



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

**Estrategias lúdicas y pensamiento creativo en estudiantes del nivel
primario: Revisión Sistemática**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Olascuaga Cruzado, Segundo Alberto (ORCID: [0000-0003-1192-5829](https://orcid.org/0000-0003-1192-5829))

ASESORA:

Dra. Duran Llaro, Kony Luby (ORCID: [0000-0003-4825-3683](https://orcid.org/0000-0003-4825-3683))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

Trujillo – Perú

2021

Dedicatoria

Para mi padre Alberto y hermano Jaritas, quienes se encuentran en las regiones más infinitas del cielo y guían mi andar por este mundo terrenal, estoy seguro que se sienten muy felices por este logro tan importante en mi vida profesional. Para ellos se los dedico con todo mi corazón.

Segundo Alberto Olascuaga Cruzado

Agradecimiento

A mi entorno familiar, por el soporte moral y espiritual que me dieron para cumplir con mis trabajos encomendados de investigación, en forma especial mi agradecimiento eterno a mi querida hija Maricela, por su apoyo incondicional en cada uno de mis trabajos desde el inicio de mis estudios hasta su culminación, a cada uno de mis profesores de Doctorado en Educación de la UCV Trujillo quienes con sus sabias enseñanzas moldearon mi vida profesional, en especial a la Doctora Kony, quien con su paciencia y apoyo he podido culminar mi trabajo investigativo.

Segundo Alberto Olascuaga Cruzado

Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III.MÉTODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	21
3.2. Variables y operacionalización.....	21
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
3.5. Procedimientos.....	23
3.6. Método de análisis de datos.....	24
3.7. Aspectos éticos.....	25
IV. RESULTADOS.....	26
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES.....	38
VII. RECOMENDACIONES.....	39
VIII. PROPUESTA.....	40
REFERENCIAS.....	46
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Selección por criterios y filtros en cada publicación de acuerdo al periodo 2016-2021	25
Tabla 2 Artículos seleccionados que fomentan la creatividad con estrategias lúdicas.....	26
Tabla 3 Artículos seleccionados por definición conceptual y dimensiones del pensamiento creativo	27
Tabla 4 Artículos según tipo de investigación.....	28
Tabla 5 Tabla resumen según variables de estudio	29

Índice de gráficos y figuras

Figura 1 Algoritmo de selección de estudios según criterios de selección.....24

RESUMEN

En el trabajo realizado se formuló como objetivo primordial analizar la eficacia de las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo en estudiantes del nivel primario bajo una revisión bibliográfica de trabajos alojados en las bases de datos como Scopus, Redalyc, Scielo, entre otros del 2016 al 2021. El trabajo fue de tipo teórico, con diseño no experimental descriptivo bibliográfico y con enfoque cuantitativo. Las variables de estudio fueron las estrategias lúdicas y el pensamiento creativo, se analizaron 36 artículos científicos, de los cuales se excluyeron 23 artículos por no estar relacionados con el objetivo de evaluación y la muestra no estaba relacionada con la investigación, quedando 13 artículos como muestra para analizarlos. Después del análisis se puede deducir que los artículos muestran gran parte que la implementación de las estrategias lúdicas como una forma de reforzar el trabajo académico en beneficio del estudiante, aporta al desarrollo del pensamiento creativo de los escolares. Con la propuesta realizada se busca inducir el desarrollo de la creatividad destacando en fluidez, originalidad y motivación, realizando practicas activas en un ambiente de libertad, autonomía y democrática para tener la capacidad de tomar decisiones acertadas. La necesidad de mejorar el nivel educativo hace que se impulse el desarrollo de una educación implementada con actividades lúdicas, creativas y dinámicas, es fundamental para que un estudiante tenga una base sólida de una buena educación, para poder aprender de manera factible y forjar nuevos ciudadanos autónomos en un futuro.

Palabras clave: estrategia lúdica, enfoque lúdico, pensamiento creativo

ABSTRACT

In the work carried out, it was formulated as a primary objective to analyze the effectiveness of playful strategies in creative thinking in primary school students under a bibliographic review of works hosted in databases such as Scopus, Redalyc, Scielo, among others from 2016 to 2021. The work was of a theoretical nature, with a non-experimental descriptive bibliographic design and a quantitative approach. The study variables were playful strategies and creative thinking, 36 scientific articles were analyzed, of which 23 articles were excluded because they were not related to the evaluation objective and the sample was not related to the research, leaving 13 articles as a sample. to analyze them. After the analysis, it can be deduced that the articles show a large part that the implementation of playful strategies as a way to reinforce academic work for the benefit of the student, contributes to the development of creative thinking in schoolchildren. With the proposal made, it is sought to induce the development of creativity highlighting in fluidity, originality and motivation, carrying out active practices in an environment of freedom, autonomy and democracy to have the ability to make correct decisions. The need to improve the educational level encourages the development of an implemented education with playful, creative and dynamic activities, it is essential for a student to have a solid foundation of a good education, to be able to learn in a feasible way and forge new citizens autonomous in the future.

Keywords: playful strategy, playful approach, creative thinking

I. INTRODUCCIÓN

El pensamiento creativo es un tema de gran importancia en el ámbito educativo es por ello que existen muchos trabajos de investigadores en educación tratando de explicar y entender cómo se realiza este proceso y de alguna forma fortalecer su desarrollo en el campo educativo. Los componentes del proceso de pensamiento en el aprendizaje y la conducta educativa permiten dar una mejor visión para dar soluciones a los procesos de forma creativa. Por lo tanto, se puede deducir que la creatividad es un pilar importante para el proceso de motivación porque hace que los estudiantes se interesen en lo que están haciendo. Asimismo, brinda a las personas la esperanza de descubrir nuevas y valiosas ideas, brinda la posibilidad de realización y hace la vida más interesante y fascinante (Velasco, 2017).

En el entorno educativo, uno de los desafíos actuales que enfrentan los docentes peruanos es poder formular propuestas encaminadas al desarrollo del desempeño interno humano, es decir, poder utilizar formas de expresión interesantes, desarrollar el pensamiento creativo en tareas manuales y juegos, reduciendo así las actividades en el aula durante las actividades escolares. Por ello, las interesantes actividades aplicadas en el aula constituyen una forma de expresión muy fácil, al descubrir sus ideas con mayor claridad, pueden crear y recrear sus pensamientos y emociones con mayor claridad. (Rodríguez, 2016)

Por otro lado, cabe mencionar que para los niños que carecen de pensamiento creativo, necesitan realizar mucho aprendizaje a través de actividades de entretenimiento que promuevan la participación colectiva e individual, de manera de integrar información relevante sobre actividades de entretenimiento para fortalecer el tratamiento y aprendizaje del pensamiento creativo (Cognifit, 2018).

Ser creativo es algo inherente dentro del ser humano, es una característica que resalta bastante de la persona y puede ser estimulada por el entorno, la familia y la sociedad donde viven los niños. Todo el mundo tiene el impulso de probar, explorar, conectar y crear. Esto es algo que todos tenemos, pero debes aprender a desarrollarlo y puedes potenciarlo desde muy pequeño. Esto permitirá que las

personas creativas generen ideas innovadoras en la vida y sean capaces de resolver problemas correctamente sin caer en la etapa de la ansiedad. La creatividad se denomina originalidad y pensamiento creativo es un proceso que construye, genera nuevas ideas y brinda soluciones estructuradas a diversos problemas académicos que se originen (Tzic, 2016).

Consiste en varios procesos mentales en los que el pensamiento original se origina por medio de la imaginación mental como proceso base del pensamiento original. En cuanto a la creatividad, diversos estudios explican su desarrollo y enriquecen los aportes teóricos a la práctica docente. Sánchez (2017) demostró que el ser humano tiene potencial creativo y que como individuo tiene la facultad y potestad de expresarse con creatividad según crea conveniente, mejorando así su relación comunitaria con sus demás compañeros. Se destaca que desde temprana edad se puede estimular la creatividad sin restricciones ni censuras en el espacio de la comunicación, emoción y libertad de expresión, los docentes deben desarrollar estrategias para lograr estos objetivos.

Al referirse a la creatividad, Vygotsky (2008) menciona que: "Cualquier tipo de actividad humana que produzca cosas nuevas, ya sea del mundo externo generado por la acción creativa, o de algún tipo de pensamiento u organización emocional que solo existe en la persona misma". Esta definición es importante porque describe la creatividad como una cualidad puramente humana, un potencial biológico, si es estimulado y despertado por las actividades, se manifestará e incluso puede reflejarse en la creatividad. En este sentido, es un fenómeno complejo, cuando estos procesos se excitan desde el plano externo del sujeto, funcionará a través de un conjunto de procesos internos.

Chacón (2011) manifiesta que la creatividad es la capacidad del ser humano para crear productos físicos, y la resolución de problemas ve el conflicto como la fuerza impulsora para la manifestación del potencial creativo. Hecho por el hombre, se sabe.

La realidad en nivel de educación en Perú en los últimos años ha mejorado en gran parte, pero aun la brecha de desarrollo está lejos a comparación con la

realidad educativa de otros países vecinos, aun somos uno de los últimos en el rango del nivel de educación a nivel mundial según la prueba PISA 2018, Perú se ubica en puesto 64 quedando relegado del grupo de países que han mejorado de la parte sur del continente.

Según el último reporte del examen ECE 2018 tomado a los alumnos del 4to grado del nivel primario, se puede evidenciar que, los resultados en el área de matemáticas con respecto al año 2016 ha sufrido un incremento del 3,7% llegando a un promedio general de 25,7% en el nivel de logro satisfactorio, pero no logran superar en promedio porcentual al área de lectura que supera al 30% de promedio en el nivel de logro satisfactorio. Lo que permite analizar y llegar a la conclusión que hace falta mejoras y cambios a la hora de transmitir u orientar en educación.

En la actualidad para muchos educadores enseñar y para una gran mayoría de estudiantes que buscan aprender sobre todo el área de mayor dificultad el de los números siguen siendo dificultoso para los involucrado sobre todo en los niveles de educación primario que es la etapa donde se aprenden los conceptos básicos para más después entender a profundidad cada tema.

Encontrar formas, métodos, maneras de cómo hacer la enseñanza más accesible lleva a los docentes a buscar alternativas lúdicas como centro de atención y concentración de los alumnos para despertar en ellos la creatividad y puedan plasmarlo dentro y fuera de su salón de clase.

Es así, que, en función a lo anteriormente mencionado, es que se formuló el siguiente problema: ¿Cuál es la eficacia de las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel básico?

Como explica la presente investigación su justificación práctica radica en su grado de importancia debido a que permite dar un cambio positivo de mejora al pensamiento creativo de los individuos que participan en el proceso educativo, gracias a estrategias lúdicas que pueden interactuar con sus cuerpos y todos sus sentidos. Se justifica en su relevancia social debido a que el uso de las estrategias lúdicas genera un gran aprovechamiento educativo siendo impulsor de nuevas estrategias académicas para desarrollar las capacidades de cada estudiante, beneficia y fortalece la relación social entre el docente y su asesorado generando

confianza en un marco de aprendizaje significativo. Justificación teórica: Esta investigación es razonable en base a los avances científicos en la nueva formación educativa, es decir, con los resultados teóricos obtenidos se busca establecer como alternativa de desarrollo el uso de la lúdica como método favorable dentro de las sesiones de aprendizaje. La justificación en su aspecto metodológico, se plantea la usabilidad de un método que genere conocimiento válido, que sea motivador y que sea confiable, y se pueda estudiar y observar durante el proceso de investigación. En este aspecto se propuso utilizar un diseño explicativo, además de las técnicas relevantes de una investigación en el área educativa satisfaga la demanda de nuevas estrategias educativas a usar para asegurar un mejor aprovechamiento académico dentro del aula.

Su justificación epistemológica radica en que, con el trabajo realizado logra generar nuevos conocimientos que son válidos no solo para el investigador o para los estudiantes de la institución seleccionada, sino que sirve para alimentar el conocimiento como antecedente teórico práctico, beneficiando a la comunidad académica del campo educativo. De la misma forma el trabajo contribuye a garantizar una educación inclusiva y de calidad con oportunidad para todos los niños que puedan terminar sus estudios de todos los niveles, para que se pueda producir aprendizajes efectivos y así ayude a cumplir con los objetivos de desarrollo sostenible de las naciones unidas.

Luego de plantear el problema y hacer la justificación de la investigación se formuló como objetivo general de analizar la eficacia de las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo a partir de publicaciones científicas, proponiendo de igual manera objetivos específicos que se formularon de la siguiente manera: a) analizar si las distintas estrategias características del proceso de enseñanza- aprendizaje fomentan la creatividad mediante actividades lúdicas, b) identificar si las estrategias lúdicas sirven como apoyo a las actividades del docente en las unidades educativas, c) analizar si la lúdica y la creatividad son una necesidad para potenciar el desarrollo del ser humano, d) realizar una propuesta académica que contribuya a mejorar las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo en estudiantes teniendo en cuenta los resultados y sugerencias recopilados en los trabajos analizados.

II. MARCO TEÓRICO

Para un mejor sustento de este trabajo se presenta antecedentes relacionados a las variables de estudio, las cuales han sido trabajadas a nivel internacional, tenemos a Parra (2020), cuyo propósito de su trabajo estuvo enfocado en lograr que el uso de actividades divertidas genere un cambio favorable y en beneficio de niños y niñas de primer grado a primer grado. Venezuela. Metodológicamente, la investigación se construye en un paradigma social crítico a través de métodos de investigación-acción. Los encuestados fueron 4 maestros: 2 de educación primaria y 2 de primaria. La técnica de recopilación de información se determina mediante entrevistas en profundidad y se registran notas in situ. Los resultados del estudio mostraron que la falta de actividades recreativas permite que los estudiantes se adapten a la situación de aprendizaje en el primer grado. En la reflexión final, es necesario incentivar y participar en actividades interesantes en la práctica del docente, no solo para aclarar los aspectos cognitivos, físicos y motores, también para aclarar la relación con el aprendizaje, en la que los estudiantes no pueden sentir miedo, incertidumbre. o ansiedad, y promoverlos.

Oñate (2020) en un estudio titulado "El juego es un factor para reforzar la creatividad de los niños españoles en la educación preescolar". Tuvo como propósito en su estudio de describir la jugabilidad como un potenciador de la creatividad de los niños en edad preescolar. Se trata de una investigación del carácter cualitativo, adscrito al paradigma de interpretación, para comprender el significado que los actores sociales le dan al fenómeno, en consonancia con su dimensión ontológica, y al mismo tiempo teniendo en cuenta su realidad global e integrada. Como resultados se evidenció que la escuela debe ser una institución que contribuya a la formación continua e integral de niñas y niños, junto con el desarrollo de sus habilidades personalidades, para que continúen su labor en armonía con los mejores ideales de la humanidad en el mundo.

Albornoz (2019) estudió el desarrollo del juego y la creatividad en Cuba con escolares de primaria del Colegio Benjamín Carrión. Conrado. Desde este punto de vista, en las primeras etapas de la escuela "Benjamín Carrión" se estudió la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad de los niños. Tome el

diseño del sitio, el nivel de descripción y los métodos cuantitativos como marco. La población incluye 25 bebés, 8 maestros y 25 padres, que forman parte del sector educativo. La técnica de recolección son entrevistas y las herramientas son cuestionarios de opción múltiple y formularios de observación. A partir de los resultados obtenidos, se prevé incrementar la sensibilidad de diversas instituciones educativas que interactúan con los niños con el fin de brindar atención y espacio a los recién nacidos, permitirles ser creativos y permitirles expresar todas sus imaginaciones y fantasías a través de juegos, se considera una estrategia valiosa para el desarrollo creativo de los niños en este nivel.

En su trabajo de Ruiz (2017) sobre la creatividad en los niños de educación infantil en España. Su objetivo general fue: "Comprender hasta qué punto la práctica educativa ha afectado la mejora o la supresión de la creatividad de los estudiantes de tercer grado en la educación infantil. La conclusión es que estos resultados indudablemente requieren apostar desde los primeros años de educación escolar. El desarrollo de la creatividad también es muy importante en el desarrollo propio de los docentes, que deben cultivar la creatividad, aprender técnicas creativas y crear un currículo en el que se comprometan con la educación creativa y así convertirse en los promotores de esta estructura.

Choez (2017) En su libro "*La lúdica en los niños y niñas en la educación infantil*", tuvo como objetivo principal de conocer los efectos de la lúdica en el desarrollo personal y social de niños y niñas en educación primaria. Como resultado se encontró que la lúdica como estrategia con actividades de desarrollo para los niños y niñas permite fortalecer sus campos sociales personales y a establecer su identidad y autonomía para lograr una convivencia escolar armoniosa. El método de investigación se asocia a las variables a través de un proceso exploratorio, y la escala de puntaje Likert usando un pre y post-test para hallar el valor del Z-score.

Del Toro (2016) en su obra estrategia lúdica para mejorar la atención de alumnos de tercer grado en la sede de Marceliano Polo I.E. en Colombia, enfocándose en solucionar el problema de la desatención en los niños a través del aprendizaje. Use estrategias de juegos instructivos para fortalecer la atención dentro y fuera del aula. En definitiva, es necesario desarrollar este proyecto para establecer estrategias de diseño para diagnosticar y resolver diferentes causas de problemas distractores, creando espacios y actividades adecuadas para promover el trabajo individual y grupal, desarrollar la capacidad de observación y promover

la concentración para escuchar instrucciones.

Quintanilla (2016) en su obra estrategia lúdica tiene como objetivo enseñar matemáticas en el nivel de educación primaria venezolana. El proyecto se basa en la falta de estrategias interesantes de los profesores en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. En este sentido, la investigación tiene como objetivo proponer interesantes estrategias para la enseñanza de la matemática en el primer grado de la escuela básica nacional "Profesora Teresa de Jesús Narzaret" en la parroquia de Miguel Peña, Valencia. Karabobo. Se extraen las siguientes conclusiones: Se afirma un proceso de enseñanza y aprendizaje, falto de la aplicación de estrategias de juego, los docentes afirman que la enseñanza de las matemáticas debe estar orientada a la práctica, mediante el uso de juegos, pero muchos de ellos no saben cómo hacerlo.

El trabajo de Alezones (2016) donde tuvo como propósito de analizar empíricamente el desempeño de la creatividad, los factores de desarrollo infantil investigados y el ambiente escolar desarrollado por los involucrados; luego de instaurar la relación entre la creatividad y las variables indicadas en el público y relación con los centros privados de educación inicial en la parroquia de Naguanagua, el trabajo fue transversal correlacional con 8 instrumentos de evaluación, se realizó con 140 mujeres y hombres. Las conclusiones que se llegó al final fue que, el grupo analizado muestra una alta tendencia en sus niveles de creatividad, los participantes muestran una búsqueda de soluciones de manera fluida y original. De igual forma se pudo evidenciar como parte de la realidad que todo el grupo analizado presenta un alto nivel de autoconcepto y un nivel reducido de capacidad para resolver problemas interpersonales.

A nivel nacional, Villavicencio (2021) mencionó en un estudio titulado "*Un plan de cuentos para el desarrollo de la creatividad infantil en el quinto grado de primaria*" que la creatividad es un aspecto que los niños merecen ser muy

valorados porque los expone a enormes desafíos como estimular su creatividad. El cerebro produce cosas nuevas, sin embargo, los comportamientos inapropiados en su proceso de desarrollo son fundamentalmente destructivos. En este contexto, el propósito actual fue de crear un plan que incentive la creación de cuentos para los niños, con el fin de mejorar sus habilidades. Con un método cuantitativo, no experimentales y diseño de proposiciones básicas, la investigación tomó como objeto de investigación a 15 estudiantes de entre 9 y 11 años, con un muestreo intencional no probabilístico. Se aplica una prueba que tiene características de validez de contenido, y permite que el 97% de los infantes estén en un nivel inferior (bajo y medio) resultados, por lo que luego de descubrir las características de contribución, se cumplen las mismas condiciones para las herramientas de métodos útiles del docente, y tienen un gran potencial y puede afectar la mejora del rendimiento escolar.

En el trabajo realizado por Albornoz (2019) sobre el juego y desarrollo de la creatividad en niños del Colegio Benjamín Carrión, Ecuador. Se indagó sobre la importancia del juego y su repercusión en el desarrollo de la creatividad de los niños, el nivel de descripción y los métodos cuantitativos como marco para la población incluyeron 25 niños, 8 maestros y 25 padres, que forman parte del sector educativo. La técnica de recolección fueron entrevistas y las herramientas fueron cuestionarios de opción múltiple y formularios de observación. Con los resultados, se incrementó la sensibilidad de las diferentes instituciones educativas que interactúan con los niños permitiéndoles ser creativos para que puedan expresar todas sus imaginaciones y fantasías a través de juegos, que se considera que es una estrategia valiosa para el desarrollo creativo de los niños.

En base a la investigación realizada por Curry (2015), donde usó cómo estrategia lúdica el aprendizaje basado en problemas usando los juegos por computadora, se determinó que con el uso de estas estrategias permitió generar un pensamiento creativo e innovador de los educandos de tercer grado. Se concluyó que tanto los resultados del pretest y postest muestran relación positiva entre las estrategias implementadas en el grupo control y el desarrollo de habilidades donde involucran su creatividad de los niños.

Ortiz & Díaz (2015) en su trabajo donde estudió las estrategias de juego y su repercusión en el proceso de aprender el área de los números, se usó una muestra de treinta y seis (36) educandos (50%). El enfoque de esta investigación se basó en el escaso interés de los estudiantes por el pensamiento matemático, utilizando el cuestionario de aprendizaje como herramienta, entregado al final del proceso, para medir el grado de ocurrencia de diversas estrategias aplicadas y buscar nuevos horizontes docentes. Como resultados se encontró que hay un mejoramiento del aprendizaje en las matemáticas, el avance académico se dio de manera progresiva, a través de la participación de actividades involucrados con el juego, demostrando habilidades comunicativas es decir hay un mejor desenvolvimiento para realizar operaciones de suma, resta, multiplicación y división aplicándolo a la resolución de ejercicios y problemas.

Como antecedentes nacionales podemos mencionar a los siguientes; de acuerdo el trabajo de Maldonado y Oviedo (2016) con un estudio titulado "*Los Factores de Creatividad en la Metodología Waldorf y Montessori en la Infancia Media en Arequipa, Perú*". El autor trató de observar y comparar el desarrollo de la creatividad de estudiantes de 9 a 12 años que recibieron educación basada en el método Waldorf y estudiantes que recibieron otra educación basada en el método Montessori. Se usó el paquete de evaluación de la creatividad (CAP) de Frank Williams. La muestra fue de 46 estudiantes entre las edades de 09 y 12, 25 varones y 21 mujeres, estudiantes de los grados 4 a 6. La conclusión del estudio es que, en factores como fluidez, originalidad y flexibilidad, el desempeño de las dos muestras de investigación es similar, y tienen un nivel de creatividad genial y un grado de originalidad moderado. Debido a los resultados mostrados en la muestra de niños entre las edades de 9 y 12 años, la razón anterior fue importante para la investigación.

Córdoba, Gómez y Huete (2016) realizaron un estudio sobre la magia de los juegos para estimular la creatividad en niños de primer año de IE. N. 32793 "El gran Maestro" en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco-Perú La investigación propuesta por el autor tiene como objetivo dar cuenta de la importancia de estimular plenamente la creatividad en la etapa temprana a través de técnicas, métodos y estrategias secuenciales adecuadas. Se diseñó y aplicó

un programa llamado "La magia del juego", que contenía 12 sesiones de juego experimentales. Después de aplicar este programa, los niños del grupo experimental tuvieron una mejora significativa en la evaluación de los indicadores de creatividad en comparación con el grupo de control, tuvieron un mejor desempeño.

Vásquez (2020). En la investigación sobre estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. Este artículo muestra resultados relevantes para un nivel de tipo doctoral que hace que se tome como antecedente por la relevancia del tema y de sus resultados, se propuso analizar el efecto de las actividades lúdicas para comprender textos escolares, usando como muestra a 72 estudiantes con una ficha de observación como técnica de recojo de datos, dando un resultado satisfactorio. Los resultados mostraron que la mayoría de estudiantes antes de ser influenciados se ubicó en el nivel inicio de la comprensión de textos y posteriormente después de aplicarse la influencia se ubicaron en los niveles bueno y excelente de la escala.

El aprendizaje divertido está inmerso en la enseñanza, que es una rama del propio método de enseñanza, responsable de encontrar nuevos métodos y tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza, dando pautas y posibilitando que los conocimientos se comuniquen eficazmente.

El desarrollo del pensamiento científico se ve afectado por el ambiente de aprendizaje y sus manifestaciones. Las estrategias pedagógicas fundamentadas en teorías como las planteadas por Jean Piaget, Howard Gardner e, incluso en Colombia por Rebeca Puche Navarro, favorecen la generación de ambientes lúdicos y creativos que invitan a desarrollar la curiosidad y la imaginación. La importancia del presente estudio radica en el desarrollo de las estrategias creativas creatividad y la curiosidad para favorecer el pensamiento científico a través de actividades lúdicas que fomenten diferentes dimensiones cognitivas, corporal, comunicativas, espirituales, socio afectiva, ética y estética.

Según Rodríguez (2013) menciona que una estrategia divertida es la visualización de juegos tradicionales en el desarrollo de conocimientos y habilidades sociales" (p. 24).

La importancia de propiciar y generar estrategias lúdicas en las aulas de clase juega un rol fundamental debido a que orienta y mejora el proceso de enseñanza, desarrollando las capacidades, habilidades y destrezas de los niños de manera creativa, y brindando igualdad de oportunidades (Alemán, 2006).

Huizinga (2003) mencionó: "El juego es una actividad gratuita que se ejecuta y se siente como fuera de la vida cotidiana, pero, aunque todo puede atraer completamente a los jugadores, no hay interés ni beneficio alguno en un tiempo y espacio específico".

El juego como estrategia interesante es indispensable y necesario en la convivencia diaria de los seres humanos, pues cuando se juega, producirá nuevas experiencias y podrá afrontar nuevas responsabilidades en su entorno, lo cual es propicio para la comunicación y la creatividad, porque es una forma espontánea de dar. Además de hacer una serie de compromisos en el proceso de formulación de estas estrategias, también se necesita comprender pensamientos y sentimientos. También proporciona un equilibrio emocional para preparar a los niños para la sociedad a lo largo de su vida convirtiéndose en un buen hombre, un adulto que se adapta a la sociedad.

Además, estas estrategias son muy importantes porque son un medio de adaptación e integración en la sociedad y el medio natural, estimulan el desenvolvimiento intelectual, emocional y social, además de desarrollar la creatividad, la agilidad mental, la fantasía y la manipulación.

Según Trigreros (2012). Concluyó: "La internalización y el aprendizaje de niños y niñas en los juegos no es ni mayor ni menor que sus conceptos, valores y actitudes sociales, por lo que no creemos que el juego en sí sea culpable de los problemas existentes". (Página 34).

Los principios de la estrategia de juego se basan en el desarrollo de la inteligencia, el desarrollo de habilidades investigativas, la capacidad de colaborar

y la asunción de la cultura a la que pertenece. Cuando se trata del principio de inteligencia, el énfasis está en el desarrollo y mejora de la capacidad de los niños para absorber conocimientos, lo que a su vez conducirá a la maduración y profundización de sus conocimientos, porque todos necesitan sentir las emociones alegres relevantes al jugar, sin embargo, es necesario. No confunda diversión con juego, porque la lúdica es juego, pero no todo juego es juego. La lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo personal y humano, una parte de las personas que enriquecen o debilitan el desarrollo cognitivo.

Según Tullet (2012): Uno de los principios del juego es promover la curiosidad por el entorno general, que se ha convertido en un elemento básico de la filosofía educativa. Hay que considerar que las actividades interesantes ayudan a desarrollar no solo la parte cognitiva del ser humano, sino que ayudan a fortalecer muchas dimensiones de la persona, expresando emociones a través de la risa, el canto, el grito, el salto y el disfrute universal.

Las características de la estrategia de juego, las características de la estrategia de juego son la independencia y libertad en la realización de las actividades, de acuerdo con cada experiencia del alumno para organizar acciones de manera propia y específica, con el fin de comprender su realidad y reiterar frente a la sociedad que rodea otro rasgo de su personalidad es el proceso de socialización de sus ideas frente a sus otros compañeros, logrando así la integración de todo el equipo de trabajo (Cobo, 2008).

De acuerdo con Ruíz (2007). Decía: Llevar juegos a las clases de educación física es una excelente manera de construir relaciones y dar mientras se restaura un elemento importante del patrimonio cultural de la comunidad.

Otra característica de la estrategia de juego es que los alumnos aprenden a aceptar y respetar las reglas del juego que se pueden jugar en cualquier entorno, lo importante es adquirir conocimientos de forma eficaz. Considerando que el juego es muy útil y necesario para el desarrollo integral del niño, pues él es el protagonista de cada actividad propuesta por el docente, por ello, el docente se

convertirá en el facilitador de fijar las condiciones y orientar las actividades bajo su control, pero no imponerlos (García, 2017).

Una de las principales características es que el juego debe entretener a los participantes brindándoles una experiencia. En el futuro, el locutor podrá volver a visitarlos y comprender lo que ha aprendido, teniendo en cuenta que el juego es universal, es decir, toda la gente juega por diversión, pero ahora la educación incluirá el juego para aprender (Jiménez, 2016).

Para promover el aprendizaje es necesario establecer un ambiente apropiado que considere la creatividad, el juego, la participación y la tecnología en el desarrollo de actividades que puedan realizar un ambiente de conocimiento (Sorcia & Rodríguez, 2007). Para desarrollar habilidades en el aula, uno debe adaptarse al entorno de aprendizaje. Sorcia y Rodríguez (2007) mencionaron que la participación es la clave para crear un ambiente de aprendizaje. Todo docente debe participar a través de actividades (entretenimiento y creatividad), considerar cualquier otra asignatura que se pueda desarrollar para estos fines, y comunicarse verdaderamente con los estudiantes, saber, comprender y cambiar el ambiente del aula, desarrollo crítico, pensamiento creativo, todo puede solucionar problemas, proponer alternativas, hacer proyectos, crear, etc.

Un entorno de aprendizaje interesante impacta en el proceso de enseñanza y se considera un espacio para aprender, de acuerdo (Ballesteros, 2011) en su trabajo sobre la "motivación intelectual" está determinada por las características, el contenido y el método de la tarea, Velásquez, citado de Ballesteros, (2011) sugiere los siguientes pasos del método:

- Activación emocional: un ambiente emocionalmente cálido en el que los estudiantes pueden deshacerse de la tensión y establecer relaciones interpersonales seguras en el aula, favorece el desarrollo de habilidades sociales y crea un entorno más favorable y estimulante para el aprendizaje (Montañez, 2013).
- Preguntar conocimientos previos: Para motivar a los estudiantes a aprender de manera significativa, se requiere que el contenido nuevo sea significativo, es

decir, que pueda darle significado. En otras palabras, afronta lo que sabe y lo que necesita saber para resolver problemas escolares o cotidianos (Rodríguez, 2012).

- Organizar las actividades del aula: estas actividades deben tener el propósito de promover el aprendizaje; por su novedad, diversidad y diversidad, deben brindar desafíos y desafíos razonables, y ayudar a cultivar un sentido de responsabilidad, autonomía y autocontrol. La diversión nos brinda una variedad de opciones y promueve el desarrollo del aprendizaje personal y colaborativo por medio de la interacción grupal. Es importante recordar que la interrelación de los factores intervinientes no solo propicia el aprendizaje de habilidades sociales, también proporciona un contexto informativo como referencia para mantener o modificar modelos conceptuales. (Ballestros, 2011)

Por otro lado, según Kadoora (2019) las dimensiones de la estrategia del juego se consideran las siguientes:

Emoción: Cuando el niño se pone en el lugar de sus compañeros, muestran tranquilidad en sus emociones porque no se sentirán provocados en absoluto, se aprende a tener control sobre sus emociones en situaciones de enfado por cierta situación (Vera, 2018).

Social: permite que los niños empiecen a relacionarse con otros compañeros de su entorno, asimilando nuevas conductas, respetar roles, compartir materiales, saludarse, participando en juegos colaborativos.

Cognición: Los niños entienden los contenidos estableciendo un elemento ambiental en el que el elemento ambiental interactúa con el sujeto, favorece la empatía, ya que el niño puede ponerse en el lugar de sus compañeros.

Sensorial: el niño puede conocer sensaciones que de otra forma no podría hacerlo si no es por el juego haciéndolo de forma reiterada (Zumaque, 2011).

Motora: facilita el conocimiento de la función del esquema corporal que permite causar efecto y reacciones en los demás compañeros. Se desarrollan utilizando las extremidades superiores e inferiores para desarrollar diferentes habilidades motoras.

Ética: El niño muestra lo que sabe teniendo en cuenta el respeto por los valores y no pasándose por alto de las normas dadas.

La jugabilidad es una estrategia que transforma diferentes ambientes en ambientes de aprendizaje, y promueve el desarrollo de habilidades y relaciones interpersonales, se asume que estas dos habilidades son importantes para prevenir ataques, fortalecer valores, estimular el conocimiento y la reflexión. Por tanto, hay que considerar la felicidad, especialmente en el espacio escolar. Basta experimentar a través de diversas actividades en el entorno ambiental, rompiendo la monotonía que existe en el aula y el entorno escolar. En lo que respecta a los juegos, la dimensión del desarrollo humano promueve el desarrollo social y psicológico, la adquisición de conocimientos y el ajuste de la personalidad, que incluye sexualidad divertida, emocionalidad, actividades creativas y actividades de conocimiento cruzado (Del Toro, 2016)

Al respecto, Jiménez (2012) mencionó la importancia de los juegos y sus efectos positivos en el aula, quienes creen que los juegos son una condición y tienden a estar en la vanguardia de la vida y en la vanguardia de la vida diaria. Es una forma de vida en un lugar donde muchas veces se da el disfrute y una forma de conectar con él, acompañado de algunas actividades simbólicas e imaginativas que producen relajación a través de aspectos interesantes. Cuando interactuamos con los demás, las personas con buen sentido del humor, arte y determinadas redes de actividades no aprecian más que la gratitud que generan estos eventos (página 42).

El juego es una manera de vivir todos los días, es decir, sentirse feliz y disfrutar lo que sucede con una satisfacción en todas sus dimensiones. Las actividades interesantes promueven el desarrollo de habilidades personales, las relaciones interpersonales y el sentido del humor. Por tanto, juego y aprendizaje van de la mano. Núñez (2002) opina: “En cuanto a calificaciones, formación crítica, valores, relaciones y relaciones con los alumnos, jugar bien tiene un significado concreto y positivo para mejorar el aprendizaje. Otros, al inicio Lograr la permanencia del alumno en la educación” (p. 8).

Según Maxwell (2006), el juego puede entenderse no solo como necesidades humanas, sino también como potencial creativo. Esto significa que las personas no solo necesitan felicidad para desarrollarse armoniosamente, sino

también poder satisfacer esta necesidad durante todo el proceso de desarrollo. Básicamente, el propósito del juego es desarrollar en nosotros la visión de la creación, la generación de emociones, la comunicación, el equilibrio naturaleza-humano-naturaleza, y la vida cotidiana como ciclo de estándares y calidad de vida. El proceso de juego de Jiménez Vélez Carlos A. publicado en la revista "Educación y Cultura" muestra que, en el ser humano, se relacionan con la vivencia cultural, sumado a las actitudes y tendencias de cada sujeto, producirá una variedad de emociones. El cuerpo tiene una red emocional al interactuar espontáneamente. En cualquier actividad diaria que implique actividades simbólicas e imaginativas, como juegos, bromas, sentido del humor, escritura, arte, estética, danza, amor, descanso, sentimientos, ensoñaciones, conversaciones. Incluso "ver la exposición", "pararse en la esquina", "sentarse en el banco" y otras acciones diarias se describen como acciones divertidas. (Jiménez, 2002).

En la expresión de esta idea, podemos definir el juego como un comportamiento inherente al ser humano, que le permite entrar en contacto con otras sociedades, adquiriendo así conocimientos de forma espontánea, autónoma, estructurada o no espontánea, y permitiéndole alcanzar una tranquilidad que promueve el conocimiento. Por tanto, la tercera categoría está relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación TIC dentro y fuera del aula, para lo cual se busca utilizar los recursos disponibles para implementar el uso de diversas herramientas técnicas dentro del salón de clase (Hernández, 2015).

Metodológicamente, los juegos se utilizan como herramientas de generación de conocimiento, no como simples factores motivacionales, partiendo de la idea de que los juegos en sí mismos significan aprendizaje. El conocimiento se interioriza y se transfiere para darle sentido, porque el juego permite la experimentación, la prueba, la investigación, el protagonismo, la creación y la recreación. Se manifiestan emociones y pensamientos, lo que conduce al desarrollo de la inteligencia emocional. El maestro ya no es el centro del proceso de aprendizaje. El conocimiento se reconstruye a partir de eventos del entorno. (Martínez, 2008).

Todo lo anterior, nos permite constatar que la buena estructura, orientación y planificación del juego es la clave para el desarrollo de la enseñanza, y también es una mejora importante en el pensamiento creativo.

Los juegos llegan a ser una oportunidad para generar y aprender nuevos conocimientos (Cenit, 2017). En el entorno del aula, a menudo sucede que algunos estudiantes tienen dificultades para interactuar durante el proceso de aprendizaje, lo que se refleja en el pensamiento creativo y el comportamiento en la actividad. Mediante el uso de juegos y el impacto dinámico de la implementación de las actividades, estos procesos se pueden mejorar significativamente, para que los niños puedan participar y comprender mejor los cursos ofrecidos por los docentes (Cepeda, 2017).

Por lo tanto, es necesario reflexionar más profundamente sobre las causas, efectos y consecuencias en el proceso de aprendizaje, esto ha llevado hacerse algunas preguntas sobre las prácticas educativas de los docentes. Esto nos hace pensar que el desarrollo de las actividades escolares carece de vitalidad y provoca que se desinteresen del proceso de aprendizaje. Los docentes no siempre implementan estrategias de enseñanza en el proceso de enseñanza, ni observan que se involucren en actividades recreativas en el aula para cultivar el interés por mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes (Assenza, 2018).

Como parte nueva del aula, los juegos se implementan a partir de metas específicas como el pensamiento creativo y la convivencia para estimular las relaciones en el aula, fortalecer conceptos y demostrar conocimientos en equipo (Ortiz, 2009).

Desde esta perspectiva, se desarrolló una estrategia de enseñanza, que consideró seminarios de aprendizaje entretenidos o interesantes para mejorar el proceso de enseñanza, además, se combinan herramientas técnicas para el seguimiento de las actividades escolares. Por otro lado, existen muchas razones para estos problemas: estimulación insuficiente en la primera infancia y dificultad en el desarrollo de las funciones básicas de aprendizaje durante la edad escolar, lo que genera problemas con el pensamiento creativo. (Kapik y Blunt, 2011)

Por otro lado, la educación para la creatividad consiste en cultivar personas creativas, con visión de futuro, iniciativa, confianza, amantes del riesgo y preparadas para enfrentar los obstáculos que se encuentran en la escuela y la vida diaria (Araya, 2015).

Con el pasar de los años se han creado y formulado diversas definiciones de creatividad, de las cuales podemos resumirla como: que es un sentimiento de

libertad que ayuda a vivir en cambios permanentes logrando obtener la satisfacción personal. La creatividad en la ciencia, el arte y la vida es una forma de expresar las necesidades de cosas nuevas. En psicología se señala con atributos de: originalidad, flexibilidad, viabilidad, fluidez y refinamiento. (Menchen, Damia y Martinez, 2014). Si queremos usar una única definición para especificarlo que dijimos originalmente, podemos decir que la creatividad es: la capacidad de concebir cosas nuevas, asociar cosas conocidas de manera innovadora o desviarse de los patrones de comportamiento y pensamiento habituales.

En una sociedad llena de estrés, ejercicio constante y el estrés del día con los quehaceres, existe una demanda inevitable: encontrar un espacio para sentirse cómodo y disfrutar de un momento de tranquilidad. Por eso, aprovechar el tiempo para la educación es una manía que se vuelve cada día más importante. Si los niños aprenden a disfrutar del espacio de ocio desde pequeños, y si les dicen que todo tiene tiempo, descansar y distraerse son tan importantes como las actividades diseñadas para mejorar el desarrollo mental y físico. Cuando el niño no se siente presionado expresará libremente sus pensamientos, emociones, preocupaciones y deseos. A través del juego se utilizan materiales conocidos y juegan roles imaginativos desarrollando así su pensamiento creativo del niño (Briceño, 2009).

Incrementar la creatividad en el aula no es necesariamente complicado, ya que el docente puede rediseñar por completo el espacio físico, o repensar el tiempo de aprendizaje y planificar un momento de reflexión creativa con sus alumnos, etc. La creatividad es un signo de individualidad, y también es un signo del carácter único e irrepetible de cada uno. Para estimular la creatividad, si no es solo un pasatiempo o una expresión de cansancio ante las tareas rutinarias, debe ir acompañada de una actitud de agradecimiento hacia el mundo y los regalos que recibimos (Esprú, 2009).

Para propiciar el desarrollo de la creatividad, una de las tareas creativas que más gusta al niño es el juego. Los juegos promueven el desarrollo físico, psicológico y social de los niños. Para lograr esto lo mejor es proporcionar a los niños materiales para que puedan expresarse libremente a través de la manipulación y la experimentación sin detenerse ni criticar.

- Los juegos de roles y los espectáculos de marionetas, los bailes, los disfraces, los escondites, los teatros o los refugios son excelentes formas de crear sus propios

personajes y aventuras.

- La artesanía también es una excelente actividad creativa. Se le proporciona a los niños artículos reciclables para que hagan sus propios juguetes.
- El lenguaje fluido y el buen vocabulario son herramientas importantes para expresar mejor sus pensamientos y sentimientos. Se les anima a hablar, a decirle lo que le importa o lo que le emociona. Por otro lado, mejore su flexibilidad de pensamiento y ayúdelo a ver que un problema puede tener múltiples soluciones.
- El cuento es una forma muy recomendada para que los niños usen su fantasía e imaginación libremente. Dígale al menos uno todos los días, pero permítale que intervenga en la historia, sugiera cómo la historia continúa o termina, o dramatice ciertas escenas. La creatividad es enemiga de la rutina. Por eso, es importante hacer planes interesantes juntos para romper con la monotonía diaria (Ortigosa, 2009).

En cuanto a la dimensión de la creatividad, cabe mencionar a Menchen, Dadamia y Martínez (2004), quienes describen los factores o características básicos de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y refinamiento.

Fluidez: Significa que los niños tienden a tener muchas ideas sobre un tema. La fluidez de la creatividad se refiere al número de ideas u opciones de reacción. A mayor número de ideas, mayor fluidez del niño. Se refiere al entorno escolar. Esto se puede demostrar por la capacidad del niño para conectarse en el hogar y las circunstancias o hechos sobre amigos o en la escuela, o palabras que escuchó en diferentes entornos para encontrar cualidades comunes.

Flexibilidad: Característica de la creatividad, mediante la cual los niños cambian el proceso para lograr soluciones a los problemas. En cuanto a la flexibilidad de la creatividad, significa que los niños pueden adaptar, innovar y reorganizar una determinada forma de completar una actividad o tarea, así como su forma de pensar, con el objetivo de resolver problemas, es decir, que puedan mirar problemas o situaciones desde diferentes perspectivas. En la escuela, esta flexibilidad se puede estimular mediante una lluvia de ideas con los niños, haciendo varias sugerencias sobre un tema o implementando otras estrategias que les permitan lidiar con situaciones que deben considerarse cómo resolverlas.

Originalidad: definir ideas, procesos o productos como características únicas o

diferentes; generar respuestas inteligentes o poco frecuentes en el campus para promover e inspirar nuevas ideas propuestas por los estudiantes. Hoy en día, los niños intentan ser originales porque es muy común seguir repetidamente la moda y otros patrones de comportamiento, especialmente entre adolescentes y jóvenes. En su afán por ser aceptados, sin duda imitaron los iconos que consideraban importantes. Según el autor, la originalidad se llamará algo único y raro, por lo que el niño debe adoptar un patrón o forma de pensamiento o comportamiento que reconozca y con el que se sienta cómodo sin preocuparse por imitar a las personas que lo rodean.

Refinamiento: es el detalle, desarrollo o complejidad de la creatividad. Con el avance de la tecnología, especialmente la monotonía de la vida familiar, los niños muchas veces realizan tareas solo para obedecer órdenes, son pocos los niños que lo hacen desde su propia perspectiva y la realización de su interpretación creativa. Por lo tanto, existe una necesidad urgente de motivar a los niños para que realicen tareas y actividades más detalladas, para no caer en la repetición. Si bien esto es fácil, no requiere que los niños trabajen mucho. Por lo tanto, no solo no pueden desarrollarse como un estudiante, sino en todos los campos del aprendizaje.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación:

Se conceptúo en un enfoque cuantitativo, de tipo teórica debido a que se examinó información bibliográfica, ya que se descifró y estudió mediante el desarrollo de los hechos, para adquirir el significado y análisis del ente evaluado (Ato, López y Benavente, 2013).

Diseño de investigación:

En lo que corresponde al diseño fue no experimental dado que solo se realizó una verificación metódica, se ejecutó una búsqueda o actualización de la información que brindan las principales investigaciones, a la vez se aplicó un proceso de incremento metódico en cuanto a los distintos procedimientos que se fueron desarrollando en la información como opción de estudios, sistematización de las variables.

3.2. Variables y operacionalización

Variables 1

Estrategias lúdicas

Definición conceptual

Las estrategias lúdicas, son métodos educativos que tiene como objetivo involucrar, motivar y animar a los estudiantes mediante la adaptación e inclusión de elementos de juego en el aula. (Trigueros, 2012).

Las principales dimensiones que podemos encontrar en relación a este trabajo son;

- Emoción
- Social
- Sensorial
- Motora

La escala de medición no aplica dado que el trabajo realizado fue de revisión sistemática.

Variable 2

Pensamiento creativo

Definición conceptual

Cuando hablamos de pensamiento creativo, hacemos alusión a una forma de razonamiento típica de los seres humanos, que es capaz de procesar y reformular la información de maneras originales, flexibles, plásticas y fluidas, o bien de aplicarla a la solución de un problema con el que inicialmente no lucía compatible. (Araya, 2015).

Las principales dimensiones que podemos encontrar en relación a este trabajo son;

- Cognición
- Aprendizaje
- Creación
- Razonamiento

La escala de medición no aplica dado que el trabajo realizado fue de revisión sistemática.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Se consideró a un total de 36 trabajos de estudio de la múltiple bibliografía reportada en los diferentes artículos de investigación publicados en las revistas científicas indexadas publicadas en los motores de búsqueda de internet.

Usando para ello criterios de inclusión como es la similitud de las variables de estudio, el idioma de español e inglés, portugués, en el periodo 2016 y 2021 en el ámbito de américa latina.

Los trabajos fuera de las fechas y sin los criterios de selección no fueron tomado en cuenta ya que no fueron relevantes para la investigación.

Muestra: Se precisó la muestra como no probabilística intencionada dado que luego de pasar los criterios de exclusión e inclusión se redujo la población quedando como muestra a usar un total de 13 artículos.

Muestreo: Puesto que la población no fue tan numerosa se usó un muestreo no probabilístico intencionado se tomó los 13 artículos que pasaron el filtro de exclusión e inclusión.

Unidad de análisis: diversos artículos seleccionados para su respectivo análisis.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para cumplir con el trabajo planteado inicialmente se usó como técnica e instrumento la sistematización de la bibliografía de los artículos seleccionados por el investigador sacados de las bases de datos mencionados según los criterios establecidos.

3.5. Procedimientos

Este estudio se desarrolló a través de una revisión bibliográfica sistematizada que se inició con el planteamiento de un propósito para buscar su sustento teórico y metodológico en base a la información relacionada a las variables de investigación recopiladas de los artículos, desarrollando búsquedas en cada plataforma de las principales revistas indexadas nacionales e internacionales, así como de cada biblioteca digital reconocidas a nivel internacional para identificar de forma sintetizada cada resultado de este estudio, se realizó bajo una matriz de base de datos en Excel para procesar la información relevante de los artículos científicos basado de la población y luego se elaboraron tablas de selección por criterios y filtros, codificando cada artículo científico siendo estos: autor (es), año de la publicación, país, idioma, etc. se logró analizar los datos recopilados de cada artículo científico por medio de un análisis crítico y estadístico.

Diagrama de flujo

Diagrama que muestra el proceso de selección de los artículos

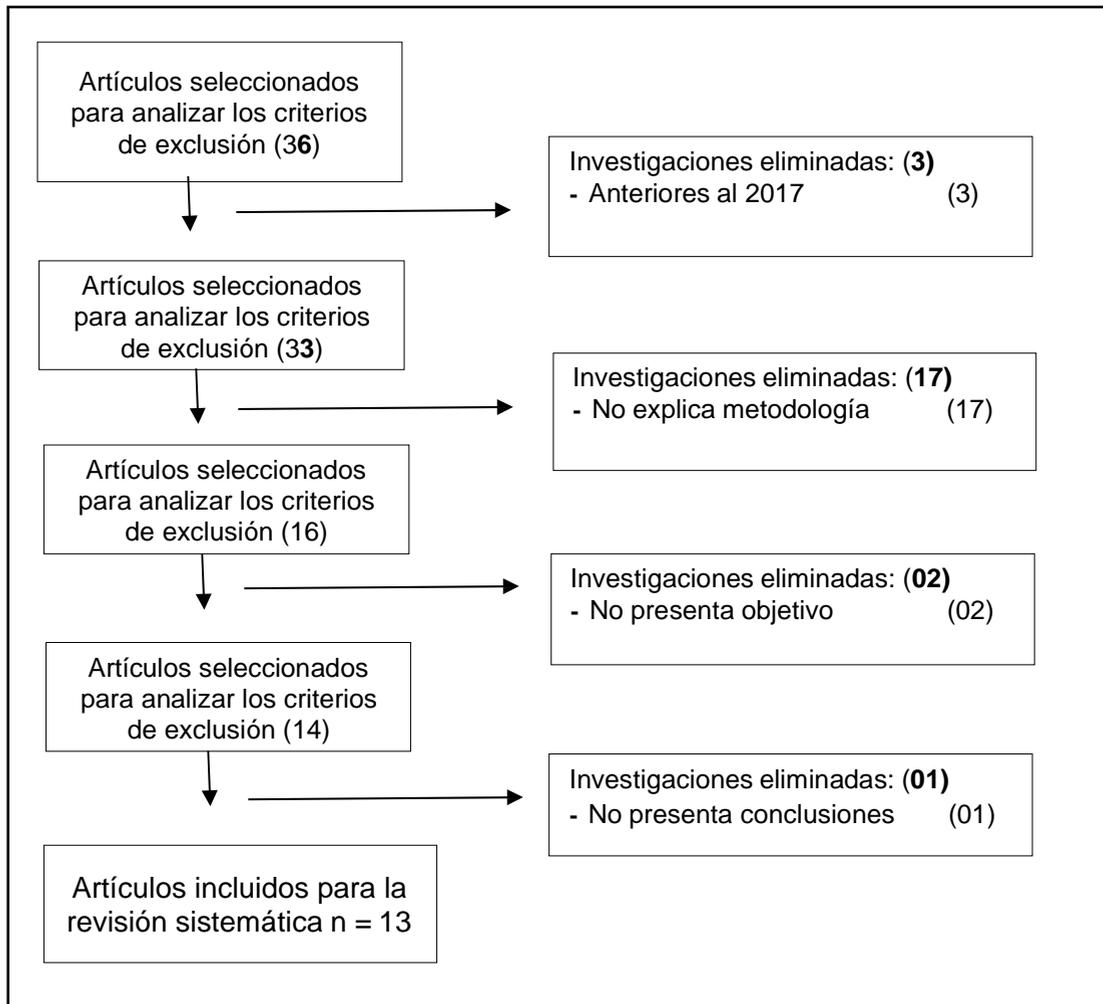


Figura 1 Algoritmo de selección de estudios según criterios de selección

3.6. Método de análisis de datos

El proceso de análisis se dio a través de un conjunto de métodos y técnicas sistemáticamente cada contenido que permitió organizar, reducir, agrupar los contenidos según criterios del investigador (Fernández, 2006). Después de buscar los artículos científicos, los cuales pertenecieron a la muestra, se continuo con el orden de la información en una tabla de Excel, para luego mostrarlos en tablas para su mejor entendimiento.

3.7. Aspectos éticos

Durante todo el proceso en el cual se desarrolló este trabajo se mantuvo pleno sentido ético, respetando en cada análisis las conclusiones, ideas y resultados de los autores de cada artículo, De igual forma para la sustentación teórica se ha tenido a bien buscar investigaciones de la misma línea respetando el derecho de autor, referenciando los datos obtenidos y teniendo como guía las Normas APA para su correcta redacción.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Selección por criterios y filtros en cada publicación de acuerdo 2016 -2021

Selección por criterios		
Criterios	Publicaciones	%
Idioma español u otro	36	100
Año, 2016 a 2021	33	91.7
Relación de ambas variables	20	55.5
Explica Metodología	16	44.4
Presenta objetivo	15	41.7
Presenta conclusiones	13	36.1
Total	36	100

Selección por filtros		
Filtros	Publicaciones	%
Seleccionados	13	36.1
No seleccionados	23	63.9
Total	36	100

Nota: En la tabla 1 se observa los criterios que se tuvieron en cuenta para seleccionar los artículos de investigación. Se obtuvo 36 artículos que vienen a ser el 100%, los mismos que estaban en español o inglés y se encontraban entre los años 2016 y 2021. De estos, el 55.5% tienen en cuenta ambas variables, 44.4% explican su metodología y el 41.7% presentan objetivos, sin embargo, solo 13 artículos presentan conclusiones. Siendo así, tenemos el 36.1% del total de artículos como seleccionados para la investigación y se descartó el 63.9%.

Tabla 2

Artículos seleccionados que fomentan la creatividad con estrategias lúdicas.

Artículos según su definición conceptual		
Definición conceptual	Publicaciones	%
Estrategias lúdicas	9	69.2
No precisa	4	30.8
Total	13	100

Artículos según dimensiones consideradas		
Dimensiones consideradas	Publicaciones	%
Emoción	4	30.8
Social	3	23.1
Sensorial	5	38.5
Motora	1	7.6
Total	13	100

Nota. Las bases de datos fueron seleccionadas de las revistas Redalyc, Scielo, Scopus y otros.

Se puede identificar en la tabla 2 que un 69.2% define estrategias lúdicas en sus dimensiones emocional, social, sensorial y motora de acuerdo a los trabajos analizados, siendo la dimensión sensorial con mayor porcentaje de 38.5%.

Tabla 3

Artículos seleccionados por definición conceptual y dimensiones del pensamiento creativo.

Artículos según su definición conceptual		
Definición conceptual	Publicaciones	%
Pensamiento creativo	11	84.6
No precisa	2	15.4
Total	13	100

Artículos según dimensiones consideradas		
Dimensiones consideradas	Publicaciones	%
Cognición	3	23.1
Aprendizaje	5	38.5
Creación	3	23.1
Razonamiento	2	15.3
Total	13	100

Nota. Las bases de datos fueron seleccionadas de las revistas Redalyc, Scielo, Scopus y otros. Se puede identificar en la tabla 5 que un 84.6% definen el pensamiento creativo en sus dimensiones de cognición, aprendizaje, creación y razonamiento según los trabajos analizados, siendo la dimensión aprendizaje con mayor porcentaje de 38.5%.

Tabla 4*Artículos según tipo de investigación*

Artículos según el tipo de investigación		
Tipo de investigación	Publicaciones	%
Cualitativa	4	30.8
Cuantitativa	5	38.4
Mixta	4	30.8
Total	13	100

Artículos por método de investigación		
Método	Publicaciones	%
Descriptivo	6	46,2
Descriptivo correlacional	3	23.1
Revisión bibliográfica	4	30.7
Total	13	100

Nota: En los artículos seleccionados según el tipo de investigación se pudo encontrar que la mayoría de trabajos el tipo de investigación que más resalta es la cuantitativa con un 38.4% y la menos resaltante la mixta y cualitativa con 30.8%. De igual forma se evidencia que 46.2% de investigaciones son con método descriptivo y el 23.1% son con método descriptivo correlacional.

Tabla 5*Tabla resumen según variables de estudio*

Artículos seleccionados según región		
Región	No.	%
Asia	0	0
Latinoamérica	10	76.92
Europa	2	15.38
América del Norte y Oceanía	1	7.69
Total	13	100.0
Artículos seleccionados según año		
Año	No.	%
2021	1	7.69
2020	0	0
2019	0	0
2018	4	30.77
2017	5	38.46
2016	3	23.07
Total	13	100.0
Artículos seleccionados según idioma		
Idioma	No.	%
Inglés	0	0
Español	11	84.62
Portugués	2	15.38
Total	13	100.0
Bases de datos de los artículos seleccionados para el estudio		
Base de datos	No.	%
Redalyc	10	76.92
Scielo	1	7.69
Scopus	2	15.38
Otros	0	0
Total	13	100.0

Nota: En los artículos seleccionados según región fueron de Latinoamérica el 76.92%, el 15.38% que fueron de Europa y el 7.69 a América del Norte. En los artículos seleccionados según año, el más frecuente corresponde al año 2017 en el 38.46%, seguido del año 2018 en el 30.46% y en menores proporciones para el año 2021. En los artículos según idioma se encontró que el 84.62% son del idioma español, el 15.38% en el idioma portugués. En los artículos seleccionados según base de datos los más frecuentes fueron la base de datos Redalyc en el 76.92% y Scopus con 15.38%

V. DISCUSIÓN

En las investigaciones evaluadas se observa que de los 36 artículos analizados que representaron el 100%, los mismos que estaban en español o inglés y se encontraban entre los años 2016 y 2021. De estos, el 55.5% tienen en cuenta las estrategias lúdicas y el pensamiento creativo en sus investigaciones, solo en 13 artículos se evidenciaron conclusiones. Por lo que se dedujo que el 36.1% del total de artículos fueron tomados como aptos para la investigación y se descartó el 63.9%.

Para el objetivo general de analizar la eficacia de las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo a partir de publicaciones científicas, se pudo contrastar que efectivamente en las investigaciones confirman la eficacia de las estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo de los alumnos, estos resultados son afines a los conseguidos por Quintanilla (2016) en su obra *Estrategia lúdica para enseñar matemáticas en el nivel de educación primaria*, en dicho trabajo afirma que en un proceso de enseñanza y aprendizaje, falta la implementación de estrategias de juego, los docentes están convencidos que la enseñanza de las matemáticas tiene que estar de la mano con la práctica, a través de la utilización de juegos, sin embargo, la gran mayoría aun no tienen idea en cómo desarrollar esta nueva práctica. Ortiz & Díaz (2015) en su trabajo donde estudió las estrategias de juego y su repercusión en el proceso de aprender el área de los números, se usó una muestra de treinta y seis (36) educandos (50%). El enfoque de esta investigación se basó en el escaso interés de los estudiantes por el pensamiento matemático, utilizando el cuestionario de aprendizaje como herramienta, entregado al final del proceso, para medir el grado de ocurrencia de diversas estrategias aplicadas y buscar nuevos horizontes docentes.

Como resultados se encontró que hay un mejoramiento del aprendizaje en las matemáticas, el avance académico se dio de manera progresiva, a través de la participación de actividades involucradas con el juego, demostrando habilidades comunicativas es decir hay un mejor desenvolvimiento para realizar operaciones de suma, resta, multiplicación y división aplicándolo a la resolución de ejercicios y problemas.

Para el objetivo específico sobre analizar si las distintas estrategias características del proceso de enseñanza-aprendizaje fomentan la creatividad mediante actividades lúdicas se encontraron resultados satisfactorios los cuales guardan relación con el trabajo de Córdoba, Gómez y Huete (2016) titulado *"Manejo del programa 'Magia de Juegos' con el fin de inducir la imaginación inventiva en infantes de primer año, se logró visualizar en ellos una gran diferencia positiva en la evaluación de los indicadores de creatividad en*

comparación con el grupo de control, de igual manera tuvieron un mejor desempeño para desarrollar problemas y alcanzaron un rango más amplio de posibilidades en términos de materiales. Vásquez (2020) en su investigación sobre estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria, se muestra resultados relevantes para un nivel de tipo doctoral que hace que se tome como antecedente por la relevancia del tema y de sus resultados, se propuso analizar el efecto de las actividades lúdicas para comprender textos escolares, usando como muestra a 72 estudiantes con una ficha de observación como técnica de recojo de datos, dando un resultado satisfactorio. Los resultados mostraron que la mayoría de estudiantes antes de ser influenciados se ubicó en el nivel inicio de la comprensión de textos y posteriormente después de aplicarse la influencia se ubicaron en los niveles bueno y excelente de la escala.

Para el objetivo específico sobre identificar si las estrategias lúdicas sirven como apoyo a las actividades del docente en las unidades educativas se encontró evidencia positiva que muestra como un gran apoyo al docente el uso de la lúdica, estos resultados se asemejan a los conseguidos por Curry (2015), donde usó como estrategia lúdica el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo usando los juegos por computadora, se determinó que con el uso de estas estrategias permitió generar un pensamiento creativo e innovador de los educandos de tercer grado, se mostró que las actividades lúdicas en función de una correcta utilización genera un gran apoyo para el docente y en especial un gran beneficio para los estudiantes. De la misma manera se asemeja al trabajo realizado por Curry (2015), donde usó como estrategia lúdica el aprendizaje basado en problemas usando los juegos por computadora, se determinó que con el uso de estas estrategias permitió generar un pensamiento creativo e innovador de los educandos de tercer grado. Se concluyó que tanto los resultados del pretest y postest muestran relación positiva entre las estrategias implementadas en el grupo control y el desarrollo de habilidades donde involucran su creatividad de los niños. Los resultados tienen similitud con los de Córdoba, Gómez y Huete (2016) que realizaron un estudio sobre la magia de los juegos para estimular la creatividad en niños de primer año de IE. N. 32793 "El gran Maestro" en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco-Perú La investigación propuesta por el autor tiene como objetivo dar cuenta de la importancia de estimular plenamente la creatividad en la etapa temprana a través de técnicas, métodos y estrategias secuenciales adecuadas. Se diseñó y aplicó un programa llamado "La magia del juego", que contenía 12 sesiones de juego experimentales. Después de aplicar este programa, los niños del grupo experimental tuvieron una mejora significativa en la evaluación de los indicadores de creatividad en comparación con el grupo de control, tuvieron un mejor desempeño.

Para el objetivo específico sobre analizar si la lúdica y la creatividad son una necesidad para potenciar el desarrollo del ser humano, se encontró que efectivamente existe necesidad de buscar estrategias lúdicas que generen consecuencias positivas dentro de los estudiante, lo que nos permite contrastar el resultado con el trabajo Villavicencio (2021) en un estudio titulado "Un plan de cuentos para el desarrollo de la creatividad infantil en el quinto grado de primaria" donde menciona que la creatividad es un aspecto que los niños merecen ser muy valorados porque los expone a enormes desafíos como estimular su creatividad. La lúdica y la creatividad son una necesidad y función del ser humano ya que posibilitan preparar y potenciar todos los procesos de desarrollo del ser humano; hacen posible los espacios abiertos a la incertidumbre, a partir de los conocimientos que sirven de base para nuevas creaciones; posibilitan nuevas miradas sobre la realidad y la construcción de alternativas cada vez más certeras. La actividad lúdica ejerce una función de distensión, de esparcimiento, de diversión y libertad, permitiendo vivir en un micro mundo relacionado con todo un universo simbólico lleno de significados sociales

El juego debe ser un instrumento pedagógico indispensable en la actividad del maestro, pues liga el trabajo escolar al hacer libre, responsable y lúdico. El juego exige y posibilita el desarrollo del pensamiento creativo; los caminos no están dados de antemano, las reglas se conocen y se aceptan por acuerdo y, en el andar, nuevas reglas, nuevos juegos y nuevos caminos se construyen colectivamente con el objetivo de dar alternativas de aprendizaje a cada estudiante.

Los resultados se asemejan con el trabajo realizado por Albornoz (2019) sobre el juego y desarrollo de la creatividad en niños del Colegio Benjamín Carrión, Ecuador. Se indagó sobre la importancia del juego y su repercusión en el desarrollo de la creatividad de los niños, el nivel de descripción y los métodos cuantitativos como marco para la población incluyeron 25 niños, 8 maestros y 25 padres, que forman parte del sector educativo. La técnica de recolección fueron entrevistas y las herramientas fueron cuestionarios de opción múltiple y formularios de observación.

Con los resultados, se incrementó la sensibilidad de las diferentes instituciones educativas que interactúan con los niños permitiéndoles ser creativos para que puedan expresar todas sus imaginaciones y fantasías a través de juegos, que se considera que es una estrategia valiosa para el desarrollo creativo de los niños. De igual hay similitud con otro trabajo como el de Parra (2020), cuyo propósito de su trabajo estuvo enfocado en lograr que el uso de actividades divertidas genere un cambio favorable y en beneficio de niños y niñas de primer grado a primer grado. Venezuela. Metodológicamente, la investigación se construye en un paradigma social crítico a través de métodos de

investigación-acción. Los encuestados fueron 4 maestros: 2 de educación primaria y 2 de secundaria. La técnica de recopilación de información se determina mediante entrevistas en profundidad y se registran notas in situ.

Los resultados del estudio realizado mostraron que la falta de actividades recreativas permite que los estudiantes se adapten a la situación de aprendizaje en el primer grado. En la reflexión final, es necesario incentivar y participar en actividades interesantes en la práctica del docente, no solo para aclarar los aspectos cognitivos, físicos y motores, también para aclarar la relación con el aprendizaje, en la que los estudiantes no pueden sentir miedo, incertidumbre o ansiedad, y promoverlos. Oñate (2020) en un estudio titulado "El juego es un factor para reforzar la creatividad de los niños españoles en la educación preescolar". Tuvo como propósito en su estudio de describir la jugabilidad como un potenciador de la creatividad de los niños en edad preescolar. Se trata de una investigación del carácter cualitativo, adscrito al paradigma de interpretación, para comprender el significado que los actores sociales le dan al fenómeno, en consonancia con su dimensión ontológica, y al mismo tiempo teniendo en cuenta su realidad global e integrada. Como resultados se evidenció que la escuela debe ser una institución que contribuya a la formación continua e integral de niñas y niños, junto con el desarrollo de sus habilidades personales, para que continúen su labor en armonía con los mejores ideales de la humanidad en el mundo. Montañez en su trabajo (2018) estudió el desarrollo del juego y su influencia en la creatividad en escolares de primaria. Desde este punto de vista, en las primeras etapas de la escuela se estudió la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad de los niños. La población incluyó 25 bebés, 8 maestros y 25 padres, que forman parte del sector educativo. La técnica de recolección son entrevistas y las herramientas son cuestionarios de opción múltiple y formularios de observación. Se dieron resultados satisfactorios comprobándose que el juego y la creatividad depende en un grado moderado, debido a que si no se tiene un control de los juegos adecuados a educar no se logra buenos resultados en los escolares.

A partir de los resultados obtenidos, se prevé incrementar la sensibilidad de diversas instituciones educativas que interactúan con los niños con el fin de brindar atención y espacio a los recién nacidos, permitirles ser creativos y permitirles expresar todas sus imaginaciones y fantasías a través de juegos, se considera una estrategia valiosa para el desarrollo creativo de los niños en este nivel. Ruiz (2017) en su trabajo donde estudió hasta qué punto la práctica educativa ha afectado la mejora o la supresión de la creatividad de los estudiantes de tercer grado en la educación infantil. La conclusión es que estos resultados indudablemente requieren apostar desde los primeros años de educación

escolar. El desarrollo de la creatividad también es muy importante en el desarrollo propio de los docentes, que deben cultivar la creatividad, aprender técnicas creativas y crear un currículo en el que se comprometan con la educación creativa y así convertirse en los promotores de esta estructura. Choez (2017) tuvo como objetivo principal de conocer los efectos de la lúdica en el desarrollo personal y social de niños y niñas en educación primaria. Como resultado se encontró que la lúdica como estrategia con actividades de desarrollo para los niños y niñas permite fortalecer sus campos sociales personales y a establecer su identidad y autonomía para lograr una convivencia escolar armoniosa. El método de investigación se asocia a las variables a través de un proceso exploratorio, y la escala de puntaje Likert usando un pre y post-test para hallar el valor del Z-score. De igual manera de acuerdo al trabajo de Trigreros (2012) donde estudió el aprendizaje en base a los juegos, donde concluyó que La internalización y el aprendizaje de niños y niñas en los juegos no es ni mayor ni menor que sus conceptos, valores y actitudes sociales, por lo que no creemos que el juego en sí sea culpable de los problemas existentes".

Los resultados según los objetivos han logrado coincidencias con otros trabajos como los de Maldonado y Oviedo (2016) en su trabajo trató de observar y comparar el desarrollo de la creatividad de estudiantes de 9 a 12 años que recibieron educación basada en el método Waldorf y estudiantes que recibieron otra educación basada en el método Montessori. Se usó el paquete de evaluación de la creatividad (CAP) de Frank Williams. La muestra fue de 46 estudiantes entre las edades de 09 y 12, 25 varones y 21 mujeres, estudiantes de los grados 4 a 6. La conclusión del estudio es que, en factores como fluidez, originalidad y flexibilidad, el desempeño de las dos muestras de investigación es similar, y tienen un nivel de creatividad genial y un grado de originalidad moderado. Debido a los resultados mostrados en la muestra de niños entre las edades de 9 y 12 años, la razón anterior fue importante para la investigación.

De igual forma los resultados conseguidos en esta investigación tienen resultados que coinciden con los de Gómez (2017) donde estudio sobre los juegos y su estimulación de la creatividad de niños, la investigación propuesta por el autor tuvo como objetivo dar a conocer a mundo educativo la importancia de estimular plenamente la creatividad en la etapa temprana a través de técnicas lúdicas y estrategias adecuadas, se aplicó un programa con 12 sesiones de juego experimentales, luego de aplicar este programa, los niños del grupo experimental tuvieron una mejora significativa en la evaluación de los indicadores de creatividad en comparación con el grupo de control, tuvieron un mejor desempeño. Según Vásquez (2020) en su trabajo sobre estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria, donde buscó analizar el

efecto de las actividades lúdicas para comprender textos escolares, usando como muestra a 72 estudiantes con una ficha de observación como técnica de recojo de datos, dando un resultado satisfactorio. Los resultados mostraron que la mayoría de estudiantes antes de ser influenciados se ubicó en el nivel inicio de la comprensión de textos y posteriormente después de aplicarse la influencia se ubicaron en los niveles bueno y excelente de la escala.

El aprendizaje divertido está inmerso en la enseñanza, que es una rama del propio método de enseñanza, responsable de encontrar nuevos métodos y tecnologías para mejorar el proceso de enseñanza, dando pautas y posibilitando que los conocimientos se comuniquen eficazmente. Para el ponente, además, la pedagogía como asignatura se centra en cada etapa del aprendizaje, permitiendo la solución, análisis y diseño de planes y planes de lecciones que se pretenden desarrollar en el aula de la escuela.

El desarrollo del pensamiento científico se ve afectado por el ambiente de aprendizaje y sus manifestaciones. Las estrategias pedagógicas fundamentadas en teorías como las planteadas por Jean Piaget, Howard Gardner e, incluso en Colombia por Rebeca Puche Navarro, favorecen la generación de ambientes lúdicos y creativos que invitan a desarrollar la curiosidad y la imaginación.

La importancia del presente estudio radica en el desarrollo de las estrategias creativas, creatividad y la curiosidad para favorecer el pensamiento científico a través de actividades lúdicas que fomenten diferentes dimensiones cognitivas, corporal, comunicativas, espirituales, socio afectiva, ética y estética. Así como menciona Rodríguez (2013) que una estrategia divertida es la visualización de juegos tradicionales en el desarrollo de conocimientos y habilidades sociales. La importancia de propiciar y generar estrategias lúdicas en las aulas de clase juega un rol fundamental debido a que orienta y mejora el proceso de enseñanza, desarrollando las capacidades, habilidades y destrezas de los niños de manera creativa, y brindando igualdad de oportunidades.

El juego como estrategia interesante es indispensable y necesario en la convivencia diaria de los seres humanos, pues cuando se juega, producirá nuevas experiencias y podrá afrontar nuevas responsabilidades en su entorno, lo cual es propicio para la comunicación y la creatividad, porque es una forma espontánea de dar. Además de hacer una serie de compromisos en el proceso de formulación de estas estrategias, también se necesita comprender pensamientos y sentimientos.

También proporciona un equilibrio emocional para preparar a los niños para la sociedad a lo largo de su vida convirtiéndose en un buen hombre, un adulto que se adapta a la sociedad. Además, estas estrategias son muy importantes porque son un medio de adaptación e integración en la sociedad y el medio natural, estimulan el desenvolvimiento intelectual, emocional y social, además de desarrollar la creatividad, la agilidad mental, la fantasía y la manipulación.

De la misma manera se pudo concluir que los principios de la estrategia de juego se basan en el desarrollo de la inteligencia, el desarrollo de habilidades investigativas, la capacidad de colaborar y la asunción de la cultura a la que pertenece. Cuando se trata del principio de inteligencia, el énfasis está en el desarrollo y mejora de la capacidad de los niños para absorber conocimientos, lo que a su vez conducirá a la maduración y profundización de sus conocimientos, porque todos necesitan sentir las emociones alegres relevantes al jugar, sin embargo, es necesario no confundir diversión con juego, porque la lúdica es juego, pero no todo juego es juego. La lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo personal y humano, una parte de las personas que enriquecen o debilitan el desarrollo cognitivo.

VI. CONCLUSIONES

1. Según los estudios analizados se encontró que las estrategias lúdicas permiten estimular el pensamiento creativo de los niños en edad escolar y tiene como finalidad desarrollar la creatividad en los niños ayudando en su formación y afrontar los diferentes retos que se presente en su vida cotidiana.
2. Los resultados indican que las distintas estrategias características del proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo, fomentar la creatividad a mediante actividades lúdicas, orientada al desarrollo del pensamiento creativo ayudan a que el estudiante pueda adquirir nuevos conocimientos y que so forma de aprender sea más factible, así mismo, este puede desenvolverse al momento de realizar cualquier actividad escolar.
3. Las investigaciones indican que las diferentes estrategias lúdicas sirven como apoyo a las actividades del docente en las Unidades Educativas, evidenciándose como un cambio favorable en el sistema educativo del país, siendo una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propio en la construcción de conocimientos.
4. Los resultados nos muestran que la lúdica y la creatividad son una necesidad y función del ser humano ya que posibilitan preparar y potenciar todos los procesos de desarrollo del ser humano; hacen posible los espacios abiertos a la incertidumbre, a partir de los conocimientos que sirven de base para nuevas creaciones; posibilitan nuevas miradas sobre la realidad y la construcción de alternativas cada vez más certeras.
5. El resultado final de esta investigación la evaluación de estudios publicados a nivel internacional sobre las estrategias lúdicas con el pensamiento creativo, permiten un fácil manejo y entendimiento, entre los cuales se puede mencionar que las actividades lúdicas influyen en el pensamiento creativo.
6. Los docentes se benefician con las estrategias lúdicas y juegos diseñados en esta propuesta, ya que las mismas desarrollarán la creatividad en la mente de cada uno de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

- 1 Se sugiere que los docentes deberían poner en práctica métodos de enseñanza en los cuales las actividades lúdicas formen parte de este proceso de enseñanza del plan de destrezas llevándolos a la práctica en el desarrollo de la clase, y fundamentalmente sean los estudiantes quienes se motiven e interesen por aprender.
- 2 Así mismo, se recomienda que los docentes deben utilizar estrategias adecuadas en el proceso pedagógico que permitan desarrollar las destrezas y potencialidades de los educandos, y de esta manera mejorar las capacidades y habilidades para la resolución de problemas con la creatividad.
- 3 Se aconseja que los estudiantes deben estar predispuestos para formar parte del proceso de enseñanza – aprendizaje con la implementación de actividades lúdicas, también es fundamental la utilización de los recursos didácticos, para lograr concordancia a los contenidos de las asignaturas y los perfiles de salida de los estudiantes.
- 4 De la misma manera, se sugiere que los educandos deben plantearse como objetivos de aprendizaje el desarrollo de capacidades creativas de manera significativa basadas en las inteligencias múltiples, destrezas y habilidades.

VIII. PROPUESTA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

Datos informativos

1. Participantes : Estudiantes
2. Número de Actividades : cuatro actividades
3. Tiempo de Ejecución : 4 Meses
4. Lugar : Instituciones Educativas
5. Responsable : Olascuaga Cruzado Segundo Alberto

I. FUNDAMENTACIÓN

La propuesta se sustenta en los siguientes principios (MINEDU 2017): Filosóficamente, la ética de educar, que emerge desde la pedagogía social mediante la reflexión ética, política y autorreflexión sobre las creencias y formas de actuar del docente y los recursos que posee, para educar a sus estudiantes, orientándose hacia el logro del bien común basado en los derechos humanos universales. Pedagógicamente, la enseñanza como acción social, una docencia con perspectiva intercultural crítica que construye una cultura que refleja el impacto social y político en los contextos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo integral del país; el saber específico sobre la pedagogía, fortalece la docencia como una profesión autónoma que protagoniza la construcción de una educación intercultural, inclusiva y de calidad, a fin de concebir saberes que promuevan la reflexión en los estudiantes, basados en el amor, el saber ser, conocer y hacer, en relación con su historia, el contexto cultural y la acción pedagógica.

Didácticamente, la formación de los estudiantes bajo un enfoque de estrategias lúdicas, orientada hacia el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, busca que los docentes se involucren en un proceso de cambio educativo y compromiso con las necesidades del desarrollo de

cada uno de los estudiantes en su proceso formativo y estrategias efectivas para la producción de sus saberes previos; el docente crítico reflexivo hace realidad la función social de la educación, desarrollando un rol comprometido con la dinámica de cambio socioeducativo que requiere cada contexto local, regional y nacional; en este sentido el rol del docente crítico reflexivo no solo queda en su aula, sino que trasciende al contexto institucional, social y comunitario, con una búsqueda de construcción de igualdad, orientada a la transformación de la sociedad; la reflexión y el análisis ético-político de la práctica pedagógica siempre deben constituirse en una fuente para nuevas propuestas e innovaciones que a su vez deben seguir siendo reflexionadas de forma personal y colectiva para afirmar el profesionalismo con ética, responsabilidad, compromiso social y autonomía; el enfoque intercultural crítico, orientado a transformar y construir condiciones de estar, ser, pensar, conocer, aprender, sentir, vivir y convivir; construye y posiciona un proyecto político, social, ético, epistémico y pedagógico basado en la necesidad de cambiar no solo las relaciones sino también las estructuras, condiciones y dispositivos de poder que mantienen la desigualdad y la discriminación; la interculturalidad crítica es y será una herramienta pedagógica que garantice la formación de una docencia intercultural, crítica, reflexiva que compatibilice el interés particular con el bien común; la formación del docente en servicio supone dinamizar su participación en y con la comunidad en que labora, desarrollando capacidades intra e interpersonales que favorezcan su actuar como protagonista de la transformación educativa; un docente intercultural es mediador del diálogo intercultural, agente que propicia la afirmación de la identidad, asume compromiso con el desarrollo local, regional y nacional, posee capacidad para resolver conflictos, ejercita la tolerancia activa y estima lo diferente; el enfoque comunicativo, cognitivo y sociocultural, basado en el desarrollo de un conjunto de capacidades (leer comprensivamente, escribir diferentes tipos).

II. JUSTIFICACIÓN:

El bajo nivel formativo de los estudiantes se presenta en la enseñanza que emplean los docentes sobre el ejercicio de su labor, dicha

planificación se desarrolla en el aula esto se refleja en los bajos aprendizajes de los estudiantes

Por ello las estrategias lúdicas como propuesta de una buena formación estudiantil situado en la institución educativa, considera el fortalecimiento del pensamiento creativo, por tanto, consideramos que los estudiantes sean alumnos reflexivos y con capacidades para analizar el contexto donde se desarrollan.

En este sentido, la propuesta busca implementar un programa de actividades y competencias para fortalecer la practica reflexiva de los estudiantes es entendida como la reflexión crítica o acción reflexiva.

Por otro lado, Torres (2002), afirma que los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio, buscando la iniciativa y el interés de los alumnos de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

1.1. OBJETIVO GENERAL

Unificar las principales acciones para Implementar un programa de estrategias pedagógicas, para desarrollar su pensamiento creativo de los estudiantes a partir de la caracterización de un diagnóstico socioeducativo.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Sensibilizar a los estudiantes, para realizar diferentes actividades estratégicas, para desarrollar su imaginación creativa.
- Dar a conocer a los estudiantes las diferentes actividades que se va emplear mediante estrategias lúdicas, para que logren mejorar su aprendizaje.
- Desarrollar asesoramiento pedagógico como propuesta del programa para fortalecer las competencias y la práctica docente en aula, através de estrategias innovadoras con los estudiantes.

1.3. Naturaleza del programa:

La propuesta del presente programa de fortalecimiento en “estrategias lúdicas y pensamiento creativo en estudiantes del nivel primario”, consiste en fortalecer sus capacidades de los estudiantes de educación primaria, teniendo en cuenta desde la planificación, ejecución y evaluación de las diferentes actividades estratégicas planificadas relacionadas directamente con la práctica en aula, con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los estudiantes en las diferentes instituciones educativas de la Educación Básica Regular (EBR).

Finalidad

La propuesta de investigación, tiene el fin de poder inducir el desarrollo de la creatividad, de esta manera lograr destacar en la fluidez, originalidad y motivación en los alumnos del nivel primario, comenzando con la práctica de actividades participativas, activas y motivadoras en un ambiente educativo de libertad, autonomía, democrática, proactiva de resolución de problemas de su contexto inmediato, apoyando a la educación de futuros ciudadanos quienes tengan la capacidad de tomar decisiones, así como el control en cualquier circunstancia que este se encuentre. Por ello la importancia del desarrollo de una educación implementada con actividades creativas y dinámicas es fundamental para que un estudiante tenga una base sólida de una buena educación, para poder aprender de manera factible y forjar nuevos ciudadanos autónomos en un futuro.

Textualización de términos:

CREATIVIDAD	Capacidad para producir con originalidad, flexibilidad y fluidez cualquier valor material y/o espiritual.
FLUIDEZ	Manifestación espontánea y rápida de ideas, de expresión verbal en relación a un problema.
ORIGINALIDAD	Alternativas novedosas para producir y generar soluciones frente a situaciones problemáticas.
MOTIVACIÓN	Predisposición para involucrarse en las actividades y encontrar la situación a los problemas.
ESTRATEGIA DIDACTICA	Conjunto de acciones que se proyectan y ejecutan siguiendo un orden con el fin de construir su aprendizaje de los estudiantes.
ENFOQUE SOCIO FORMATIVO DE LAS COMPETENCIAS	Es la capacidad de desenvolverse de manera íntegra para resolver problemas ante situaciones reales del contexto.
ACTIVIDAD LÚDICA	Juego, actividad que genera gozo y placer.

COMPETENCIAS POR AREA	MATRIZ DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES			PRODUCTO
	CAPACIDADES	HABILIDADES CREATIVAS	INDICADORES	
Personal social Afirma su identidad	Se valora a sí mismo.	Fluidez Originalidad Motivación	Identifica características propias; sexo, rasgos, cultura y lengua materna.	Se representa gráficamente identificando características propias; Nombres,
	Autorregula sus emociones y comportamientos.	Fluidez Originalidad Motivación	Reconoce a las personas que le brindan seguridad física y emocional. Regula sus emociones en trabajos grupales. Modifica su comportamiento cuando interactúa con otros.	Asume los compromisos del aula (normas de convivencia). Controla emociones al trabajar en equipos de trabajo. Respeto a sus compañeros.

Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía fortaleciendo su autoestima.	Fluidez Originalidad Motivación	Ejecuta ejercicios libres con su cuerpo en espacios abiertos. Realiza movimientos corporales demostrando autonomía en el césped. Realiza ejercicios con su cuerpo	Realiza ejercicios con libertad, cuidado y respetando el espacio designado. Crea ejercicios movilizand o diferentes partes de su cuerpo. Crea ejercicios coordinando las partes de su cuerpo.
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos que permitan fortalecer su identidad y desarrollar la creatividad.	Fluidez Originalidad Motivación	Crea movimientos coordinados con su cuerpo en espacios seguros. Representa movimientos coordinados con material. Realiza ejercicios que demuestren equilibrio en el espacio designado.	Crea ejercicios coordinando brazos y piernas. Realiza ejercicios con originalidad utilizando materiales. Ejecuta ejercicios con equilibrio en el piso, objetos y puentes.

Practica actividades físicas y hábitos saludables	Desarrolla capacidades físicas a través de juego, recreación y el deporte. Adopta posturas corporales en situaciones y reconoce que genera efectos positivos en la	Fluidez Originalidad Motivación	Realiza ejercicios físicos en base a la euritmia dentro y fuera del aula. Reconoce las actividades físicas como beneficio para la salud.	Desarrolla ejercicios eurítmicos dentro y fuera del aula. Asume las actividades físicas como beneficio para la salud.
	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplica sus conocimientos y el uso de la tecnología para	Fluidez Originalidad Motivación	Adopta hábitos alimenticios saludables.	Discrimina los hábitos alimenticios saludables.
Practica actividades físicas y hábitos saludables	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas	Fluidez Originalidad Motivación	Demuestra habilidades motrices en actividades físicas y deportivas.	Se desplaza libremente por circuitos establecidos. Construye circuitos pequeños con material concreto.
Comunicación (Ruta de aprendizaje) Se expresa con Creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales.	Fluidez Originalidad Motivación	Aporta ideas en los juegos dramáticos. Representa personajes que sean de su agrado en las dramatizaciones. Crea escenas con títeres que favorece a su imaginación en pares y grupos. Realiza movimientos armoniosos siguiendo el ritmo de la melodía.	Elaboran libretos en las dramatizaciones. Desempeña personajes en dramatizaciones. Representa personajes en dramatizaciones. Representa movimientos armoniosos al ritmo de, música clásica, infantil, folklórica, etc.
	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.		Interpreta canciones y las dramatiza. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales. Realiza representaciones pictóricas propias en relación a las costumbres de su comunidad. Crea juguetes con originalidad de materiales reciclados.	Discrimina el contenido de la canción y la dramatiza. Participa del artesanado en grupos grande. Dibuja las vivencias de su contexto. Realiza representaciones pictóricas mediante diferentes técnicas. Elabora juguetes.

Unidad de aprendizaje

DATOS INFORMATIVOS:

El Lugar: I.E

Profesor: Olascuaga Cruzado Segundo Alberto

Duración: 4 meses

Nivel : Educación primaria

TEMA TRANSVERSAL:

Educación ambiental

Características de la persona creadora

- Fluidez
- Originalidad
- Motivación

PROBLEMATIZACIONES	APRENDIZAJES	PRODUCTOS
Niños dependientes a seguir la ruta diseñada por la maestra en circuitos o en juegos establecidos.	Niños que se desplazan con autonomía y originalidad por los circuitos. Niños con capacidad de crear circuitos con materiales de psicomotricidad.	Se desplaza con autonomía por circuitos. Construye circuitos pequeños con material concreto.
Limitadas oportunidades para realizar teatro de títeres.	Los niños representan personajes con autonomía y originalidad	Actúan decididamente en dramatización de títeres.
Escasas oportunidades de libertad para ejecutar ejercicios con su cuerpo.	Niños autónomos crean ejercicios con su cuerpo	Crean ejercicios originales con su cuerpo. Elabora la silueta de su cuerpo representando al ejercicio motriz.
Limitación del tiempo para desarrollar actividades creativas.	El niño sea capaz de crear Representar e interpretar mediante imágenes la música clásica.	Crean imágenes para representar la música clásica (artesonido).

Selección de competencias, capacidades e indicadores:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	SESIONES CREATIVAS	INDICADORES
Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas.	Jugando por el circuito.	Demuestra habilidades motrices originales en circuitos.
Comunicación (Ruta de aprendizaje) Se expresa con Creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	A jugar con los títeres.	Aporta ideas en los juegos dramáticos.
Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía fortaleciendo su autoestima.	Creando ejercicios con todo mi cuerpo.	Realiza movimientos corporales demostrando autonomía en su desenvolvimiento.
Se expresa con Creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Jugando con la música.	Realiza movimientos armoniosos siguiendo el ritmo de la melodía.

Listado de Actividades

- ✓ Actividad creativa de psicomotricidad.
- ✓ Actividad creativa de dramatización.
- ✓ Actividad creativa grafico plástico.
- ✓ Actividad creativa de música.

Matriz de aprendizajes

N°	APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTO	SEMANA/ MES
01	Niños que se desplazan con autonomía y originalidad por los circuitos. Niños con capacidad de crear originalmente circuitos con materiales de psicomotricidad.	Se desplaza con autonomía por los circuitos. Construye circuitos pequeños con material concreto. Representa gráficamente circuitos.	Miércoles 04 de mayo.
02	Los niños representan personajes con originalidad en el teatro de títeres.	Actúan decididamente en dramatización de títeres.	Miércoles 11 de mayo.
03	Niños con autonomía crean ejercicios con su cuerpo y lo plasman gráficamente.	Crean ejercicios originales con su cuerpo. Elabora la silueta de su cuerpo representando al ejercicio motriz ejecutado.	Miércoles 18 de mayo.
04	El niño sea capaz de crear representar e interpretar mediante imágenes la música clásica.	Crean imágenes para representar la música clásica (artesonido).	Miércoles 25 de mayo.

REFERENCIAS

- Albornoz Zamora, Elsa Josefina. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. Conrado, 15(66), 209-213. Epub 02 de marzo de 2019. Recuperado en 17 de julio de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es.
- Alemán, L. P. (2006). Inteljuego. Ambato: Miraflores.
- Arevalo, M. G. (13 de 02 de 2006). ESTRATEGIAS LUDICAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD. QT01570.pdf.pdf. Quito, Pichincha, Ecuador: Propia.
- Araya, Y. C. (2015). Una Revisión Crítica del concepto de creatividad. Actualidades Investigativas en Educación.
- Ballesteros, O.P. (2011). La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias. Bogotá, DC, Colombia en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgaballesteros.2011.pdf> Yturalde, E. (2014). La Lúdica en la Educación, Guayaquil. <http://www.ludica.org>
- Barrezueta, H. E. (2011). LOEI. Quito: Nacional. Blázquez, A. (2010). Métodos, Sistemas y Técnicas de Enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas.
- Briceno, E. D. (2009). La Creatividad como Valor dentro del Proceso Educativo. Universidad Autonoma de Yucatan
- Esprú, R. M. (2009). La importancia de la Creatividad en niños sobredotados, una propuesta para evaluarla. estudio de posgrado
- CABA, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Carmen Elboj, E. P. (2006). Comunidades de Aprendizaje, Transformar la Educación. Barcelona: Graó, IRIF, S.L.
- Cobo, E. (2008). Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José La Salle, de Guayaquil. Programa de Maestría en Gerencia Administrativa. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Propia.
- CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, p. p. (2003). Código de la Niñez y la

- Adolescencia. Quito: CEP. CONSTITUCIÓN DE LA RE PÚBLICA DEL ECUADOR. (2008). Quito: CEP.
- Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1), 81-92, e-ISSN: 2171-9098. : <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Coronel, D. (2015a, b). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Tesis de Maestría. Naguanagua, Venezuela: Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. : <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/coronel.pdf?sequence=1>
- Corte, M. (2010). Inteligencia Creadora, arte y creatividad en la educación. México: Trillas
- Cotrina Angulo, D. (12 de 05 de 2012). El Cerebro Humano. Obtenido de Los hemisferios: es.slideshare.net
- CogniFit (2018) Atención Sostenida habilidad Cognitiva. Neuropsicología. recuperado de: <https://www.cognifit.com/>
- Choez, D. (2017). La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. Universidad Nacional del Ecuador.
- Del Toro (2016). Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3º de la sede principal de la I.E Marceliano Polo. Colombia.
- Guzmán, W. (2018). Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje del dibujo artístico, para mejorar la atención y la concentración del estudiante del nivel primario de la Institución Educativa Privada Santa Ana School del distrito de La Victoria, de la Provincia de Chiclayo - 2018. Universidad Pedro Ruiz Gallo. Unidad de Posgrado.
- Hernández, M. (2015). Estrategias didácticas empleadas por los docentes en la transición escolar entre los niveles de educación inicial y primaria del NER 295, municipio Arístides Bastidas, estado Yaracuy. Revista Arbitrada del CIEG, (20), 45-61, e-ISSN: 2244-8330.: [http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2020%20\(45-](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.%2020%20(45-)

61)%20Hern%C3%A1ndez%20Ortiz%20-
%20Junio%202015_articulo_id174.pdf

- Jiménez, C. (2016a, b). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Lara, L., Tobar, L., y Martínez, L. (2015). *Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla*. Recuperado de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/>
- Lara, D, Tovar, E y Martínez, R. (2016). *Aportes del aprendizaje significativo en la atención en los niños y niñas del primero "A"*. Universidad Nacional de Trujillo. Escuela de Posgrado.
- Mulas, F. (2017). *Signos precoces básicos del diagnóstico y neurobiología del TDAH preescolar*. I Reunión Andaluza de Neuropsicología.
- Maldonado, M., & Oviedo, M. (2016). *Factores de la creatividad en las metodologías de Waldorf y Montessori en la infancia media*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Mallart, J. (03 de 02 de 2012). *DIDÁCTICA, CONCEPTO, OBJETIVOS*. Obtenido de <http://datateca.unad.edu.co>: <http://datateca.unad.edu.co>
- Marlise del Valle Parra Peña. *Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa*. Revista Scientific - Artículo Arbitrado - Registro nº: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 5, Nº 17 - Agosto-Octubre 2020 - pág. 143/163 e-ISSN: 2542-2987 - ISNI: 0000 0004 6045 0361 Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A. DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
OAI-PMH:
[http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oaiArticulo Original / Original Articleos_adaptacion.pdf](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oaiArticuloOriginal/OriginalArticleos_adaptacion.pdf)
- Marqués, P. (2008). *El software educativo*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Martínez González, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. ESCHOLARUM.
- MARTINEZ LLANTADA, MARTHA Y COAUTORES. "Inteligencia, creatividad y talento" Editorial Pueblo y Educación. La Habana 2003.
- Martínez, F., & Palmero, F. (2008). *Motivación y Emoción*. España: McGrawHill.
- Martínez, L. (2008). *LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA*. SCHOLARUM.

Torres, (2002). afirma que los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009) Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, Lima, Perú.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN-“Fascículo 2 “ Rutas del aprendizaje”Hacer uso de saberes matemáticos para afrontar desafíos diversos.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN-Fascículo 1 “Rutas del aprendizaje” ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?

Montañés, C. A. (2013). La lúdica como estrategia lúdica. Escuela Primaria Multigrado El Malacate, Colima.: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por C Montañés Espinosa– 2013

ORTEGA ROSARIO 1996 El juego infantil. Cultura y educación I, Madrid, España

Posligua, J., Cheche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. Dominio de las Ciencias, 3(3), 1020-1052, e-ISSN: 2477-8818.: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>

Rodríguez, G. C. (2012). Actividades Lúdicas y su Influencia en el Aprendizaje de la Pre – Matemática en Niñas y Niños de cuatro a seis años. Quetzaltenango. Universidad Central del Ecuador. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Quito. : <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/278/T-UCE-0010-57.pdf>

Roso, A. (20 de 02 de 2012). Juegos Didácticos. Obtenido de Fases y Características de los Juegos Didácticos.

Tzic, J. E. (2012). Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Logro de Competencias. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades, Quetzaltenango.: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/Tzic-Juan>

Velastegui, F. (2013). Las técnicas activas de aprendizaje influyen en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato. UTA Ambato. Villaroel, J. (s.f). Desarrollo del Pensamiento. Ecuador: AFEFCE.

- Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar den centro de educación inicial el Clavelito. Ecuador
- Quintanilla, E. (2016) Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. Carabobo. Venezuela.
- Cama, G. & Javier, h. (2016). Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años de la I.E Parroquial Ave María, distrito Cayma. Arequipa. Universidad Nacional de Arequipa. 2015
- Rodríguez, J. (2013). La vanguardia investigadora en el EEES (Primera ed.). Madrid: Visión Libros. (Pág. 24).
- Huizinga, J. (2003). Homo ludens. Madrid: Alianza. (Pág. 24).
- Trigueros, M. (2012).Estrategias lúdicas, Toledo, Ilustrar. (Pág. 24).
- Tullet, H. (2012). El aprendizaje lúdico, Awards, Books. (Pág. 25).
- Ruíz, R. (2007). Juegos cooperativos u educacion fisica (Tercera ed.). Barcelona: Paidotribo. (Pág. 26).
- Oñate, A (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología Año VI. Vol. VI. N°1. Edición Especial.
file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LudicaComoFactorPotenciadorDeLaCreatividadEnLosNin-7390783.pdf.
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL.
http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498.
- Ortigosa, A. B. (2009). La importancia del Ser Creativo. Innovacion y Experiencias Educativas, n° 17 pag. 12
- Velasco, L. (2017). Desarrollo del Pensamiento Creativo. Universidad de Londres.
Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por L Velasco Tapia – 2011
- Tzic, J. E. (2016). Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Logro de Competencias. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades, Quetzaltenango.
Recuperada de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/Tzic-Juan>
- Sánchez, S. A. (2013). El proceso del aprendizaje a través de un pensamiento complejo. Recuperada de: <http://www.laccei.org/LACCEI2013-ancun/RefereedPapers/RP148.pdf>

- Cordova Maylle, S., Gomez Valentin , L., & Huete Reyes , M. (2016). Aplicación del programa “La Magia del Juego” para estimular la creatividad en niños de primer grado de primaria de la I.E. N. 32793 “El gran Maestro”. Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Villavicencio, R. (2021). Programa de producción de cuentos para desarrollar la creatividad en los niños de quinto grado de primaria. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Facultad de Humanidades. Escuela de Educación Primaria.
- Sevilla, K. (2019). Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de atención. Universidad Tecnológica Israel. Maestría en Educación. Ecuador.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1872/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-002.pdf>
- Vásquez, G. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. Universidad Privada César Vallejo, Perú. Escuela de Posgrado.
- Zuluaga, E. (2016). La Lúdica Como Estrategia para Fortalecer el Proceso de Atención en Niños Con Déficit Cognitivo Leve Trabajo, pertenecientes a la unidad de postgrado de la Fundación Universitaria los Libertadores.
- Zumaqué, N. (2011). Estrategia Lúdico Musical para el Desarrollo del Pensamiento Creativo en el Proceso Enseñanza–Aprendizaje en Niño (As). Universidad de Córdoba, Córdoba. Recuperada de: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream.pdf> por N Zumaqué Gómez – 2011

**ANEXO 1
MATRIZ DE
CONSISTENCIA**

PROBLEMA	OBJETIVOS:	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es la eficacia de las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel básico?</p>	<p>General: Analizar la eficacia de las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo a partir de publicaciones científicas</p> <p>Específicos:</p> <p>a) analizar si las distintas estrategias características del proceso de enseñanza-aprendizaje fomentan la creatividad mediante actividades lúdicas</p> <p>b) identificar si las estrategias lúdicas sirven como apoyo a las actividades del docente en las unidades educativas.</p> <p>c) analizar si la lúdica y la creatividad son una necesidad para potenciar el desarrollo del ser humano.</p> <p>d) realizar una propuesta académica que contribuya a mejorar las estrategias lúdicas en el pensamiento creativo en estudiantes teniendo en cuenta los resultados y sugerencias recopilados en los trabajos analizados</p>	<p>Variable-1: Estrategias lúdicas</p> <p>Variable-2: Pensamiento creativo</p>	<p>Tipo de investigación: Teórica</p> <p>Diseño de investigación: no experimental descriptivo.</p> <p>Corte: transversal.</p> <p>Población: 36 trabajos de investigación revisados</p> <p>Muestras: 13 trabajos de investigación seleccionados</p>

ANEXO 2
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables de estudio	Definición conceptual	Dimensiones
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas, son métodos educativos que tiene como objetivo involucrar, motivar y animar a los estudiantes mediante la adaptación e inclusión de elementos de juego en el aula. (Trigueros, 2012).	Emoción
		Social
		Sensorial
		Motora
Pensamiento creativo	Cuando hablamos de pensamiento creativo, hacemos alusión a una forma de razonamiento típica de los seres humanos, que es capaz de procesar y reformular la información de maneras originales, flexibles, plásticas y fluidas, o bien de aplicarla a la solución de un problema con el que inicialmente no lucía compatible. (Araya, 2015).	Cognición
		Aprendizaje
		Creación
		Razonamiento

ANEXO 3

Matriz de recojo de la información para realizar la sistematización de artículos científicos de revistas indexadas

N°	Base de datos	Título	Autor/es	Año	País	Objetivos	Muestra	Instrumento	Link
1	Redalyc	Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil	Mónica Tatiana Sánchez Ruíz María Alejandra Morales Rojas	2017	Colombia	diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias para el fomento de la creatividad como eje transversal de todas las dimensiones en los niños y niñas de preescolar.	30 niños	Prueba de Imaginación Creativa (PIC)	https://www.redalyc.org/pdf/853/85352029005.pdf
2	Redalyc	Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria	Ángela M. Medina G	2018	Venezuela	Implementar el empleo de estrategias y técnicas creativas en el Contexto educativo universitario del Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez de la UPEL.	25 colaboradores	No mencionada	https://www.redalyc.org/journal/3761/376160142002/html/
3	Redalyc	Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia	Sandra Liliana Zafra; Tristancho Mawency; Vergel Ortega José Joaquín Martínez Lozano	2016	Colombia	Su Objetivo consistió en analizar la influencia del kit de material didáctico en un grupo de estudiantes de preescolar del Colegio Nuestra Señora de Fátima de la Ciudad de Cúcuta	16 estudiantes	instrumentos de recolección de datos	https://www.redalyc.org/pdf/5177/517754054003.pdf
4	Redalyc	Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales.	Chaverra-Fernández, Dora Inés; Gil-Restrepo, Claudia del Carmen	2017	Colombia	Tiene como propósito general contribuir al uso pedagógico de las TIC en la Educación Básica Primaria mediante la indagación de las habilidades del pensamiento creativo y la escritura de textos multimodales	cuarenta y cuatro (44) estudiantes de quinto grado de Educación Básica Primaria,	; la Prueba de Imaginación Creativa (pic)	https://www.redalyc.org/pdf/3459/345949158001.pdf
5	Redalyc	EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA	Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime	2017	Colombia	comprender los sentidos y las prácticas que sobre el juego están presentes en la comunidad	2 niños y 2 niñas entre 10 y 12 años de edad	instrumentos de recolección de datos	https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf

			Alberto						
6	Redalyc	El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural	Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marimel	2020	Costa Rica	el presente trabajo tiene como propósito describir el juego infantil como un medio para la representación de signos	45 niños y niñas de edad preescolar .	se aplicó una entrevista estructurada a las docentes titulares de cada grupo y a la directora del plantel, considerando para su elaboración los referentes teóricos en los que se basó el estudio	https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf
7	Redalyc	Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria	Grimaldina Asunciona Vásquez Vásquez grisunvv@hotmail.com	2020	Perú	determinar la efectividad del programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria	72 estudiantes	No menciona	https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150029/
8	Scielo	Creatividad: eje de la educación del siglo XXI	Vincent Summo	2016	México	propone esbozar de manera holística las bondades de la creatividad en el ámbito escolar.	No menciona	instrumentos de recolección de datos	http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid
9	Scielo	El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela	Elsa Josefina Albornoz Zamora	2019	Ecuador	Publicar de manera clara y precisa los resultados de la investigación sobre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños (as) del nivel inicial de la escuela "Benjamín	La población fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia	instrumentos de recolección de datos	http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-864420190001

		Benjamín Carrión							00209
10	Scielo	Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación	Noemí Suárez(1); Karina E. Delgado(1), Isabel C. Pérez(2) y María N. Barba(3)	2019	Ecuador	Determinar la relación entre el Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades.	población de 1359	instrumento teórico	https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v12n6/0718-5006-formuniv-12-06-00115.pdf
11	Scielo	EL PENSAMIENTO CRÍTICO	MSc. Rubén Mackay Castro	2018	Ecuador	El objetivo de este trabajo de investigación tiene como finalidad destacar el alcance, la influencias del pensamiento crítico y el estado del arte	25 niños	instrumentos de recolección de datos	http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n1/2218-3620-rus-10-01-336.pdf
12	Scielo	Las tecnologías educativas y la formación de pensamiento crítico	Leidy Yurany Castrillón Morales1	2015	Colombia	No menciona	35 alumnos	instrumentos de recolección de datos	http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid
13	Redalyc	El concepto de pensamiento crítico según estudiantes chilenos de pedagogía	Claudio Heraldo Díaz-Larenas	2019	Chile	analizar la conceptualización sobre el pensamiento crítico que presentan estudiantes de las carreras de pedagogía en una universidad chilena	20 estudiantes chilenos provenientes de diferentes carreras de pedagogía	instrumentos de recolección de datos	https://www.redalyc.org/journal/4418/441859598009/html/
14	Dialnet	EXPERIENCIA DE LA actividades PEDAGÓGICA Y LOS PROCESOS INVESTIGATIVOS EN LA NORMAL SUPERIOR DE SINCELEJO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	Ricardo Rafael Macareno Flores; Benjamín Gutiérrez Gutiérrez	2019	colombia	proponer una estrategia basada en principios de la teoría del pensamiento creativo que permita desarrollar la enseñanza del inglés bajo enfoque comunicativo durante el proceso inserción al quehacer alumnos en condiciones reales de trabajo	12 estudiantes	rúbrica de evaluación de la actividades.	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528279

15	Dialnet	Desarrollo del pensamiento creativo desde la perspectiva de un grupo de docentes universitarios	HACÓN CORZO, MARÍA AUXILIADORA / CHACÓN CORZO, CARMEN TERES	2018	Venezuela	explorar las concepciones de un grupo de alumnos de educación superior acerca del desarrollo del Pensamiento creativo (PC) en estudiantes universitarios, en el estado Táchira, Venezuela	11 estudiantes	Entrevistas	file:///C:/Users/JOEL/AppData/Local/Temp/Dialnet-DesarrolloDelPensamientoCriticoDesdeLaPerspectivaD-7442971.pdf
16	Redalyc	actividades PEDAGÓGICAS DEL DOCENTE DE CIENCIAS SOCIALES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO creativo Y COMPETENCIAS CIUDADANAS EN CONTEXTOS DE VULNERABILIDAD SOCIAL	Joan Manuel Madrid-Hincapié	2018	Colombia	analizar las actividades pedagógicas del grupo de alumnos que enseñan ciencias sociales en la institución educativa Concejo de Medellín	12 estudiantes	entrevistas semiestructuradas y grupos focales	https://www.redalyc.org/journal/1341/134156702009/html/
17	scielo	Pensamiento creativo y actividades Pedagógicas entre los Maestros de Tercero y Quinto grado de la I.E. San Juan de Urabá durante los años 2016- 2017	Jeimy Paola Donato Pérez	2019	Colombia	Reflexionar sobre la relación entre las actividades pedagógicas y el desarrollo del pensamiento creativo a través de las preguntas socráticas propuestas por Elder y Paul en los alumnos de los grados tercero y quinto de la I. E. San Juan de Urabá.	12 estudiantes	Entrevista semiestructurada.	https://repository.udem.edu.co/handle/11407/6311?locale-attribute=en
18	scielo	Lectura crítica y pensamiento reflexivo en la actividades pedagógica de profesores de básica secundaria	Annie Julieth Álvarez Maestrea Miryan Teresa Mendoza Mezaa Lida Mercedes	2020	Colombia	interpretar los alcances que tiene la lectura crítica y el pensamiento reflexivo en la actividades pedagógica en profesores de básica secundaria	489 estudiantes y 32 docentes	La entrevista semiestructurada	https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000200039&lang=pt

			Moreno Rozoa						
			José Joan Garavito Patiñob						
19	Dialnet	PENSAMIENTO creativo, ESTRATEGIAS PARA ESTIMULARLO E INCIDENCIA EN LA actividades PEDAGÓGICA EN EL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL DE LA UNIVERSIDAD DE LA GUAJIRA	Mairis Yaireth Ayola Mendoza, Eufemia María Moscote Riveira	2018	colombia	Dilucidar las concepciones de pensamiento creativo presentes en los discursos de los alumnos del Programa en Pedagogía infantil de la Universidad de la Guajira	11 estudiantes	entrevista	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6729425
20	scielo	Pensamiento creativo y desafíos en la educación para la ciudadanía democrática: un estudio etnográfico en escuelas primarias en Grecia	Ioanna Noula	2018	inglaterra	resaltar el papel del pensamiento creativo en las actividades escolares cotidianas y su entrelazamiento con la enseñanza y las actividades para la ciudadanía democrática	120 esatudiantes	La entrevista semiestructurada	https://www.scielo.br/j/edreal/a/JYmTTnqs4DKH6kfvNJJdnJr/?lang=pt
21	ResearchGate	Pensamiento creativo en la enseñanza de la PSE: perspectivas de los profesores de las universidades de Brazzaville en la República del Congo	Exaucet Lemvo Makoumbou; P Mandoumou ; Bancketh Kodia; Georges Kpazaï	2020	congo	percepción de los profesores universitarios de PSE (primer ciclo de secundaria) de Brazzaville con respecto a la naturaleza y el papel del pensamiento creativo, así como Estrategias didáctico-pedagógicas para su desarrollo en PSE en estudiantes universitarios	18 estudiantes	La entrevista semiestructurada	https://www.researchgate.net/publication/338500585_La_pensee_critique_dans_l%27enseignement_de_l%27EPS_perspectives_de_s_enseignants_

									des_colleges_d e_Brazzaville_e n_Republique_ du_Congo
22	Dialnet	ANALIZAR LAS actividades PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES DEL GRADO TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR DE SINCELEJO AÑO 2016-2017	Maritza Tenorio Troncoso	2018	colombia	analizar las actividades ped-agógicas suscitadas por los alumnos del grado de transición de la Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo	149 ESTUDIANTES	exposición de los ejes temáticos de los contenidos: Análisis dialógico.	https://revista.redipe.org/index.php/1/articulo/view/675
23	Scielo	Evaluación del pensamiento creativo y científico en estudiantes de pedagogía de una universidad chilena	Carlos Ossa-Cornejo, Maritza Palma-Luengo, Nelly Lagos-San Martín	2018	chile	identificar el nivel de desempeño del pensamiento creativo en el razonamiento científico en estudiantes de pedagogía y, secundariamente, analizar el nivel de confiabilidad del test Tareas de pensamiento creativo (TPC).	129 estudiantes	cuestionario	https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n2/1409-4258-ree-22-02-204.pdf
24	Scopus	Percepción del desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo en la Universidad Nacional de Asunción, Paraguay	Marta Isabel Canese de Estigarribia	2020	paraguay	medir el nivel de desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo percibido por estudiantes de la Universidad Nacional de Asunción, Paraguay.	310 estudiantes	Guía de indicadores	https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.169.59295

25	Redalyc	Retos del desempeño docente en el siglo XXI: una visión del caso peruano	Esquerre Ramos, Lucía Angélica; Pérez Azahuanche, Manuel Ángel	2021	costa rica	Retos del desempeño alumnos en el siglo XXI: una visión del caso peruano	85 articulos	Guía de indicadores	https://www.redalyc.org/journal/440/44066178033/44066178033.pdf
26	Scielo	Pedagogía universitaria basada en competencias genéricas en el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo en los estudiantes del I ciclo de la Universidad Nacional de San Martín	Ibis López-Novoa; Manuel Padilla-Guzmán; Mónica Juárez-De La Cruz; Santiago Gallarday-Morales; Yrene Cecilia Uribe Hernández	2020	peru	Medir la influencia de la pedagogía universitaria basada en competencias genéricas en el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo en los estudiantes del I ciclo de la Universidad Nacional de San Martín	180 ESTUDIANTES	cuestionario	http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n3.561
27	Dialnet	EXPERIENCIA DE LA actividades PEDAGÓGICA Y LOS PROCESOS INVESTIGATIVOS EN LA NORMAL SUPERIOR DE SINCELEJO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	Maritza Yulieth Tenorio Troncoso, Viviana Monterroza Montes, Napoleón Garrido Alvis	2017	colombia	identificar EXPERIENCIA DE LA actividades PEDAGÓGICA Y LOS PROCESOS INVESTIGATIVOS EN LA NORMAL SUPERIOR DE SINCELEJO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	149 estudiantes	observación	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6066082
28	Repositorio ucv	El Estudio de casos para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación secundaria, Trujillo 2020	Jiménez Esquivel, Lilian Edith	2021	perú	analizar El Estudio de casos para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación secundaria, Trujillo 2020	40 ESTUDIANTES	cuestionario,	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54754

29	Repositorio ucv	Uso del edublog para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de educación secundaria, Trujillo 2017	Larios Miñano, Jorge Orlando	2018	perú	establecer Uso del edublog para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de educación secundaria, Trujillo 2017	70 estudiantes	(pre-test y post-test).	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22673
30	Repositorio ucv	Programa de estrategias formativas a distancia para el desarrollo de actividades pedagógicas en los docentes formadores del IESP Manuel Gonzáles Prada	Torres Céspedes, Martha del Pilar	2020	perú	identificar Programa de estrategias formativas a distancia para el desarrollo de actividades pedagógicas en los docentes formadores del IESP Manuel Gonzáles Prada	38 ESTUDIANTES	aplicó un pre y post test	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/53426
31	Repositorio ucv	Programa de estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas para desarrollar el pensamiento creativo en las asignaturas teórico-actividades de los estudiantes del sexto ciclo de Enfermería de la Universidad "Señor de Sipán"	María Flor Manayay Mego	2018	perú	identificar Programa de estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas para desarrollar el pensamiento creativo en las asignaturas teórico-actividades de los estudiantes del sexto ciclo de Enfermería de la Universidad "Señor de Sipán"	40 estudiantes	encuesta	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/31777
32	Repositorio ucv	Estrategias didácticas activas en la enseñanza de la Filosofía para mejorar el Pensamiento creativo en estudiantes universitarios, Trujillo 2018	Mg. Juan Vargas Rojas	2019	perú	identificar Estrategias didácticas activas en la enseñanza de la Filosofía para mejorar el Pensamiento creativo en estudiantes universitarios, Trujillo 2018	60 alumnos	cuestionario y un artículo periodístico	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37309

33	scielo	Evaluación del pensamiento creativo y científico en estudiantes de pedagogía de una universidad chilena	Carlos Ossa-Cornejo1 Maritza Palma-Luengo2 Nelly Lagos-San Martín3	2018	chile	identificar el nivel de desempeño del pensamiento creativo en el razonamiento científico en estudiantes de pedagogía y, secundariamente, analizar el nivel de confiabilidad del test Tareas de pensamiento creativo (TPC)	119 estudiantes	cuestionario y un artículo periodístico	https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n2/1409-4258-ree-22-02-204.pdf
34	Redalyc	Metacognición y pensamiento creativo en estudiantes de Lenguas, Literatura y Comunicación de la Universidad Nacional del Centro del Perú	Alberto Cerrón Lozano; Marilú Pineda Lozano	2017	peru	ESTABLECER la relación existe entre metacognición y pensamiento creativo en estudiantes de la Escuela Profesional de Lenguas, Literatura y Comunicación de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional del Centro del Perú en el año 2016	161 estudia	cuestionario y un artículo periodístico	https://www.redalyc.org/journal/5709/570960869016/html/
35	Repositorio UNT	Aplicación de la estrategia ABP y su influencia en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de primaria – Mocan	Nuñez Huamanta, Cila Lamarshet	2018	peru	determinar la influencia de la estrategia didáctica del ABP en el nivel de desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo de los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa “César Vallejo	20 ESTUDIANTES	entrevistas	https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/15757/Nu%c3%b1ez%20Huamanta%2c%20Cila%20Lamarshet.pdf?sequence=1&isAllowed=y
36	Ciencia Latina	Metodología activa como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento creativo	Alberto Ernesto Gutiérrez Borda	2021	peru	demostrar la influencia de la metodología activa como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes	103 ESTUDIANTES	entrevistas	https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/939