiales que motiven y tiempos bien organizados, para asegurar que la experiencia de juego sea fluida y significativa. El salón debe estar dispuesto de forma flexible, para que los niños puedan moverse, agruparse y elegir su papel en la actividad. Por eso, los juegos educativos necesitan un espacio bien pensado: mesas o alfombras delimitadas, materiales a la vista y al alcance, y un ritmo claro que incluya tiempo de preparación, de juego y de cierre. De este modo, los niños pueden concentrarse, cooperar y disfrutar mientras aprenden, haciendo de la experiencia una verdadera oportunidad para crear y aprender.

### ***Desarrollo***

Los juegos educativos involucran a los niños en múltiples niveles: físico, cognitivo y emocional. Al crear estos juegos, los niños organizan sus pensamientos y experiencias, inventan y enfrentan desafíos, lo que conduce a un aprendizaje multisensorial extenso. Si se diseñan y adaptan al entorno escolar, los juegos pueden apoyar de manera efectiva los aspectos del desarrollo físico, cognitivo, emocional y creativo (Allee y Roberts, 2020), (Frontiers in Education, 2022). Las actividades en esta fase deben presentar desafíos que incluyan la necesidad de control afectivo, esfuerzo mental intensivo y cooperación.

Este nivel extiende las estrategias lúdicas hacia los ámbitos artísticos y educativos e integra un aprendizaje más avanzado. Durante este nivel de aprendizaje activo, el niño equilibra los aspectos físicos de la estrategia de aprendizaje, junto con los aspectos mentales de autorregulación y resolución de problemas. Mientras el niño se comunica, se mueva y resuelva problemas, está aprendiendo y modificando el comportamiento que está aprendiendo. El aprendizaje es divertido, sorprendente y aún más enriquecido por un pequeño nivel de frustración, autorregulación y resolución de problemas. Durante este nivel de aprendizaje, las estrategias lúdicas modificadas crean un entorno multidimensional de aprendizaje socio-cognitivo, emocional y activo para el niño, y se le enseña a aprender a pensar y se le anima a pensar de manera más creativa.

## Conclusiones

Las estrategias empleadas cuidadosamente ayudan a mejorar la creatividad de los niños durante el proceso de instrucción. Los juegos ayudan a complementar el aprendizaje de los niños, al tiempo que construyen imaginativamente habilidades como la resolución de problemas, la agilidad cognitiva, la representación mental y la autoexpresión.

Las teorías fundamentales de aprendizaje y desarrollo que informan los enfoques radicales de enseñanza se basan en las teorías de Piaget, Vygotsky y Groos. Estas teorías resaltan la importancia del juego como la actividad principal para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños pequeños.

Las estrategias radicales son útiles para desarrollar el pensamiento creativo en los niños. Cuando los niños aprenden mediante estas estrategias, son capaces de comprender su mundo, imaginar nuevas posibilidades y visualizar diferentes situaciones mentalmente o usando diagramas.

El uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de los niños ayuda a desarrollar una variedad de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Estas estrategias proporcionan a los niños experiencias de aprendizaje significativas y atractivas y ayudan a desarrollar habilidades de comunicación efectiva, empatía y colaboración en sus metas de aprendizaje y sociales.

### Referencias bibliográficas

- Bergen, D. (2018). Cognitive Development in Play-Based Learning. In Encyclopedia on Early Childhood Development. Retrieved from <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/play-based-learning/according-experts/cognitive-development-play-based-learning>
- Bernaldo, F. (2009). El juego en el desarrollo infantil: Teorías y aplicaciones. Ediciones Psicológicas.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education. Taylor & Francis. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PsX5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=Bodrova,+E.,+%26+Leong,+D.+J.+\(2007\).+Tools+of+the+mind:+The+Vygotskian+approach+to+early+childhood+education.+Pearson.&ots=eHZPuKPuKe&sig=ockVfNj7mDWwYWD964bZVR79qUU](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PsX5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=Bodrova,+E.,+%26+Leong,+D.+J.+(2007).+Tools+of+the+mind:+The+Vygotskian+approach+to+early+childhood+education.+Pearson.&ots=eHZPuKPuKe&sig=ockVfNj7mDWwYWD964bZVR79qUU)
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S.M. (2024). Estrategias lúdicas: un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Científica*, 9(31), 108–125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. Harvard University Press google schola, 2, 139-163.
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., & demás autores (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial: Estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Revista Ciencia Latina*, 8(5), 4200–4214. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13886](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886)
- Cajahuaman, G. E. ., Lindo Castro, R. E. ., & Huayta Franco, Y. J. H. F. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *IGOBERNANZA*, 4(15), 33–53. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Caven, M. (2022, July 6). Prioritizing play: The importance of play-based learning in early education. REL Northeast & Islands. Retrieved from <https://ies.ed.gov/learn/blog/prioritizing-play-importance-play-based-learning-early-education>
- Chela Coyago, O. F., Holguín Carrillo, H. N., Galeas Guevara, L. R., & Moncayo Muñoz, P. L. (2023). Las implicaciones de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la

- creatividad de niños y niñas de 2 a 3 años. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(1), 31-42. <https://doi.org/10.69516/ccee6k40>
- Delgado, A., & Romero, C. (2021). Estrategias lúdicas con reglas como herramienta para la formación en valores en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Educación y Convivencia*, 9(1), 44–53.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (Vol. 2). New York: Norton.
- Farias, Deninse, & Rojas Velásquez, Freddy. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradigma*, 31(2), 53-64. Recuperado en 12 de julio de 2025, de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512010000200005&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005&lng=es&tlng=es)
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid. Seco-Olea. 390 págs. ISBN: 84-86362-29-6. <http://hdl.handle.net/11162/58710>
- Groos, K. (1902). *The play of animals*. Appleton.
- Guerrero, P., & Martínez, E. (2021). El juego de construcción como herramienta pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-espacial. *Revista Infancia y Desarrollo*, 12(2), 55–63.
- Herrera, D. D. A., & Guayana, T. G. F. (2022). Las prácticas lúdicas familiares en el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes del grado primero. *Acta Scientiarum Education*, 44, e61343. <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.61343>
- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Docentes* 20, 16(2), 39–49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Hughes, F. P. (Ed.). (2009). *Children, play, and development*. Sage.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, Nature, and Children's Outdoor Environments: A Constructivist Perspective*. Albany: SUNY Press.
- Manrique, Z. (2021), citado en Jesús, F., & Jiménez, L. (2015). *Estudios sobre el desarrollo infantil*. Editorial Universidad.
- NAEYC. (2022). *The Power of Playful Learning in the Early Childhood Setting*. Retrieved from <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>
- Narváez-León, I. E., & Fárez-Loja, D. E. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *EPISTEME KOINONIA*, 5(10), 78. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>

- National Association for the Education of Young Children. (2022). The power of playful learning in the early childhood setting. Recuperado de <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International University.
- Piaget, J. (1954). The construction of reality in the child. (M. Cook, Trans.). Basic Books/Hachette Book Group. <https://doi.org/10.1037/11168-000>
- Piaget, J. (2013). Play, dreams and imitation in childhood. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315009698/play-dreams-imitation-childhood-piaget-jean>
- Regalado-Cedeño, A. M., & Sanz-Martínez, O. (2022). ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SUBNIVEL PREPARATORIO. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167003/html/>
- The Times of India. (2025). When learning is play: How play-based education creates stronger foundations. The Times of India. Retrieved from [https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/parenting/parentology/foundations-first/when-learning-is-play-how-play-based-education-creates-stronger-foundations/articleshow/122395068.cms?utm\\_source=chatgpt.com](https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/parenting/parentology/foundations-first/when-learning-is-play-how-play-based-education-creates-stronger-foundations/articleshow/122395068.cms?utm_source=chatgpt.com)
- Úbeda, B. (2025, 8 de julio). Bartolomé Úbeda, psicopedagogo, defiende el aburrimiento infantil como motor de creatividad y crecimiento emocional. Cadena SER. <https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2025/07/08/bartolome-ubeda-psicopedagogo-defiende-el-aburrimiento-infantil-como-motor-de-creatividad-y-crecimiento-emocional-radio-elda/>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

## Anexos

### Anexo N.º 01: Constancia de revisión ortográfica y gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

#### CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

La que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: "**Estrategias lúdicas para despertar el pensamiento creativo en los niños**", de las autoras: **Kristel Michell Fasabi Fasanando** y **Sara Olenka López Zárate**, alumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto". Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Se revisó la coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 23 de abril de 2026.

**Dra. Norith Huamán Torrejón**  
Esp. Lengua y Literatura  
Registrado en SUNEDU  
CPPe N.º 0347821

## Anexo N.º 02: Constancia de revisión del abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

### CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la monografía titulada: " **Estrategias Lúdicas para Despertar el Pensamiento Creativo en los Niños** " - " **Recreational Strategies Help to Arouse Creativity in Children** ", de las autoras **Kristel Michell Fasabi Fasanando** y **Sara Olenka López Zárate**, ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) representativas de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 23 de abril de 2026

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.