



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL.**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

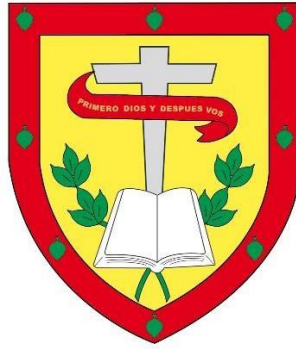
AUTORA: ANA MARIA BORJA LOPEZ

DIRECTOR: LCDO. DIEGO A. SALINAS SALINAS, MGS

CUENCA - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL.**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORA: ANA MARIA BORJA LOPEZ

DIRECTOR: LCDO. DIEGO A. SALINAS SALINAS, MGS

CUENCA - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

DECLARATORIA DE AUTORÍA Y RESPONSABILIDAD

Ana María Borja López portadora de la cédula de ciudadanía N.º **0106322555**. Declaro ser el autor de la obra: “**La ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial**”, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, **25 septiembre 2025**

F:


Ana María Borja López

C.I. 0106322555

CERTIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Cuenca, 18 de septiembre de 2025

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: “LA LUDOTECA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACION INICIAL”, elaborado por Ana María Borja López, estudiante de la Carrera de Educación Inicial;

Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes.

**DIEGO
ARMANDO
SALINAS
SALINAS**

Firmado
digitalmente por
DIEGO ARMANDO
SALINAS SALINAS
Fecha: 2025.09.18
15:54:20 -05'00'

Lcdo. Diego Armando Salinas Salinas, Mgs.

DIRECTOR

C.C. 0104261870

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado, primeramente, a Dios y a la Virgen, fuentes inagotables de amor y sabiduría. Gracias por sostenerme en cada paso, por darme fuerzas en mis momentos de debilidad y por iluminarme por un buen camino cuando todo padecía oscuro. Sin ustedes este sueño no habría sido posible.

A mi querido padre, Milton Porfilio Borja Borja, mi pilar fundamental de mi vida, ejemplo de esfuerzo, valentía y constancia, gracias por enseñarme, que los sueños se alcanzan con sacrificio y perseverancia, tu apoyo incondicional, tus consejos y tu amor han sido la guía que me impulsó a no rendirme y a seguir siempre adelante en los días más difíciles. A mi madre, Paz Lusmila López Naranjo, por ser la fuerza silenciosa que sostiene mis pasos y la voz dulce que siempre me anima a seguir adelante, gracias por tu amor incondicional, tu paciencia infinita y tus sacrificios. Le agradezco a los dos por creer en mí incluso cuando yo dudé de mí misma, por cada consejo, por cada gesto. Este logro es de ustedes también, porque en cada página de este trabajo de titulación está reflejada su fortaleza y la inspiración que me brindan día a día.

A mi familia, a cada uno de ustedes que, con gestos grandes y pequeños, me acompañaron en este recorrido. A mi hermano Leonel Armando Borja López, por ser partícipe en los momentos de alegría y compañía en las horas difíciles; por las risas compartidas, por los ánimos que me brindabas cuando el cansancio parecía ganar. A mis abuelos, cuya sabiduría y cariño me han acompañado como un tesoro invaluable, recordándome siempre de dónde vengo y por qué debo mantener la humildad en todo lo que hago. A mis tíos, tías, primos y demás seres queridos, por estar presentes con palabras, abrazos o pensamientos que me llenaban de fortaleza cuando más lo necesitaba.

Dedico esta tesis a mi familia como un homenaje a la unión y al amor que nos mantiene

firmes. Porque detrás de cada meta cumplida siempre hay raíces fuertes que sostienen, motivan y dan vida. Y a que ustedes son mis raíces, mis alas y mi refugio. Gracias por ser la razón que me impulsa a querer ser mejor persona y profesional, por inspirarme a superar obstáculos y por enseñarme que las metas más grandes se alcanzan con esfuerzo compartido y con fe en el corazón.

Hoy, con inmensa gratitud, les entrego este logro, sabiendo que cada palabra escrita en este trabajo es también un testimonio de su apoyo incondicional.

Ana María Borja López

La ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.

Resumen

La ludoteca, como estrategia didáctica innovadora, potencia la creatividad infantil mediante el juego libre, promoviendo el pensamiento divergente, la expresión emocional y el aprendizaje activo en la educación inicial. Esta investigación se desarrolló con el objetivo de determinar la implementación de la ludoteca como estrategia didáctica para potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial, con el fin de comprender su impacto en los aspectos cognitivos, emocionales y sociales de los niños. La metodología empleada fue cualitativa, bajo un diseño bibliográfico-documental en bases a los datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca. Los estudios analizados destacan cómo las ludotecas y juegotecas estimulan la creatividad, socialización y autonomía infantil. A través del juego, favorecen el desarrollo integral en contextos educativos y comunitarios diversos. Se concluye que, la ludoteca potencia el pensamiento divergente, la empatía y la autoestima infantil. Mediante el juego libre y guiado, fomenta la creatividad, socialización y desarrollo emocional, destacando el rol esencial del mediador.

Palabras Clave: Ludoteca, estrategia didáctica, lúdico, educación inicial

The Toy Library as a Didactic Strategy in the Development of Creativity in Early Childhood Education

Abstract

The toy library, as an innovative didactic strategy, enhances children's creativity through free play, promoting divergent thinking, emotional expression, and active learning in early childhood education. This research was conducted to determine the implementation of the toy library as a didactic strategy to enhance the development of creativity in early childhood education, in order to understand its impact on the cognitive, emotional, and social aspects of children. The methodology used was qualitative, based on a bibliographic-documentary design using digital databases of the Catholic University of Cuenca. The analyzed studies highlight how toy libraries and playrooms stimulate children's creativity, socialization, and autonomy. Through play, they favor integral development in diverse educational and community contexts. It is concluded that the toy library enhances divergent thinking, empathy, and children's self-esteem. Through free and guided play, it fosters creativity, socialization, and emotional development, highlighting the essential role of the mediator.

Keywords: *Toy library, didactic strategy, playful, early childhood education.*

Índice de contenidos

DECLARATORIA DE AUTORÍA Y RESPONSABILIDAD	2
CERTIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN	3
Dedicatoria	4
Resumen	6
Abstract	7
Introducción	10
Antecedentes	13
Marco teórico	19
Fundamentos teóricos de la creatividad en educación inicial	19
<i>Definición de la creatividad en el contexto infantil</i>	19
<i>Características del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años</i>	20
<i>Etapas del desarrollo creativo en la infancia</i>	21
<i>Factores que estimulan o inhiben la creatividad</i>	21
<i>Importancia de la creatividad en el desarrollo integral</i>	22
La ludoteca como estrategia didáctica	23
<i>Conceptualización de la ludoteca</i>	23
<i>Beneficios de la ludoteca</i>	24
<i>Tipos de ludotecas</i>	25
<i>Función pedagógica de la ludoteca</i>	27
<i>Principios metodológicos del juego en la ludoteca</i>	27
<i>Rol del docente en la ludoteca</i>	28
Fundamentos teóricos que sustentan la ludoteca y la creatividad	29
<i>Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget</i>	29
<i>Teoría sociocultural de Vigotsky (zona de desarrollo próximo y juego como mediador)</i>	29
<i>Teorías de la creatividad</i>	30
Estrategias didácticas para estimular la creatividad	31
<i>Actividades didácticas para estimular la creatividad</i>	31
<i>Ambientes creativos y organizados en el aula y la ludoteca</i>	32
Metodología	32
Resultados	34
Discusión	36

	10
Conclusiones	40
Referencias bibliográficas	43
ANEXO 1	51
Guía de actividades o propuesta	53
ANEXO 2	69
Validación	71
Autorización de publicación en el repositorio instituciona...	77

Índice de tablas

Tabla 1 Beneficios de la ludoteca.....	24
Tabla 2 Clasificación de las ludotecas.....	25
Tabla 3 Artículos seleccionados para el estudio	34

Introducción

La primera infancia es una etapa crucial para el desarrollo integral del ser humano, donde la creatividad emerge como una capacidad fundamental que impacta en la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la expresión personal. En este contexto, el juego, actividad inherente y vital en los niños, se constituye una herramienta por excelencia para potenciar esta y otras habilidades. Sin embargo, a menudo, los entornos educativos tradicionales no siempre disponen de los espacios y recursos adecuados para explorar al máximo el potencial creativo de los más pequeños. Es aquí donde la ludoteca cobra una relevancia significativa, ofreciendo un ambiente rico en estímulos y oportunidades para la exploración libre y la experimentación. La presente investigación analiza la ludoteca como una estrategia didáctica innovadora, influye directamente en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial, analizando sus componentes, metodologías y el rol del educador para optimizar esta interacción.

Dentro del ámbito de la educación inicial, uno de los aspectos fundamentales para la formación integral de los niños es el desarrollo de la creatividad, el cual favorece, entre otras habilidades, el pensamiento divergente, la resolución de problemas y la expresión de emociones y sentimientos (Regalado & Martínez, 2022). No obstante, en la mayoría de las instituciones educativas, es posible observar que las prácticas pedagógicas tradicionales continúan enfocadas en actividades repetitivas, memorísticas y dirigidas (Sánchez & Rodríguez, 2024), las cuales limitan las oportunidades de los alumnos para explorar, crear e innovar, impidiéndoles así desarrollar todo su potencial creativo y, en consecuencia, incidiendo negativamente en su aprendizaje y autonomía, autoestima y socialización (Mejía, 2024). Estos aspectos, tienen la potencialidad de aminorar prominentemente los entornos de juego libre, colaboración activa, descubrimiento

creativo, desencadenando un efecto negativo en cuanto a la progresión cognitiva, social y emocional del educando (Cárdenas et al., 2025).

En este sentido, la ludoteca se postula como una herramienta novedosa de la didáctica que podría contrarrestar esta incidencia, al interponerse o situarse como un andamiaje en el proceso a actividades lúdicas, creatividad, socialización y espacio de juego, y aprendizaje activo (Aparicio, 2023). Por una parte, las ludotecas no presentan únicamente juegos y juguetes, proponen vivencias novedosas, colaborativas, creativas y favorecen habilidades de pensamiento divergente, comunicaciones de trabajo, colaboración y autonomía (A. Guerrero, 2023).

Sin embargo, la implementación de la ludoteca en la educación inicial conlleva múltiples dificultades. Entre las más destacadas figuran la comprensión reducida por parte de los docentes de los conceptos pedagógicos del juego y la ludoteca, la falta de formación específica para administrar estos espacios en un intercambio educativo, la deficiencia de recursos materiales adecuados (Acosta et al., 2020); y, con mayor frecuencia, una visión reducida por parte de las autoridades educativas, quienes no siempre reconocen a la ludoteca como un espacio formativo fundamental dentro del currículo (Rodríguez, 2020).

Dentro de la instancia docente, proporcionar habilidades o potenciar el que hacer profesional docente, no solo se vuelve en un aspecto esencial dentro de la dinámica áulica, sino en ese engranaje para transformar el aprendizaje del estudiantado (Pronk et al., 2024). Por ese motivo, la creatividad dentro de la educación inicial debe destacarse, ya que es la base para el desarrollo de las propiedades personales integrales de los niños: la capacidad de pensar en cantidades alternativas, así como la independencia, la curiosidad, la iniciativa, la voluntad de adaptarse a varias situaciones (Mejia, 2024; Paredes & Alvear, 2025).

Desde esa perspectiva, la ludoteca proporciona ese aliciente, recurso y estrategia didáctica de alto potencial pedagógico en la medida en que proporciona experiencias significativas de aprendizaje para el desarrollo del sentido activo, imaginativo y de socialización de los niños; en el que están experimentando, descubriendo, inventando y transformando la realidad con habilidades o destrezas cognitivas de manera placentera y natural (Chida & Avalos, 2025). De ese modo, la presente investigación es viable y necesaria, cuya finalidad es demostrar cómo la ludoteca, utilizada como estrategia de enseñanza, influye en el desarrollo de la creatividad de los niños en la educación inicial. De esta manera, se inscribe en una perspectiva que pretende lograr una enseñanza más dinámica, participativa y orientada al estudiante.

Diversos estudios recientes han abordado la relación entre el juego y la creatividad en la educación inicial. Por ejemplo, Guarniz y Loyaga (2023) encontraron una correlación positiva significativa entre el juego y la creatividad en niños de tres a cinco años en instituciones educativas del distrito de Huanchaco, Perú. Su investigación reveló que la implementación de actividades lúdicas favorece el desarrollo de la creatividad, destacando la importancia de incorporar el juego como una estrategia pedagógica en el aula. Asimismo, Camacho (2023) demostró que el juego libre como estrategia docente mejora significativamente el nivel de creatividad en niños de cinco años, evidenciando la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades creativas.

La revisión de literatura reciente demuestra que la ludoteca, como una estrategia didáctica, puede ser útil para potenciar la creatividad infantil. No obstante, su efectividad depende de múltiples condiciones tales como la calidad del entorno, la capacitación del docente, la dotación de materiales y la relación entre los adultos y los niños. A pesar de la apabullante evidencia a favor, hay dificultades en su uso, sobre todo en situaciones de escasez de recursos o con pedagogía tradicional. Es necesario redoblar esfuerzos en la

formación inicial de los docentes, así como en el diseño de espacios lúdicos estimulantes que fomenten la creatividad desde los primeros años.

La presente investigación tiene como objetivo general:

Determinar la influencia de la ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial, mientras que los objetivos específicos son:

- Analizar los componentes y recursos de una ludoteca que favorece en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Identificar las metodologías y actividades didácticas implementadas en la ludoteca que potencian las dimensiones de la creatividad en la primera infancia.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas para la ludoteca, orientada a potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.

Antecedentes

A nivel internacional, en específico en Estados Unidos, Fridrich (2024) realizó su estudio con el objetivo de examinar los entornos de aprendizaje lúdico y su capacidad para apoyar el aprendizaje de los niños en los ámbitos del desarrollo cognitivo, lingüístico, físico, social y emocional, así como para evaluar el impacto de los juegos en el desarrollo de los niños, los beneficios y los retos de integrar el juego en un entorno formal de la primera infancia. A través de una revisión bibliográfica y estudios de caso, reveló que los espacios de juego en la educación formal se traducen en un aprendizaje a lo largo del conocimiento en estos aspectos. Los resultados sugieren que los espacios lúdicos apoyan el desarrollo de habilidades emocionales y creativas, y que, aunque el

juego es beneficioso, su integración enfrenta desafíos debido a las crecientes exigencias académicas.

Bajo el estudio de Garaigordobil et al. (2022) en Francia, se presentan los hallazgos de la aplicación de un programa de cuatro juegos cooperativos-creativos, basados en los diseños experimentales. Se evidenció un impacto significativo en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los participantes. La tendencia general explica un aumento en comportamientos sociales positivos y en funciones cognitivas tales como inteligencia verbal, creatividad y rasgos creativos. Por lo tanto, los esquemas basados en la intervención del juego semanal durante todo el año escolar son pertinentes para el desarrollo infantil.

Además, Gulbahor (2023), en Uzbekistan señala la importancia de los juegos en el desarrollo de la personalidad del niño y el desarrollo de la personalidad en las organizaciones educativas preescolares es muy importante. En donde, un niño en edad preescolar adquiere conocimientos educativos y formativos durante el juego. Durante el juego, el niño se comunica más con sus compañeros, y su relación con los adultos se vuelve pasiva en el mismo proceso. Como resultado, el niño desarrolla habilidades independientes como el pensamiento autónomo, la creatividad y la toma de decisiones.

Y en Lituania, Žarnauskaitė (2023) tuvo como propósito explorar el estado de la investigación empírica sobre la educación creativa en el contexto lituano, centrándose en los niños pequeños de educación, atención de la primera infancia y la edad de la escuela primaria. Bajo una revisión sistemática, se centró en la revisión de la investigación empírica sobre la educación creativa en Lituania, en particular, la educación tanto infantil como primaria. Es importante tener en cuenta que las investigaciones revisadas datan entre 2000 y 2022. Como resultados se destacan tendencias y brechas clave, enfocándose

principalmente en las artes y el papel de los educadores en el desarrollo de la creatividad, con poco interés en otros dominios o el uso de herramientas digitales.

A nivel de Latinoamérica, los autores Nuñez et al. (2022) desarrollaron su estudio en Argentina, con el objetivo de conocer las ludotecas como herramienta de intervención psicopedagógica en el campo socio comunitario. La investigación fue cualitativa y fue llevada a cabo por medio de entrevistas semiestructuradas a 9 profesionales de dos CIC en Salta Capital. Dentro de los resultados más relevantes, se resaltó el rol de los espacios lúdicos en instituciones de niños carenciados. Todas las entrevistadas afirmaron que las ludotecas promueven el desarrollo humano, sobre todo en la niñez temprana y son un medio esencial para el desarrollo cognitivo, emocional y social.

Seguido, en Perú, el autor Vasquez (2022), desarrolló su investigación con la finalidad de proponer un programa de estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 – Pucará. Para lo cual, se ocupó una metodología de tipo descriptivo-propositivo sobre la Creatividad en niños de 4 años con una ficha de observación y se obtuvieron los siguientes resultados: el 40.9% de los niños mostró el nivel medio de creatividad, y el 59,1% restante mostró un nivel alto, a pesar de que se presentaron dificultades en las dimensiones de originalidad, flexibilidad y elaboración. Posteriormente, el autor propone un programa de estrategias didácticas para fomentar la creatividad, que fue aprobado por expertos.

Asimismo, Escudero & Maca (2023) realizaron su investigación en Perú, donde cumplieron el propósito de determinar la influencia el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022. El estudio cuasiexperimental se realizó con una muestra de 24 niños para los grupos control y experimental. La técnica fue la observación directa y prueba gráfica para diagnosticar la creatividad en niños, la cual fue validada por

el criterio de expertos y piloteada anteriormente. Los resultados recopilados después de las actividades de juego confirmaron la hipótesis de que el juego influye en forma significativa el desarrollo de la creatividad en los niños.

En Venezuela, Amado (2020) tuvo como objetivo general proponer estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los Centros de Educación Inicial de Mesa Alta, en el municipio Antonio Rómulo Costa. A través de un enfoque cualitativo y las técnicas de observación y entrevista se evidenció que existe un escaso uso de técnicas creativas. Por tanto, se propone la aplicación de estrategias didácticas para desencadenar la creatividad infantil.

Y a nivel local, se encuentra el estudio de Acosta et al. (2020), el cual tiene como propósito hacer una base teórica en la que se siga y se practique el desarrollo de la creatividad a través de la lúdica como elemento fundamental, en donde se pretendió desarrollar esta característica de manera natural. Ocuparon una metodología cualitativa, con el uso de hojas de observación para analizar la creatividad infantil en la Unidad Educativa “Augusto Nicolás Martínez” en Ambato, los resultados evidenciaron una baja creatividad en sus juegos debido a la limitada expresión de emociones y sueños. Concluyeron que, en la práctica, los docentes a cargo del fomento de esta aptitud enfrentan grandes retos en el aprendizaje continuo, de este modo se diseñaron actividades lúdicas para impulsar la creatividad.

Por otro lado, Suárez et al. (2024) menciona que en la educación inicial ecuatoriana, la formación debe atender a las necesidades pedagógicas y sociales, generando aprendizajes significativos en los estudiantes, docentes y comunidad. En la educación inicial, el juego es la actividad más relevante para el desarrollo de competencias cognitivas, afectivas y sociales. Desde el enfoque constructivista, la actividad lúdica es determinante en la formación y desarrollo de la creatividad,

autonomía, identidad y comunicación de los niños, proponiendo un modelo pedagógico cimentado en el aprendizaje a través del juego.

En Los Ríos-Ecuador, Herrera (2023) ejecutó su estudio con le objetivo general de determinar la incidencia de los recursos didácticos en el desarrollo creativo de los niños del subnivel II, de la Unidad Educativa Víctor Emilio Estrada, Cantón Vinces, Provincia de Los Ríos. Ocupó un enfoque mixto y diseño no experimental, con las técnicas de encuesta y observación. La muestra estuvo estructurada por 23 alumnos y 23 padres de familia del subnivel II, de la institución antes indicada. Con el análisis de los resultados obtenidos en la investigación se concluye que, los recursos didácticos que implementa el docente en relación al desarrollo de la creatividad de los niños del subnivel II son pocos y no presentan variedad e innovación, causando así, que el proceso de enseñanza aprendizaje sea aburrido y poco llamativo a los niños por lo que no desean participar activamente en las actividades educativas y no tengan interés en desarrollar la creatividad.

Por último, Fonseca & Villanueva (2023) ejecutaron su investigación en Riobamba, bajo el propósito de analizar las estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Simón Rodríguez. Emplearon una recopilación bibliográfica, entrevistas semi estructuradas a dos docentes, aplicación de ficha de observación y trabajo de campo con 20 niños y sus respectivos docentes. Finalmente, como producto elaboraron una guía de actividades lúdica bajo nombre “jugando, jugando aprendo”, la que permite desarrollar la parte creativa en los niños y docentes que formaron parte de la investigación.

En el ámbito ecuatoriano, Mejía y Pita (2024) exploraron el impacto de la ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de tres a cuatro años en la Unidad Educativa Salinas Innova. Su estudio, basado en un enfoque cualitativo, concluyó que la ludoteca, al proporcionar un espacio estructurado para el juego, contribuye significativamente al

desarrollo de la creatividad infantil. Los autores resaltan la importancia de contar con ambientes adecuados y materiales diversos que estimulen la imaginación y la exploración en los niños. De manera similar, Peña (2024) analizó el impacto de los rincones lúdicos en el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial II, concluyendo que estos espacios favorecen un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades y destrezas en los infantes.

Además, Flores (2023) investigó el uso de estrategias lúdicas innovadoras para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de Educación Inicial en la Unidad Educativa del Milenio “Jorge Rodríguez Román” en Ecuador. Aunque su estudio se centró en el lenguaje, los hallazgos resaltan la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas, lo cual es relevante para la creatividad. Los resultados indican que las estrategias lúdicas motivadoras captan la atención de los niños y les transmiten conocimientos de manera efectiva, contribuyendo al desarrollo integral de los infantes.

A pesar de los beneficios evidenciados, algunos estudios señalan desafíos en la implementación de la ludoteca como estrategia didáctica. Lema (2022) identificó que, en la Unidad Educativa Alfredo Pérez Guerrero, existía un bajo estímulo educativo por parte de los docentes responsables, lo que afectaba el alcance de los objetivos curriculares relacionados con la integración social y, por ende, con el desarrollo de la creatividad. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de una mejor formación docente y de una planificación estratégica que integre la lúdica de manera efectiva en el proceso educativo.

Marco teórico

Fundamentos teóricos de la creatividad en educación inicial

Definición de la creatividad en el contexto infantil

En el ámbito infantil, la creatividad se asocia a la capacidad del infante de elaborar propuestas novedosas, imaginar realidades alternativas, resolver problemas por medio de respuestas inéditas y manifestar emociones mediante diversos lenguajes simbólicos, tales como el juego, el dibujo, la música, el lenguaje oral y el movimiento corporal. Esta competencia no se restringe a la expresión artística, sino que se manifiesta de manera transversal en el desarrollo integral de la niñez: cognitivo, afectivo y social. Durante esta fase, esta capacidad emerge con fuerza y de manera natural, siendo el juego libre una vía inmejorable de expresión, ya que el infante experimenta y descubre sin complicaciones ni temores al fracaso. La imaginación es, en esta etapa, un motor esencial en la construcción de aprendizajes, la expresión de ideas y la construcción de lazos afectivos con su entorno (Herrera & Gonzales, 2023).

La creatividad debe fomentarse desde los primeros años en ambientes estimulantes, emocionalmente seguros y ricos en posibilidades de explorar, experimentar, equivocarse y reintentar sin miedo al juicio. La participación activa de adultos, ya sean docentes, familiares o cuidadores, es esencial para garantizar espacios que fomente la valoración del proceso creativo por sobre el resultado final, impulsando la curiosidad, el pensamiento autónomo y la libertad de expresión. Al mismo tiempo, el desarrollo de la creatividad se vincula con el fortalecimiento de la autoconfianza: es desde sí mismo, desde donde cada niño puede crear algo de valor y significativo. Así, una pedagogía que promueva la creatividad no solo potencia el desarrollo cognitivo, si no que contribuye a la formación de individuos empáticos, críticos y listos para desenvolverse en un mundo volátil (Medina et al., 2017; Velásquez et al., 2023).

Características del pensamiento creativo en niños de 3 a 5 años

A los 3 y 5 años, la creatividad del pensamiento en los niños se presenta en su capacidad para imaginar, experimentar y encontrar más de una solución a un problema. Su cognición es altamente flexible, permitiéndoles convertir objetos familiares en piezas de juego y juguetes, lo que significa que un juguete puede ser tan simple como una caja o tan complejo como un barco pirata. No están vinculados a las ideas convencionales que podrían limitarlos. En cambio, exploran la aventura del pensamiento sin percibir errores. Esta exploración psicológica se expresa a través del arte, el lenguaje y el desempeño simbólico. Mezclan hechos e imaginación en lo que ve, escucha, lee y realiza de manera natural en su juego. Los niños también son curiosos. Conocer su entorno puede acceder a nuevas formas de preguntar y ampliar su perspectiva ante el mundo (Benites et al., 2024).

Otra característica es la fluidez verbal e ideacional: los niños presentan una gran cantidad de respuestas a partir de un mismo estímulo. A menudo, estas respuestas parecen extrañas o incoherentes para los adultos, dadas nuestras formas más rígidas de pensamiento asociativo. Pero en los niños, cada idea está vinculada a la siguiente, y la lógica interna de estas conexiones sigue su propio camino, una mezcla de intuición y perfiles de curiosidad. También las propuestas suelen ser más originales, y la perseverancia en continuar un proyecto es más sostenida, especialmente cuando se sienten emocionalmente seguros. La finalidad de la creatividad infantil no es encontrar respuestas “correctas”, sino experiencias significativas que les permitan armar conocimientos a partir de la percepción sensorial, el afecto y lo social. Por eso el ambiente que ofrezca el adulto deberá ser rico en estímulos, libre de juicios de valor y favorecer el proceso por sobre el resultado (Valles & Arriaga, 2022; Herrera & Gonzales, 2023).

Etapas del desarrollo creativo en la infancia

En términos generales, las etapas del desarrollo creativo en la infancia avanzan de manera incremental y se asocian con el crecimiento cognitivo, emocional y social del niño. En los primeros años, es decir, hasta los 0 a 3 años, la creatividad acecha en la capacidad sensorial y motriz de explorar el mundo: los niños pequeños investigan activamente su entorno a través de su cuerpo, sentidos y apego a la imitación. Estos “años dorados” son primordiales para desarrollar una actitud curiosa y espontánea hacia nuevas experiencias. La creatividad infantil durante esta etapa incluye juegos sin estructuras, garabatear, hacer ruidos y actuar con el cuerpo de manera expresiva a través del agarre de objetos o la vocalización (Fernández, 2022).

De 3 a 6 años, los niños inician la etapa de representación, donde juega un papel importante el juego de simulación y el dibujo. Durante esta fase, los niños crean historias, personajes y situaciones imaginarias, lo que les permite entender la idea de representación y tener pensamiento divergente. La creatividad repuesta en esta fase se desarrolla a través de la experimentación, el habla y la socialización, y el intento no debe ser juzgado. La tolerancia al error fomenta que los niños prueben e investiguen sin temor al juicio. El reconocimiento y apoyo a estas etapas del desarrollo creativo son fundamentales para la formación de individuos capaces de enfrentar los desafíos del mundo actual con originalidad y sensibilidad (Pérez & Gutiérrez, 20223).

Factores que estimulan o inhiben la creatividad

Entre los factores que favorecen la creatividad infantil se encuentran un ambiente afectivo seguro, libre de juicio; la capacidad de exploración profunda y desarrollo de relaciones; y adultos valoradores del proceso más que del producto. Espacios de experimentación y juego simbólico, de producción artística, problemas a resolver y la posibilidad de tocar, hacer sonar y probar todo aquello que la curiosidad les dicta ejercitan

la imaginación e invitan a pensar en accionar creativo. Asimismo, el fomento de la autonomía, el respeto al tiempo propio y la capacidad de decidir y elegir potencian la seguridad y la motivación intrínseca, ambas indispensables a la hora de expresarse creativamente (Morange & Gómez, 2023).

Sin embargo, también hay factores que pueden inhibir el desarrollo de la creatividad. La sobre estructura, el exceso de normas, las rutinas rígidas y la evaluación, centrada únicamente en los resultados correctos, generan inseguridad y restringen la espontaneidad. Del mismo modo, el miedo al error, la falta de reconocimiento del proceso de esfuerzo creativo y la comparación permanente con otros niños pueden perjudicar su autoestima y reducir su disposición a explorar ideas. Por lo tanto, tanto el hogar como la escuela deben enseñar y fomentar un “modelo de entorno” que aproveche y valore la originalidad, la curiosidad y la expresión individual (Smare & Elfatih, 2024).

Importancia de la creatividad en el desarrollo integral

La creatividad es un componente fundamental en el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Esta permite a los niños explorar en libertad el mundo de una manera imaginativa y significativa. A través de actividades como la música, el dibujo, el juego y contar historias, los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y afectivas que son esenciales para su desarrollo. Incentivar la creatividad en el niño desde edades tempranas conduce a habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la escritura y expresión de emociones, lo que impulsa un enfoque personalizado del aprendizaje activo (Nivela et al., 2024).

De igual manera, la creatividad también es un factor de confianza en sí mismos, capacidad de autonomía y de adaptación a nuevos retos; en espacios de aprendizaje, la adopción de metodologías que fomenten la imaginación permite a los menores adquirir conocimientos con mayor motivación y participación, favoreciendo su autoestima y

sentido de pertenencia. Por lo que, fomentar la creatividad no solo enriquece su paso por la escuela, también los forma como individuos con pensamiento innovador, sensibles y autónomos (Villon & Sala, 2024).

La ludoteca como estrategia didáctica

Conceptualización de la ludoteca

La ludoteca es un espacio concebido para el juego, en el que efectivamente se juega. En ella, encontramos tanto los fines como los medios del acto lúdico, los cuales se conjugan en un determinado tiempo y lugar (Sousa & Tagarro, 2021). Aunque el concepto de ludoteca se trabaja desde varias disciplinas, todas coinciden en reconocer como componentes esenciales a las personas que juegan se trate de niños, niñas y personas que se encuentren en distintas complementaciones del desarrollo, los recursos disponibles juguetes, actividades, espacio físico, elementos simbólicos y a una figura o instancia que facilita las condiciones para que el juego ocurra, bien de manera explícita o implícita. Estos componentes operan articuladamente, ya que el espacio y los objetos lúdicos son agentes activos en la experiencia de juego (Plascencia et al., 2021).

La ludoteca es un espacio creado y diseñado para favorecer el desarrollo de la infancia por medio de la capacidad de jugar y, a la vez, fomentar el reconocimiento en los niños de su capacidad de accionar como sujeto social activo en tanto partícipes real y efectivo en la creación y apropiación de los contextos y actividades que aprecian y reconocen, valorizándose a sí mismos en su capacidad de jugar y creciendo. Estos entornos se diseñan y estructuran en función de las condiciones del entorno inmediato, las necesidades de los niños y niñas, la familia y la comunidad (Salazar & Silva, 2021).

En vista de lo planteado, la ludoteca es un espacio esencial para el desarrollo integral de la infancia, en el que el juego no es solo un fin de diversión, sino un instrumento educativo y social. Su organización y dinámica parten de las necesidades de

los pequeños, contexto familiar y comunitario, y, en tal medida, reconoce a estos como protagonistas activos de la construcción de sus vivencias, facilitando de este modo el crecimiento personal, social y emocional.

Beneficios de la ludoteca

La ludoteca cumple un papel fundamental en el desarrollo humano, ya que, al ser implementada en una comunidad, contribuye al crecimiento integral de sus habitantes. Su presencia ofrece múltiples beneficios que promueven un desarrollo pleno y enriquecedor en las personas. En este sentido según la apreciación de Trujillo et al. (2022), aborda distintas alicientes o beneficios que tiene la ludoteca:

Tabla 1

Beneficios de la ludoteca

Lúdico recreativo	Busca posicionar la importancia del jugar.
Formativa	Se desarrollan procesos que a largo plazo fortalecen las relaciones familiares y colectivas.
Pedagógica contextualizada	Genera métodos de aprendizaje basados en los contextos particulares de cada grupo poblacional.
Social comunitaria	Es vital para la socialización entre las infancias y las comunidades donde viven y los rodean.
Cultural	Ayuda en el reconocimiento de los otros, de sí mismo y del contexto donde se vive.
Preventiva	Contribuir en la identificación de violencias generadas en los infantes y construir rutas de atención para prevenirlas y ayudarlas.
Promoción de derechos	Permite saber si los derechos de los niños están siendo aplicados o vulnerados y contribuye en el reconocimiento de los derechos de la comunidad.
Ambiental	Sirve para fomentar las buenas relaciones y prácticas con el ambiente.

Equidad	Desarrolla políticas alrededor de las violencias basadas en género.
----------------	---

Nota. Tomado de Trujillo et al. (2022)

En vista de lo planteado, puede argumentarse que la ludoteca comparte múltiples ventajas, las cuales incluyen el fomento del juego y la actividad recreativa, el fortalecimiento de los lazos familiares y comunitarios y la creación de estrategias educativas contextualizadas. Asimismo, propicia la intercomunicación social, la vivencia de la identidad cultural y la prevención de la violencia. En este sentido, posibilita la legitimación de las razones de la infancia, el respeto hacia la naturaleza y la promoción de la igualdad de género.

Tipos de ludotecas

Las ludotecas pueden clasificarse según diversos criterios, como los objetivos que persiguen, su organización y duración, el espacio físico donde se desarrollan, la modalidad de gestión y la población a la que están dirigidas. A continuación, se presenta una tabla que describe los diferentes tipos de juego y su aplicación (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2021):

Tabla 2

Clasificación de las ludotecas

Tipos de ludotecas	Categorías específicas asociadas a las ludotecas	Aplicación
Objetivos	Ludotecas terapéuticas	Brinda atención a aspectos de salud mental o física de la población atendida.
	Ludotecas de investigación	Se desarrollan en entornos académicos.

	Ludotecas comunitarias	Promueve el juego como una actividad en sí misma en espacios propios de la comunidad.
Organización o Duración	Ludoteca estable	Tienen un espacio físico fijo con instalaciones adecuadas.
	Ludotecas temporales	Se encuentran ubicadas en espacios públicos por un tiempo determinado.
	Ludotecas itinerantes	Se desplazan hacia las comunidades para ofrecer sus servicios debido a la distancia o dificultad de acceso.
Lugar físico donde opere	Ludoteca escolar	Operan dentro de las instituciones educativas con el propósito de integrar el juego en el aprendizaje diario.
	Ludoteca municipal	Ubicada en dependencias municipales.
	Ludoteca en servicios de salud	Se encuentran en instituciones sanitarias y brindan servicios a niños hospitalizados de forma temporal.
Gestión	Ludoteca de gestión oficial	Aquella cuya implementación y diseño son planteados desde organismos de carácter estatal gubernamental.
	Ludoteca de gestión mixta o asociada	Son todas aquellas iniciativas que en sus procesos de diseño e implementación participan tanto actores estatales gubernamentales como miembros de la sociedad civil.
	Ludoteca de gestión privada	Incluye a todas aquellas iniciativas de carácter privado.
Población	Ludoteca infantil	La población a la que atiende son niños y niñas de diferentes grupos etarios (desde bebés hasta adolescentes).
	Ludoteca para familias	El énfasis está puesto en la relación adulto-niño y la propuesta busca dinamizar espacios de juegos al interior de las familias.

Ludoteca para adultos	Espacios de juego compartidos entre adultos con la finalidad misma de jugar.
Ludoteca para adultos mayores	Estos espacios destinados a las personas de la tercera edad que buscan fomentar el ocio y el encuentro con sus pares.

Nota. Tomado de Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2021)

Función pedagógica de la ludoteca

Los principios pedagógicos sobre los que se fundamenta la ludoteca propician el enfoque del juego como un instrumento educativo clave para el niño. Sus raíces se hallan en las enseñanzas y aportaciones de teóricos y educadores que sobresalieron en la promoción del juego en la educación infantil, como Friedrich Fröbel. De esta forma, la ludoteca es un nuevo entorno donde los niños pueden descubrir, indagar y aprender con sentido de pertenencia al lugar y a la actividad que se desarrolle. Mediante el juego, ayuda a los niños a madurar cognitivamente y emocionalmente, relacionarse entre sí y asimilar habilidades cognitivas esenciales para su futuro (Cárdenas et al., 2025).

También, las ludotecas promueven la inclusión y la equidad al ofrecer lugares abiertos para todos los niños, sin importar su capacidad y entorno social. A través del juego en el proceso educativo, se desarrollan la creatividad, la independencia y la cooperación, tales como la ludoteca, ayudan a formar ciudadanos comprometidos y compasivos. Por lo tanto, la ludoteca no es solo una adición beneficiosamente importante al aprendizaje formal, sino que también es una piedra de cimiento para la sociedad más justa y solidaria (Ciarrusta, 2025).

Principios metodológicos del juego en la ludoteca

La ludoteca centra su práctica en principios metodológicos que colocan al niño como protagonista activo de su aprendizaje. Uno de estos es la libertad de elección, lo cual se manifiesta en la posibilidad de seleccionar sus actividades favoritas. De este modo,

los niños gozan de autonomía y se estimula su motivación intrínseca. Por otro lado, se trabaja el aprendizaje significativo, en el que el juego es una actividad que impacta en sus experiencias reales, desarrollando la comprensión de su medio y a su vez habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Moro, 2023).

Otro principio es la flexibilidad de la ludoteca, adaptando la actividad lúdica a la medida de las necesidades, intereses y ritmos de cada niño en particular, reconociendo su individualidad. Asimismo, es un espacio de socialización, ya que el ambiente lúdico promueve la realización de juego grupal, facilitando el trabajo en conjunto, despierta la empatía y resuelve conflictos. Esos principios metodológicos hacen de la ludoteca un espacio pedagógico más allá de pasar un rato divertido y entretenido, atrayendo su categorización como recurso educativo integral (Ovalles & García, 2025).

Rol del docente en la ludoteca

En la ludoteca, el docente tiene como función ser guía, mediador y facilitador del aprendizaje por medio del juego. No se trata de transmitir conocimientos de manera dirigida y tradicional, sino de proporcionar un entorno seguro y promotor de aprendizajes, donde el niño pueda explorar libremente, tomar decisiones y adquirir aprendizajes autónomos. Así, le corresponde planificar y organizar el espacio, seleccionar materiales y proponer experiencias lúdicas que favorezcan el desarrollo integral, pero atendiendo en todo momento a los intereses, ritmos y singularidades de cada niño (Figuroa et al., 2022).

Además, el docente está atento a las interacciones y comportamientos que se llevan a cabo dentro y fuera del juego, con el objetivo de identificar fortalezas, dificultades y oportunidades de crecimiento. De esta manera, la observación le otorga la posibilidad de intervenir en ciertos aspectos de la actividad de forma rápida y sutil, aportando propuestas que pueden enriquecer la experiencia, promoviendo de esa manera potenciales dimensiones que no están siendo integradas. Por lo tanto, el docente se

transforma en mediador en este proceso, facilitando el aprendizaje significativo y estimulando el progreso cognitivo, emocional y social sin llegar a entrometerse (Maftai & Gherguț, 2024).

Fundamentos teóricos que sustentan la ludoteca y la creatividad

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget afirma que los niños construyen activamente su conocimiento al interactuar con el entorno. Propuso que las etapas del desarrollo intelectual siguen un patrón fijo: sensoriomotor, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales. Cada uno de estos niveles es un marco de pensamiento más complejo, lo que lleva a una reorganización de las estructuras mentales del niño que se llaman esquemas por medio de los procesos de asimilación y acomodación para hacer frente a las nuevas experiencias (Barreto et al., 2024).

Piaget sostenía que el aprendizaje no era simple transmisión de información, sino un proceso interno en donde el niño interpreta, experimenta y da sentido al mundo que lo rodea. Esta teoría ha tenido gran influencia en el campo educativo, ya que señaló la relevancia de otorgar experiencias significativas y apropiadas al nivel de desarrollo de los niños. Los aportes de Piaget han marcado un antes y un después, ya que finalmente se concuerda en que el pensamiento infantil posee una lógica y cada fase implica una estrategia diferenciada (Zabala et al., 2024).

Teoría sociocultural de Vigotsky (zona de desarrollo próximo y juego como mediador)

Por otro lado, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky sostiene que el aprendizaje es un proceso social que se lleva a cabo en cooperación con otros, particularmente adultos y compañeros más competentes. Centrados en un concepto central, el nivel de desarrollo próximo o simplemente ZPD, la teoría de Vygotsky argumenta que la brecha entre lo que

un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con el apoyo de un guía o tutor es donde más se aprende. Vygotsky cree que cuando un adulto modela y sirve de guía para el aprendiz, el niño puede pasar de concreto a abstracto y de allí a niveles superiores del conocimiento (Carrera & Mazzarella, 2001).

En este marco, el juego adquiere un rol protagónico como herramienta mediadora del desarrollo. El juego simbólico sirve de escenario para que los niños representen roles, normas y situaciones sociales, proceso mediante el cual pueden internalizar conocimientos y desarrollar funciones mentales superiores como el lenguaje, la autorregulación y la planificación. Para Vygotsky, el juego no es algo simplemente útil, sino que es el principal referente del niño para promover el aprendizaje y el crecimiento intelectual, ya que le permite al niño jugar por encima de su nivel real y acercarse a su nivel potencial (Vergel, 2014).

Teorías de la creatividad

Uno de los primeros psicólogos en abordar el estudio de la creatividad de forma sistemática, utilizando un enfoque científico, fue J.P. Guilford. Este autor propuso el modelo del pensamiento divergente según el cual la creatividad reside en la habilidad de la persona de ser capaz de generar varias soluciones originales para un mismo problema. Guilford define la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración como elementos indisolubles del pensamiento creativo, y argumenta que no nacen con las personas, sino que pueden desarrollarse con la formación y la estimulación adecuadas (Krumm et al., 2017).

Por su parte, E. Paul Torrance diseñó pruebas específicas para medir la creatividad en niños y adultos, enfocándose en el pensamiento creativo como una capacidad que puede ser incentivada desde el contexto educativo. Howard Gardner, en su teoría de las inteligencias múltiples, incluyó la creatividad como una manifestación de distintas formas

de inteligencia (como la musical, espacial o interpersonal), destacando que cada persona puede ser creativa a su manera. En conjunto, estas teorías refuerzan la idea de que la creatividad es una habilidad valiosa, diversa y educable (Garnero & Elisondo, 2022; Grimaldo et al., 2023).

Estrategias didácticas para estimular la creatividad

Actividades didácticas para estimular la creatividad

Las actividades que permiten jugar creativamente, como la dramatización, el arte, la música y los cuentos, también tienen un papel crucial en la niñez debido a que, a través de ellas, los niños pueden expresarse libremente y fortalecer habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Por ejemplo, en el teatro, los niños pueden actuar en escenarios imaginarios o actuales, lo que facilita la adquisición de un lenguaje y capacidad de resiliencia. El arte, por otro lado, les posibilita experimentar con colores, formas y texturas, lo que permite estimular la percepción, el desarrollo de la motricidad fina y la expresividad emocional (Campos et al., 2023).

En consecuencia, la música y los cuentos son elementos indispensables para la formación integral de las niñas y los niños. Como se vio, la primera promueve el aprendizaje de la memoria, el ritmo, la motricidad y la concentración, y la segunda incentiva la imaginación, el hábito lector y la comprensión del lenguaje. Ambas no solo revisten un carácter lúdico sino que al mismo tiempo contribuyen a la generación de escenarios de aprendizaje significativos, en los cuales las niñas y los niños son los protagonistas en la construcción activa, creativa y disfrutable del conocimiento, convirtiéndose en algo indispensable en cualquier centro de enseñanza o ludoteca (Mendizabal et al., 2025; Suárez et al., 2010).

Ambientes creativos y organizados en el aula y la ludoteca

En el aula y la ludoteca, los ambientes creativos ofrecen condiciones para un aprendizaje activo, la exploración y la imaginación. Un espacio correctamente diseñado, con material accesible, variado y adecuado a las edades, promueve la curiosidad y el deseo de descubrir. Un ambiente creativo no se refiere solo a una cuestión decorativa, sino que se construye por medio de actividades lúdicas y pedagógicas que prueban las capacidades de los niños a experimentar, crear y resolver situaciones de formas originales (Barbosa et al., 2021; Merette & Peña, 2025).

Por otro lado, la organización del espacio resulta determinante para generar ambientes en los que los niños se sientan seguros y en libertad. Al contar con espacios y materiales organizados y delimitados para cada tipo de actividad lectora, arte, construcción, dramatización, el niño reconoce y utiliza los recursos de manera libre y responsable. De esta manera, la creatividad y la organización del espacio convierten al próximo y la ludoteca en ambientes favorecedores del desarrollo integral y del aprendizaje significativo (Cruz et al., 2021).

Metodología

Esta investigación se desarrolló bajo un diseño bibliográfico-documental, cualitativa, descriptiva y no experimental. Se realiza en fuentes secundarias como libros, artículos científicos y tesis, sin manipulación de variables. Al ser no experimental, no se realiza una manipulación de los fenómenos y solo se observan en su entorno, además, se utiliza para comprender contextos sociales y educativos a partir de datos no numéricos. El proceso de investigación consta de la búsqueda de información, la revisión, la comparación, la interpretación y la conclusión de la misma, lo cual me permite obtener una base teórica. Este enfoque de investigación posibilita una comprensión detallada del

objeto de estudio, para desarrollar un análisis crítico y reflexivo desde un punto de vista objetivo y contextualizado.

Para la búsqueda de información se emplearon los operadores booleanos AND y OR, enlazando con los términos: Ludoteca, juegotecas, estrategia y creatividad, además de sus variantes en inglés. Las fuentes de información utilizadas en esta investigación son las siguientes bases de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca: Redalyc, Scopus y Google Académico.

Los criterios de inclusión se establecieron considerando a los estudios que abordan el uso de la ludoteca como herramienta pedagógica para el desarrollo de creatividad, enfoque en niños de educación inicial, documentos publicados en inglés y español, documentos que sean artículos científicos y revisiones sistemáticas, artículos de acceso libre y publicaciones en los últimos 5 años (2020-2024). Mientras que para los criterios de exclusión se establecieron a las investigaciones que estén enfocados en otros niveles educativos, que no se aborden la ludoteca ni el desarrollo de la creatividad, documentos no académicos (Artículos de opinión, noticias, blogs o contenido no validado por revisión científica), documentos de pago y publicados antes del 2020..

La información recolectada fue organizada y sintetizada de manera estructurada, mediante la elaboración de un resumen descriptivo de cada uno de los estudios revisados, en el cual se identificaron y describieron aspectos clave de cada uno de ellos, tales como el tipo de diseño metodológico, la población o muestra abordada y los hallazgos obtenidos. Se destacaron, en particular, los aportes concretos vinculados a la utilización de una ludoteca como herramienta didáctica en la potenciación de la creatividad en el nivel de educación inicial. En cuanto a la sección de discusión, se elaboró un análisis comparativo entre los hallazgos en cada uno de los estudios revisados.

Resultados

La recopilación de investigaciones sobre el papel de las ludotecas y juegotecas para el desarrollo integral de la infancia en contextos educativos y comunitarios se presenta en la Tabla 3. Los estudios seleccionados para su análisis y discusión son tanto empíricos como documentales y se enfocan en la influencia y aporte del juego de roles y espacios lúdicos relacionados a aspectos como la lectura y alfabetización precoz, la convivencia diaria con pares, la ciudadanía y la autonomía infantil. A pesar de sus distintos orígenes geográficos y culturales, estas investigaciones plantean pruebas evidentes de la importancia de proporcionar a los niños y niñas oportunidades para explorar, interactuar y aprender de manera significativa.

Tabla 3

Artículos seleccionados para el estudio

Autor/es, año	Idioma	Título	Objetivo	Muestra	Método	Resultados
Jheng & Sung, 2020	Inglés	Exploring the Impact of Toy Libraries on Children's Early Literacy Development: From the Perspective of "Playing"	Explorar el impacto de las ludotecas en el desarrollo de la alfabetización temprana de los niños en edad preescolar.	2 ludotecas 76 niños de educación inicial 62 cuidadores 7 bibliotecarios	Cualitativo Observaciones y entrevistas	El uso de juguetes en ludotecas fomenta la lectoescritura temprana, habilidades cognitivas y sociales en preescolares, además de aliviar la carga económica familiar y promover la interacción entre cuidadores y niños en un entorno de aprendizaje compartido.
Acosta et al., 2020	Español	La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial.	Hacer una base teórica en la que se siga y se practique el desarrollo de la creatividad a través de la lúdica como elemento fundamental, en donde se pretendió desarrollar esta	60 niños	Mixta Encuesta y observaciones	Se evidenció baja creatividad infantil y limitada expresión emocional. El docente enfrenta retos en el aprendizaje y desarrollo temprano. Se propusieron actividades lúdicas adaptadas a las necesidades, promoviendo la creatividad infantil mediante la intervención docente y el acompañamiento continuo.

Plascencia, 2021	Español	Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables	característica de manera natural. Describir una serie de experiencias dinámicas y de múltiples variables asociadas al juego en la infancia en un escenario de ludoteca.		Revisión documental conceptual	El juego, esencial en la infancia, permite a los niños crear realidades alternas y vincularse con otros. Brindar condiciones adecuadas favorece su desarrollo, salud, derechos y convivencia, especialmente en contextos de vulnerabilidad.
Díaz, 2022	Español	Las ludotecas abiertas: un sendero hacia las escuelas de paz y convivencia escolar	Analizar, desde la revisión de diversas fuentes cómo las ludotecas abiertas son una estrategia didáctica idónea para el fomento de una educación para la paz y la convivencia escolar en las instituciones educativas.		Revisión documental	Permitió hallar como resultado principal la importancia de la ludoteca como una estrategia para fomentar el desarrollo integral de los niños y favorecer la convivencia y la paz en las escuelas.
Haffnr & Saraví, 2022	Español	Recreación, participación y autonomía en juegotecas comunitarias. Análisis de una experiencia en la República Argentina	Compartir algunos aspectos de una experiencia que fue llevada adelante durante el año 2017 a través de un proyecto de intervención realizado en la Juegoteca de un Centro Educativo Comunitario ubicado en Villa Soldati, en el Sur de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina.	100 niños	Cualitativo Encuestas, observaciones y entrevistas	Se realizaron análisis profundos y se definieron objetivos orientadores del proyecto, incorporando conceptos como educación no formal y recreación. Se ejecutaron planes de acción y reflexiones finales, destacando la participación juvenil como clave para desarrollar autonomía en procesos recreativos.
Salazar & Silva, 2022	Español	Juegotecas integrales: Espacio de encuentro educativo y recreativo entre padres e hijos	Diseñar una estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en		Mixta Encuesta, entrevista y observaciones	Los resultados del diagnóstico realizado a los alumnos, permitieron comprobar que se debe fomentar la creatividad, porque no la desarrollan de manera adecuada, debido a que las actividades aplicadas por los docentes presentan limitaciones.

			los alumnos del subnivel preparatoria de la Unidad Educativa Fiscal “Eleodoro González Cañarte”			Además, se constató que la propuesta era aplicable para desarrollar en los alumnos su creatividad.
Salazar et al., 2023	Español	Dispositivo lúdico de la juegoteca: Elementos fundamentales	Dar respuesta al objetivo que busca seleccionar experiencias de docentes que han implementado el dispositivo de las juegotecas en sus prácticas pedagógicas con el fin de apropiarse de sus elementos fundamentales.	3 docentes	Cualitativo Diseño e implementación de las Juegotecas, observaciones, entrevistas y cuestionarios	Los conversatorios evidencian que espacio, agente lúdico, materiales y actividades son claves en la juegoteca, donde los niños desarrollan relaciones sociales y competencias ciudadanas esenciales para la convivencia a través del juego en un entorno estructurado.

Discusión

Los resultados de este estudio demuestran que la ludoteca como estrategia en el desarrollo de la creatividad de los niños en educación inicial de acuerdo a los estudios realizados por Jheng & Sung (2020) proporciona evidencia cualitativa fuerte en relación con la forma en que la manipulación y la exploración de colecciones de juguetes pueden estimular los procesos cognitivos, como la asociación letra-sonido y la narración de cuentos. Sin embargo, el hecho de que este estudio esté centrado en dos ludotecas urbanas sin un grupo de control común limita la generalización de las conclusiones al primer objetivo, ya que no hay desviación cognitiva cuantitativamente medida dedicada a otros entornos lúdicos. Desde el enfoque cualitativo y mixto, Salazar et al. (2023) y Haffner & Saraví (2022), ofrecen un valioso repertorio de estrategias pedagógicas de calidad:

facilitadores intencionan de uso de espacios, materiales y dinámicas participativas para promover la creatividad y la autonomía de uso.

La interacción con materiales y juegos en la ludoteca forja una relación asociativa consistente con la estimulación de procesos cognitivos complejos. Por mencionar dos de estos procesos, Jheng & Sung (2020) y Acosta et al. (2020) demuestran que la manipulación libre de juguetes y lúdicos promueve la exploración, la generación de múltiples soluciones y el razonamiento lógico a edades tempranas. La mayor diversidad de estímulos tales como letras, formas, texturas, les enseña a pensar de manera divergente, combinando elementos sin patrones previamente conocidos, a ser más creativos y a gestionar los desafíos que se les plantean por sus propios medios.

De hecho, según los aportes de García et al. (2025), mostraron que el uso de juegos didácticos en aula (4–6 años) mejora significativamente la atención y la resolución de problemas, fortaleciendo el pensamiento crítico tras un periodo de intervención. De igual manera, los aportes de Guerrero (2021), se contrastan oportunamente con los resultados del presente estudio, dado que existe una prominencia entre habilidades cognitivas y pensamiento divergente en niños de 5 años, indicando que el desarrollo cognitivo está directamente relacionado con la creatividad.

Del mismo modo, las contribuciones de Rojas & Terán (2022), también se relacionan con los resultados de la presente investigación, indicando que juegos como LEGO, Dixit o Catan fomentan el pensamiento divergente (múltiples soluciones) y computacional en educación infantil; además las estrategias lúdicas con objetos reales estimulan el pensamiento lógico y habilidades cognitivas en niños de 5 a 6 años, aunque identificaron dificultades en seriar y numerar con ciertos alumnos. De igual manera, Chida & Avalos (2025), manifiesta que actividades como rompecabezas, juegos

simbólicos y de construcción fortalecen memoria, atención, razonamiento abstracto y planificación.

Por su parte, Plascencia et al. (2021) interpretan el espacio lúdico como un campo intensivo de socialización y paz. Aunque cubre las líneas conceptuales (más que empíricas) de cómo las ludotecas alivian situaciones emocionales y colaboran redes de derechos y convivencia, los hallazgos basados en el análisis documental contribuyen al segundo objetivo. Sin embargo, el artículo carece de evidencias directas de los niños y sus cuidadores que permitan contrastar sus percepciones y comportamientos reales.

Como se mencionó, las ludotecas se constituirían como un espacio seguro en la manifestación de emociones y el desarrollo de habilidades sociales. En ese sentido, Plascencia et al. (2021) y Díaz (2022) indican que en los niños y niñas pueden proyectar sentimientos, negociar así roles y construir narrativas compartidas, lo que fomentaría en cierta medida la empatía y la regulación emocional. Haffner & Saraví (2022) aportan datos empíricos que señalan un aumento en la confianza para la participación grupal y para resolver conflictos de convivencia. En ese sentido, la evidencia señala que las ludotecas promueven la comunicación afectiva y el fortalecimiento de la cohesión grupal, factores fundamentales para una socialización saludable en estas condiciones.

Según los aportes de Espinoza (2023), tiene concordancia con los resultados de presente estudio, indicando que la ludoteca (colorido, juegos, socialización) tiene la potencialidad para que los niños expresaran sus emociones libremente, mejorando autorregulación, control de impulsos, autonomía y autoestima. De hecho, tal es su prominencia que Tumbaco et al. (2023), señalan que dentro del contexto ecuatoriano 100 niños de primeros años de básica, en el que se les aplica el juego, medido mediante la Knox Preschool Play Scale, tiene una correlación significativa con el desarrollo de habilidades sociales, motivando la interacción y la dinámica entre pares.

De la misma manera, los aportes de González et al. (2021), concuerdan con los resultados del presente estudio, destacando que incluso las ludotecas comunitarias, la provisión de espacio, objetos, compañeros y facilitadores fomenta la convivencia, reproducción de roles sociales y articulación de dimensiones de salud, derechos y socialización. Frente a la perspectiva de Plascencia et al. (2021), señala que las experiencias lúdicas en párvulos promueven conciencia de sí mismos, autorregulación, integración social, autoestima y resolución pacífica de conflictos.

En el diseño de experiencias creativas, Salazar et al. (2023) presentan los fundamentos de cuatro pilares clave: espacio, agente lúdico, materiales y actividades. En cuanto a los diferentes tratamientos, la presencia de un mediador formado en la producción de juegos que permitan variar los niveles de dificultad y plantear retos jugables progresivos es el componente más influyente. La planificación de escenarios en categorías temáticas y la combinación de juego libre y dirigido abordan de cerca la autonomía del niño con suficiente orientación para encauzar la imaginación. Las acciones mixtas observadas por Acosta et al. (2020) y Salazar & Silva (2022) refuerzan que la utilización de la observación, la encuesta y la retroalimentación adecuadas del alumno para mantener la relevancia identifica las actividades más apropiadas y maximiza los resultados creativos.

Acosta et al. (2020) y Salazar & Silva (2021), utilizan diseños mixtos para detectar carencias creativas en una etapa temprana y comprobar intervenciones lúdico-pedagógicas. Si bien tienen la virtud de complementar encuestas de opinión con observaciones directas, el bajo nivel de estandarización de los instrumentos y la falta de medidas de transferencia a otros contextos educativos dejan interrogantes sobre la sostenibilidad de los resultados.

Pese a la riqueza cualitativa de los estudios, existe una carencia notable de investigaciones longitudinales que documenten la consolidación de habilidades creativas más allá de la ludoteca. El seguimiento temporal y la evaluación en contextos escolares formales quedan en gran medida por realizarse. No obstante, los estudios de Haffner & Saraví (2022) y Salazar & Silva (2022) sugieren indicios de transferencia: niños que participan regularmente demuestran mayor iniciativa en tareas escolares y mejor resolución de problemas sociales.

De hecho, según los aportes de Xiong et al. (2022), manifiesta que en su estudio se observó un desarrollo sostenido en competencias emocionales, ciudadanas y creatividad, con tendencias crecientes en la curva de desarrollo frente al grupo de control que mostraba disminución en creatividad en contextos escolares tradicionales. Así mismo, Paz et al. (2025), evaluó el impacto de una intervención creativa en tres momentos (pretest, postest y seguimiento a un mes) mediante tareas de transferencia, evidenciando no solo un aumento significativo en la creatividad de los estudiantes tras la intervención, sino también la capacidad de transferir esas habilidades a nuevos contextos, lo que sugiere efectos duraderos en entornos educativos. Esta revisión destaca patrones de transferencia de estas habilidades hacia el aprendizaje escolar y la autorregulación, subrayando la importancia de investigaciones longitudinales para confirmar estos efectos sostenidos.

Conclusiones

A lo largo de esta investigación, se ha podido confirmar que las ludotecas y juegotecas no son simples espacios de entretenimiento, sino verdaderos laboratorios donde la creatividad de los niños de educación inicial florece de manera excepcional. Estos hallazgos, en consonancia con la literatura revisada, revelan puntos clave que merecen ser destacados.

- La ludoteca es un motor cognitivo para la creatividad: hemos constatado que la interacción libre y diversa con juegos y materiales lúdicos en estos espacios es una estrategia didáctica fundamental que estimula directamente los procesos cognitivos asociados a la creatividad. Al ofrecer un entorno rico en estímulos (letras, formas, texturas, etc.), las ludotecas invitan a los niños a la exploración, al pensamiento divergente y a la búsqueda de múltiples soluciones, habilidades cruciales para un desarrollo creativo robusto.
- Por otro lado, se puede concluir que las ludotecas efectivamente son espacios pedagógicos estratégicos para promover dimensiones de la creatividad en la primera infancia. Las metodologías, caracterizadas por la promoción del juego libre y la oferta de una variedad de materiales y actividades, combinadas con una mediación intencionada de los facilitadores abierta a la exploración, sustentaron la diferencia, la autonomía y la resolución de problemas. Asimismo, la combinación de juego espontáneo y dirigido, o incluso la predefinición de escenarios sistematizados, facilita la generación de experiencias significativas para Georgetown entre el cognitivo y lo socioemocional. Independientemente de las limitaciones metodológicas y de la necesidad de ampliar la investigación longitudinal para verificar la transferencia de estos aprendizajes a entornos escolares formales, la evidencia se muestra en línea con la creencia de que las salas de juego no solo fortalecen la creatividad infantil sino también el desarrollo íntegro y la coexistencia apoya la coestructura del conocimiento.
- Finalmente, la propuesta presentada confirma que la ludoteca, entendida como un espacio pedagógico que ofrece un entorno estructurado y flexible, se constituye en una estrategia didáctica fundamental para fomentar el desarrollo creativo en los niños de 4 a 5 años de educación inicial. En efecto, las actividades propuestas,

enmarcadas en los lineamientos del currículo de educación inicial, garantizan experiencias significativas que combinan el juego libre, simbólico y estructurado con el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, psicomotrices y socioafectivas. En otras palabras, tanto el carácter activo y participativo del aprendizaje que favorece la exploración, la expresión, la imaginación, la toma de decisiones y la interacción social. De manera que el juego se enmarca como un recurso para este aprendizaje y la integración de elementos novedosos como las herramientas digitales y el arte en sus diversas manifestaciones y la manipulación de objetos tangibles, atienden a la diversidad de intereses y estilos de aprendizaje de los niños al tiempo que fomentan la autonomía y la capacidad creativa. En definitiva, se concluye en que el diseño de la guía potencia la función de la ludoteca como un entorno de formación, sumando un recurso metodológico que enriquece la labor docente, fomenta la innovación pedagógica y contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas a través de experiencias significativas centradas en la creatividad.

Referencias bibliográficas

- Acosta, E., López, F., & Donoso, R. (2020). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial. *Revista científico-educacional de la provincia de Granma*, 16, 368-379.
- Amado, L. D. R. (2020). Estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los centros de educación inicial. *INVESTIGACIÓN Y FORMACIÓN PEDAGÓGICA REVISTA DEL CIEGC*, 11, 23-42.
<http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/revinvformpedag/article/view/8233>
- Aparicio, J. (2023). *La ludoteca se postula como una herramienta novedosa de la didáctica* [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional Teziutlán].
<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/185130/1/UPN212LIEAPJH2023.pdf>
- Barbosa, C. S., Miranda, M. C. R. D., & Marques, R. N. (2021). Base Nacional Comum Curricular: O brincar como direito e a gestão escolar na educação infantil. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 16(4), 2922-2947.
<https://doi.org/10.21723/riace.v16i4.15681>
- Barreto, W. W., Paguay, J. F. A., Ulloa, J. H., Escobar, C. B. Z., Andrade, N. A., & Paguay, M. N. P. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: Un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4126-4138.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>
- Benites, C. R., Macas Armijos, G. M., Morocho Pardo, J. S., Cartuche Andrade, M. P., Sarango Guailas, K. B., & Benites Coronel, J. J. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Revista InveCom*, 4(2).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10850661>
- Campos, E., García, M., & Arcana, M. (2023). Pensamiento creativo en los estudiantes de educación básica: Revisión sistemática. *Varona. Revista Científico Metodológica*, 77.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1992-82382023000200009&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Cárdenas, Z., Laffita, Y., & López, C. (2025). La ludoteca móvil como recurso didáctico en la primera infancia. *XII Convención Científica Internacional*, 1-12. <https://rein.umcc.cu/bitstream/handle/123456789/4559/57.Zintya%20C3%A1rdenas%20Sainz%20ok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vigotsky: Enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Chida, S., & Avalos, D. (2025). Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1-23. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9208>
- Chida, S. G., & Avalos, D. P. (2025). Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 2666-2688. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9208>
- Ciarrusta, I. V. (2025). Crear, enseñar, transmitir el arte; desde su saber específico y su praxis. *AusArt*, 13(1), 59-81. <https://doi.org/10.1387/ausart.26909>
- Cruz, E., Cuervo, L. C., & Plazas, E. (2021). Significaciones sobre la paz, el proceso de internalización del aprendizaje y las competencias socioafectivas, en los nichos de interacción pedagógica de la escuela en el preescolar. *Revista Boletín Redipe*, 10(9), 273-295. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i9.1443>
- Escudero Rios, H., & Maca Perez, C. L. (2023). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. <https://hdl.handle.net/20.500.14621/6734>
- Espinoza, C. R. (2023). *Implementación de una ludoteca escolar para la mejora del aprendizaje por medio del trabajo socioemocional en el preescolar* [Tesis de Posgrado, Tecnológico de Monterrey]. <https://hdl.handle.net/11285/650918>
- Fernández, R. (2022). *El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas* [Tesis de Pregrado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56426/TFG-G5464.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm_source=chatgpt.com
- Figueroa, I., Pérez, R. L., & Zapata, P. C. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: Para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(47), 371-386. <https://doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *Manual para la implementación de espacios de juego en territorios* [Manual]. <https://www.unicef.org/paraguay/media/7736/file/Manual>
- Fonseca, R., & Villanueva, F. (2023). *Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” periodo 2022-2023* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11885>
- Fridrich, M. (2024). *Where Are the Toys? Exploring the Role of Learning Environments in Affording Play-based, Developmentally Appropriate Learning Experiences for Young Children (K-2nd Grade)* [Doctoral Thesis, Binghamton University State University of New York]. <https://www.proquest.com/openview/c89b9a310bf54b9c417f0a06511dac07/1?q-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Garaigordobil, M., Berrueco, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing Children’s Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions “Game Program”. *Journal of Intelligence*, 10(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- García, M. S., Herrera, L. S., Rodríguez, G. N. L., Sánchez, B. A., & Quijije, E. B. (2025). Uso de juegos didácticos y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 121-129. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p121-129>
- Garnero, P., & Elisondo, R. (2022). Aproximaciones a la creatividad a partir de acciones cotidianas: Registros en primera persona diferenciadas frente a las normas reguladoras de los cuerpos. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, 4343(15), 69-81.
- Grimaldo, E., Chávez Soto, B. I., Grimaldo, E., & Chávez, B. I. (2023). Prueba de creatividad verbal de Torrance: Evidencias de validez psicométrica en estudiantado mexicano de educación primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 23(2), 70-93. <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v23i2.52858>
- Guerrero, A. (2023). *La ludoteca se postula como una herramienta novedosa de la didáctica* [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional Teziutlán]. <http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/185606/1/UPN212LIEVIAD2023.pdf>

- Guerrero, L. E. (2021). *Habilidades cognitivas y pensamiento divergente en niños de 5 años de una institución educativa inicial, Lima, 2021* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98643>
- Gulbahor, R. (2023). Development of creative abilities in pre-school children through didactic games and art centers. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 4(3), 577-580. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/XJ6U9>
- Haffner, S., & Saraví, J. R. (2022). Recreación, participación y autonomía en juegotecas comunitarias. Análisis de una experiencia en la Republica Argentina. *ACTIVIDAD FÍSICA Y DESARROLLO HUMANO*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.24054/afdh.v13i1.1427>
- Herrera, M. C., & Gonzales, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- Herrera Vera, D. Y. (2023). *Recursos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa Víctor Emilio Estrada* [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15484>
- Jheng, C.-C., & Sung, H.-Y. (2020). Exploring the impact of toy libraries on preschool children's early literacy development: From the perspective of "playing". *Journal of Library and Information Studies*, 18(1), 97-124. Scopus. [https://doi.org/10.6182/jlis.202006_18\(1\).097](https://doi.org/10.6182/jlis.202006_18(1).097)
- Krumm, G., Lemos, V., & Filippetti, V. A. (2017). Test De Pensamiento Creativo De Torrance (ttct) -Verbal Forma B: Normas Para Adolescentes Y Adultos Jóvenes Argentinos. *Anuario de Investigaciones*, XXIV, 277-284. https://www.redalyc.org/journal/3691/369155966015/html/?utm_source=chatgpt.com
- Maftai, A., & Gherguț, A. (2024). Using Toys as Potential Inclusive Educational Means: A Longitudinal Approach Involving Children, Parents, and Teachers. *Early Childhood Education Journal*, 52(8), 1945-1961. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01545-0>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista*

- Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181.
<https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Mejía, K. R. M. (2024). Innovación Pedagógica para Fomentar la Creatividad y el Pensamiento Crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 1026-1037. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10547
- Mendizabal, B. M., Morales, V. F., Serna, D. M. T., Quinto, I. S. C., & Melgarejo, T. F. (2025). La musicoterapia en el desarrollo cognitivo de los infantes. *Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063*, 5(3), 1-8.
<https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n3/2739-0063-ric-5-03-e050389.pdf>
- Merette, I., & Peña, M. de la P. (2025). Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana. *Ehquidad: La Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*, 23, 157-174. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0006>
- Moriche, M. R., & Gómez, C. (2023). El material no estructurado en la práctica educativa dentro del primer ciclo de educación infantil: Sus aplicaciones desde diferentes perspectivas metodológicas y su contribución al desarrollo de las capacidades infantiles. Estudio de caso en la Comunidad de Madrid. *Pulso. Revista de educación*, 46, 76-101. <https://doi.org/10.58265/pulso.5884>
- Moro, M. de los M. (2023). *La ludoteca y el CuentaCuentos como dispositivos de intervención comunitaria con las infancias para promover el derecho al juego y la participación en los espacios de salud de un barrio de Córdoba Capital: Contexto social-comunitario* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica de Córdoba]. <https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/4088/>
- Nivela, M. A., Echeverría, S. V., & Santos, M. M. (2024). Incidencia del arte en el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años. *REVISTA BOLIVIANA DE EDUCACIÓN*, 6(10), 46-60.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/742/7424821004/>
- Núñez, I., Murillo, G., & Santillán, Y. (2022). *La Ludoteca como estrategia para promover aprendizajes en primera infancia en dos instituciones socio comunitarias de la provincia de Salta* [Tesis de Pregrado, Universidad del Gran Rosario]. <https://rid.ugr.edu.ar/bitstream/handle/20.500.14125/421/Inv.%20D-219%20MFN%207433%20tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ovalles, I. M., & García, M. de la P. P. (2025). Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana.

- Ehquidad: La Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*, 23, 157-174. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0006>
- Paredes, G., & Alvear, L. (2025). El Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico en la Educación Inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 1-16. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i2.8940>
- Paz, N., Grovas, G., & Mevarech, Z. R. (2025). The effects of meta-creative pedagogy on elementary school students' creative thinking. *Metacognition and Learning*, 20(1), 9. <https://doi.org/10.1007/s11409-025-09412-6>
- Pérez, J., & Gutiérrez, J. (20223). *Factores que favorecen la creatividad en los niños de niveles medios en experiencias de aprendizaje relacionados a los lenguajes artísticos* [Tesis de Posgrado, Universidad de Chile]. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/201464/Factores-que-favorecen-la-creatividad.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm_source=chatgpt.com
- Plascencia, M., Corvalán, F., & Iglesias, J. L. L. (2021). Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: Ludotecas en zonas vulnerables. *Linhas Críticas*, 27. <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.35311>
- Plascencia, M., Corvalán, F., & Linaza Iglesias, J. L. (2021). Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: Ludotecas en zonas vulnerables. *Linhas Críticas*, 27, e35311. <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.35311>
- Pronk, J., Bosma, T., Lin, S., & Jongejan, W. (2024). Supporting teachers' professional development in the social classroom dynamics domain with lesson study. *International Journal for Lesson & Learning Studies*, 13(1), 149-162. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-10-2023-0140>
- Regalado, A., & Martínez, S. (2022). Estrategia lúdico pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 1-19. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0192>
- Rodríguez, L. D. (2020). Estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los centros de educación inicial. *Investigación y Formación Pedagógica Revista del CIEGC*, 11, 23-42. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvformpedag/article/view/1676>

- Rojas, R. R., & Terán, L. M. (2022). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 a 6 años*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63017>
- Salazar, D. E., & Silva, M. del S. (2021). Juegotecas integrales: Espacio de encuentro educativo y recreativo entre padres e hijos. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa* 2.0, 25(1), 334-355. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i1.1317>
- Salazar, D. E., Silva, M. del S., Giraldo, R. B., & Ortiz, G. A. (2023). Dispositivo lúdico de la juegoteca: Elementos fundamentales. *Revista Boletín Redipe*, 12(10), Article 10. <https://doi.org/10.36260/rbr.v12i10.2029>
- Sánchez, M. S., & Rodríguez, L. M. (2024). Lúdica y creatividad la respuesta a una educación innovadora como una herramienta para la educación. *DIALÉCTICA*, 2(24). <https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i24.3462>
- Smare, Z., & Elfatihi, M. (2024). A systematic review on factors influencing the development of children's creativity. *Journal of Childhood, Education & Society*, 5(2), 176-200. <https://doi.org/10.37291/2717638X.202452371>
- Sousa, R., & Tagarro, M. (2021). A importância do uso de materiais lúdicos e jogos na educação de infância. *Revista da UI_IPSantarém*, 8(2), 129-143. <https://doi.org/10.25746/ruiips.v8.i2.20671>
- Suárez, G. A. V., Maldonado, D. J. S., Rodríguez, C. E. R., Limones, G. V. B., & Baque, G. M. C. (2024). Educación Basada en el Juego: Un Enfoque Constructivista en la Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45474-e45474. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)474](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)474)
- Suárez, J., Maiz, F., & Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: Una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 25(1), 81-94. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1316-00872010000100005&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Trujillo, C. X., Garzón, D. X., Riaño, J. A., & Marrett, O. A. (2022). *Ludotecas Cali: Aportes para la Convivencia y el Juego en Familia en Santiago de Cali Una Experiencia en el Asentamiento el Encanto* [Tesis de Posgrado, Fundación Universitaria los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/6155>
- Tumbaco, M. M., Nunura, G. del S., Collazos, M. A., Cabrejos, Z. N., & Paredes, S. S. (2023). Children'S Play and Psychological Development of Social Skills in the

- First Years of Basic, In an Educational Unit in Ecuador. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(6s), 500-509.
<https://jrtd.com/index.php/journal/article/view/747>
- Valles, V. M., & Arriaga, J. C. R. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95.
https://www.redalyc.org/journal/4757/475772866007/html/?utm_source=chatgpt.com
- Vasquez Rojas, G. M. (2022). *Estrategias didácticas para estimular la creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°005 – Pucará* [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78673>
- Velásquez, Y., Rose, C., Oquendo, E. J., & Cervera, N. (2023). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 4-35. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1120>
- Vergel Causado, R. (2014). El signo en Vygotski y su vínculo con el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Folios*, 39, 65-76.
<https://doi.org/10.17227/01234870.39folios65.76>
- Villon, A. D., & Sala, D. M. (2024). Innovación Pedagógica para Fomentar el Pensamiento Crítico en el área de Ciencias Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 232-246.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10396
- Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers & Education*, 189, 104578.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>
- Zabala, S. L., Feria, M. Y., & Garavito, E. T. (2024). Diseño de Estrategias Neuropsicológicas para Mejorar el Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(3), 1910-1921.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9589706>
- Žarnauskaitė, M. (2023). Young children's creativity education in the context of Lithuania: A systematic review. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101310.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101310>

ANEXO 1

**GUIA DE ACTIVIDADES LA LUDOTECA
COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
*EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN
NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.***

4 A 5 AÑOS



Guía de actividades de la ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial

Introducción

La presente propuesta brinda una guía que describe ejercicios de atención temprana destinadas a mejorar el progreso de la ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial entre 4 a 5 años. El planteamiento de las actividades está en concordancia con las pautas específicas en el currículo de educación inicial de 2014.

La ludoteca, diseñada como un espacio pedagógico deliberado, es la principal estrategia didáctica clave para fomentar y promover el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial. Los juegos libres, estructurados y simbólicos, fomentan la experiencia recreativa que estimula la imaginación, la expresión emocional, la resolución de problemas y la interacción social. Este entorno permite a los infantes que exploren materiales diversos, asuman roles, y desarrollan habilidades cognitivas y comunicativas en un entorno seguro y estimulante. En este contexto, el juego no solo se reconoce no solo por una acción agradable, si no también como un significado básico de aprendizaje significativo y desarrollo integrado, la plasticidad, la sala de juegos promueve el fortalecimiento esencial de las habilidades creativas dinámicas, la participativas y la educación centrada para un niño propia de esta etapa (González & Torres, 2021).

Los ejercicios descritos en la presente guía ofrecen una vía para optimizar las habilidades psicomotoras en niños de 4 a 5 años. Se establecen diversas actividades basadas en los ámbitos de la exploración del cuerpo y las destrezas motoras.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la influencia de la ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial.

Objetivos específicos

- Analizar los componentes y recursos de una ludoteca que favorece en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Identificar las metodologías y actividades didácticas implementadas en la ludoteca que potencian las dimensiones de la creatividad en la primera infancia.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas para la ludoteca, orientada a potenciar el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.

Edad de 4 a 5 años

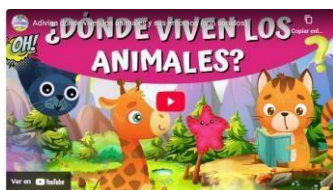
Actividad 1: Animales en acción



Imagen: Elaboración propia.

Ámbitos	Relaciones con el medio natural y cultural
Objetivo:	Identificar y comparar características de animales del entorno.
Destreza:	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.
Materiales:	Juguetes de animales, sonidos grabados, tarjetas con hábitats (jungla, granja, mar), láminas.
Procedimiento:	En la ludoteca, se presentan animales y sus hábitats. Los niños asocian los animales con su entorno y los sonidos que emiten. Realizan dramatizaciones o juegos de imitación con los animales.
Tiempo:	25 minutos
Criterio de evaluación:	Identifica las características básicas de los animales y los relaciona con su hábitat.

Sonidos de animales



<https://www.youtube.com/watch?v=b8S0s41-d2g>

Actividad 2: “Adivina quién soy”



Designer (2025) Imagen generada de una niña que está realizando adivinanzas a los demás niños con tarjetas.

<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ámbitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Fomentar la descripción oral como forma de comunicación.
Destreza:	Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.
Materiales:	Tarjetas con dibujos de animales, profesiones y objetos.
Procedimiento:	El niño escoge una tarjeta sin mostrarla. Da pistas orales para que los demás adivinen (ej.: tengo orejas largas y salto). El docente guía y apoya con unas palabras. Cada niño tiene un turno.
Tiempo:	25 minutos
Criterio de evaluación:	Describe oralmente un objeto incorporando en su vocabulario palabras nuevas.

Material de trabajo



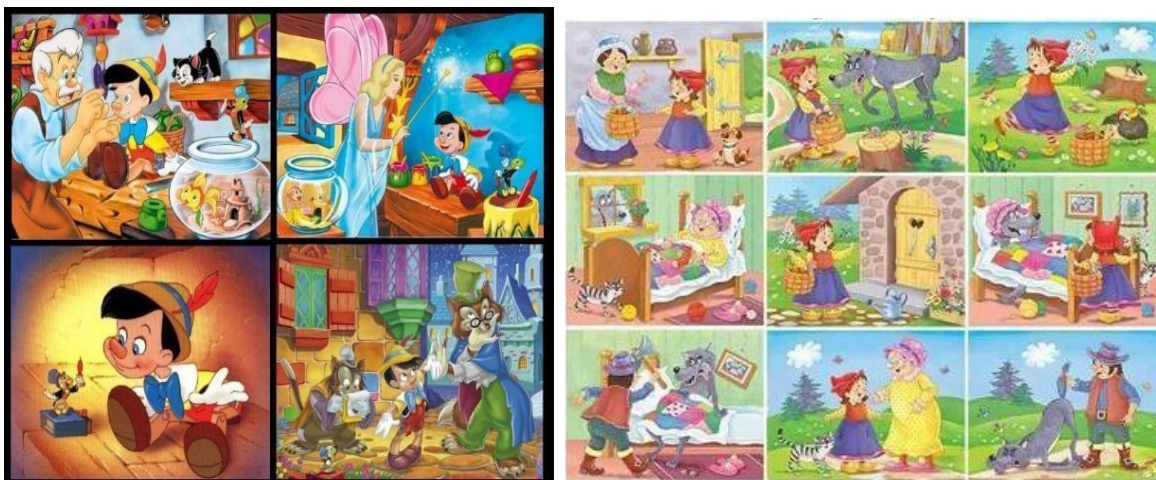
Actividad 3: “Pantalla mágica” (uso de tecnología)



Imagen: Elaboración propia

Ambitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Usar recursos digitales para enriquecer la descripción oral.
Destreza:	Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observar.
Materiales:	Tablet o proyector, presentación de imágenes digitales (animales cuentos escenas interactivas).
Procedimiento:	Mostrar en pantalla una imagen o escena digital. Pedir a los niños que observen atentamente y luego describan lo que sucede. Se puede utilizar una aplicación de cuentos interactivos o imágenes animadas. El docente ayuda a construir oraciones más complejas.
Tiempo:	15 - 20 minutos
Criterio de evaluación:	Describe oralmente lo observado en la imagen digital con oraciones completas y coherentes.

Material de trabajo



Actividad 4: “El chef sigue la receta”



Designer (2025) Imagen generada de una niña que amasa plastilina y crea frutas y utensilios de cocina.

<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ámbitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Fomentar la comprensión de instrucciones en situaciones de juego simbólico.
Destreza:	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.
Materiales:	Utensilios de juguetes, plastilinas, delantales, tarjetas con recetas (dibujos secuenciales)
Procedimiento:	Presentar la actividad como un juego de cocina Mostrar una receta con tres pasos (ej. Primero amasa la plastilina, luego haz una bola, después ponla en el plato). Cada niño sigue la receta en orden. Se comparte con el grupo lo que cocinaron.
Tiempo:	30 minutos
Criterio de evaluación:	Ejecuta tres o mas acciones en el orden indicado para completar una tarea simbólica.

Música



https://www.youtube.com/watch?v=7-cToGa8Ye0&list=RD7-ToGa8Ye0&start_radio=1

Actividad 5: "Canciones con movimientos"



Designer (2025) Imagen generada de una niña que canta y los demás niños bailan.

<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ambitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Mejorar la pronunciación y el ritmo a través de canciones cortas acompañadas de movimiento corporales.
Destreza:	Reproducir canciones cortas, mejorando la pronunciación y fortaleciendo la creatividad corporal.
Materiales:	Audio o instrumentos sencillos, letras de canciones con imágenes.
Procedimiento:	Cantar una canción corta en grupo, mostrando la letra y las imágenes. Enseñar movimientos o gestos para acompañar la canción. Repetir varias veces, invitando a los niños a imitar y cantar solos. Fomentar la creatividad para inventar nuevos movimientos.
Tiempo:	20 minutos.
Criterio de evaluación:	Canta con entonación acompañada con movimientos libres.

Música



https://www.youtube.com/watch?v=Js9HKW2rknw&list=RDJs9HKW2rknw&start_radio=1

Actividad 6: “La estantería mágica”



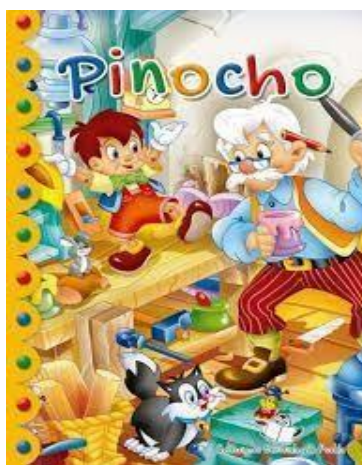
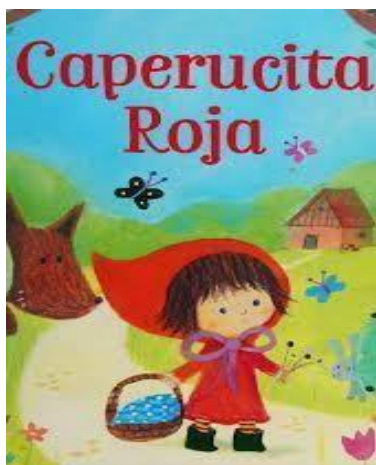
Designer (2025) Imagen generada de dos niños que simulan ser bibliotecarios que buscan cuentos atractivos.

<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ámbitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Fomentar el interés por los cuentos a través del juego simbólico.
Destreza:	Asociar la imagen de la portada con el título de los cuentos conocidos.
Materiales:	Libros infantiles, estantería baja, etiquetas con títulos.
Procedimiento:	Organizar una pequeña biblioteca con cuentos conocidos. Los niños simulan ser bibliotecarios y lectores. Un niño dice el título y otro busca el cuento viendo las portadas. Se intercambian roles para repetir la actividad.
Tiempo:	15- 20 minutos
Criterio de evaluación:	Relaciona el título mencionado con la portada correcta del cuento.

Material de trabajo

Portadas de cuentos



Actividad 7: “El tren de las palabras”



Designer (2025) Imagen generada de un niño observando un tren que tiene palabras con S y R.

<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ambitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Fortalecer la pronunciación correcta de palabras comunes con los fonemas /s/ y /r/.
Destreza:	Expresarse oralmente pronunciando correctamente la mayoría de palabras; puede presentar dificultades en la pronunciación de /s/ y /r/.
Materiales:	Vagones de cartulina con palabras que contengan los sonidos /s/ y /r/, imágenes de trenes.
Procedimiento:	Mostrar a los niños un tren con vagones vacíos. Dar tarjetas con palabras como “sol”, “rosa”, “rana”, “sapo”, etc. Cada niño coloca su tarjeta en un vagón y debe pronunciar la palabra en voz alta. Se corrige de manera lúdica si hay errores y se repite en coro.
Tiempo:	25 minutos
Criterio de evaluación:	Pronuncia con claridad las palabras asignadas y mejora progresivamente los fonemas /s/ y /r/.

Músicas de fonemas con S y R



<https://www.youtube.com/watch?v=eG0JHaoBZbI>



https://www.youtube.com/watch?v=6Zy_2NLLYcA

Actividad 8: La Bolsa Mágica



Imagen: Elaboración propia

Ámbitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Identifican fonemas iniciales al sacar un objeto de una bolsa y decir su nombre.
Destreza:	Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.
Materiales:	Una bolsa opaca con objetos pequeños que representen palabras comunes (por ejemplo, "pelota", "sombrero", "flor"). Tarjetas con letras o fonemas.
Procedimiento:	Se pone una serie de objetos en una bolsa opaca y los niños deben sacar un objeto sin mirar. Después de sacar el objeto, los niños deben decir en voz alta el nombre del objeto (por ejemplo, "pelota"). El niño escucha el fonema inicial de la palabra y debe identificar la letra correspondiente en una tarjeta y colocarla junto al objeto. Se repite con varios objetos y fonemas iniciales.
Tiempo:	25- 30 minutos
Criterio de evaluación:	Identifica correctamente el fonema inicial de cada objeto.



Actividad 9: El Teatro de las Profesiones



Imagen: Elaboración propia

Ambitos	Convivencia
Objetivo:	Explorar diferentes profesiones mediante el teatro.
Destreza:	Los niños representan diferentes profesiones a través del juego dramático.
Materiales:	Espacio amplio para actividades teatrales Disfraces o accesorios de profesiones (opcional)
Procedimiento:	Se organizan a los niños en pequeños grupos y se les asigna una profesión que represente a un miembro de su familia. Los niños deben inventar una escena corta que muestre qué hace ese miembro de la familia en su trabajo. Cada grupo presenta su escena al resto de la clase.
Tiempo:	20 minutos
Criterio de evaluación:	Participa activamente en la dramatización y muestra comprensión de la profesión que está representando.

Música de profesiones



https://www.youtube.com/watch?v=ts05iL0-rj8&list=RDts05iL0-rj8&start_radio=1

Actividad 10: La Canción de los Animales



Designer (2025) Imagen generada de un niño imitando a un animal doméstico en el salón de clases.

<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ámbitos	Relaciones con el medio natural y cultural
Objetivo:	Identificar las características de los animales mediante una canción.
Destreza:	Aprender los animales mientras desarrollan habilidades auditivas y de expresión corporal.
Materiales:	Música de fondo con sonidos de animales. Espacio para moverse.
Procedimiento:	Se presenta una canción que menciona animales domésticos. Mientras se canta, los niños deben imitar los sonidos y movimientos de los animales mencionados en la canción (por ejemplo, ladrar como un perro, saltar como un conejo). Después de cantar, se realiza una breve discusión sobre las diferencias entre los animales domésticos y silvestres mencionados.
Tiempo:	20-25 minutos
Criterio de evaluación:	Imita correctamente los sonidos y movimientos de los animales. Distingue entre los animales domésticos y silvestres a partir de la canción.

Música



https://www.youtube.com/watch?v=WV0DIaOmmms&list=RDWV0DIaOmmms&start_ra_dio=1

Actividad 11: Dibujo de Mi Familia



Imagen: Elaboración propia

Ambitos	Expresión artística
Objetivo:	Los niños representan a su familia a través del dibujo libre, promoviendo el autoconocimiento y la expresión personal.
Destreza:	Expresar sus vivencias a través del dibujo de su familia.
Materiales:	Hojas en blanco Crayones, lápices de colores, marcadores
Procedimiento:	Los niños deben dibujar a los miembros de su familia, prestando atención a los detalles que los hacen únicos (por ejemplo, el color del cabello, las características de cada persona). Los niños pueden dibujar también actividades que disfrutan hacer con su familia, como jugar, comer o pasear. Al finalizar, los niños pueden compartir sus dibujos con el grupo, describiendo a los miembros de su familia y lo que les gusta hacer juntos
Tiempo:	20- 30minutos
Criterio de evaluación:	Dibuja a los miembros de su familia de manera clara y expresiva. Explica su dibujo y comparte sus vivencias familiares.

Música



https://www.youtube.com/watch?v=Xz_FpaoGfLQ&list=RDXz_FpaoGfLQ&start_radio=1

Actividad 12: Pintura con Elementos Naturales



Imagen: Elaboración propia

Ambitos	Expresión artística
Objetivo:	Los niños crean pinturas utilizando elementos naturales, explorando cómo la naturaleza puede ser una herramienta creativa.
Destreza:	Realizar actividades creativas utilizando técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
Materiales:	Pintura (de cualquier color) Elementos naturales como hojas, ramas, flores, piedras Hojas o cartulinas para pintar
Procedimiento:	Los niños recogen diferentes elementos naturales (hojas, flores, ramas) y los sumergen en pintura. Luego, los niños estampan estos elementos sobre una hoja de papel o cartulina, creando formas y patrones con ellos. Los niños pueden usar los elementos naturales para hacer texturas o efectos visuales en la pintura. Al finalizar, se organiza una pequeña exposición donde los niños muestran sus obras y hablan sobre cómo usaron los elementos naturales para pintar.
Tiempo:	20 minutos
Criterio de evaluación:	Utiliza elementos naturales de manera creativa en su obra. Explora y aplica diferentes formas de estampado y texturas utilizando los materiales.

Imágenes de trabajos



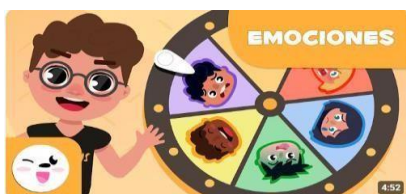
Actividad 13: El Círculo de Sentimientos



Imagen: Elaboración Propia

Ámbitos	Convivencia
Objetivo:	Los niños comparten sus emociones en un ambiente de respeto y comprensión.
Destreza:	Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.
Materiales:	Imágenes de emociones. Nombres de emociones (feliz, triste, enojado, sorprendido, etc.).
Procedimiento:	Los niños se sientan en un círculo. El educador dice una emoción en voz alta. El niño debe traer la imagen de la emoción que el docente pronuncie. Luego, el niño debe dar la orden a otro compañero y dice otra emoción, repitiendo el proceso. El grupo escucha activamente y demuestra empatía y comprensión hacia los sentimientos de sus compañeros.
Tiempo:	20 minutos
Criterio de evaluación:	Comparte sus emociones de manera adecuada. Demuestra empatía hacia las emociones de los demás.

Música de emociones



<https://www.youtube.com/watch?v=qBZSIGo4N1k>

Actividad 14: La Cocina Tradicional



Imagen: Elaboración Propia

Ambitos	Relaciones con el medio natural y cultural
Objetivo:	Los niños exploran las comidas tradicionales de su localidad a través de la observación y la creación de una receta simple.
Destreza:	Identificar prácticas socioculturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus tradiciones.
Materiales:	Ingredientes o imágenes de alimentos tradicionales locales (por ejemplo, maíz, frutas típicas). Utensilios de cocina de juguete o reales (si es posible, con supervisión). Recetas sencillas para crear un platillo simbólico (por ejemplo, una mazamorra o un dulce típico).
Procedimiento:	El educador introduce a los niños en una comida tradicional local, explicando cómo se prepara y qué ingredientes se usan. Los niños observan la preparación de un platillo típico y participan en una actividad de "cocina" usando utensilios de juguete o preparando una versión simplificada. Cada niño puede ayudar a mezclar ingredientes o decorar la receta simbólica. Después de la actividad, los niños comparten lo que han aprendido sobre la comida tradicional y cómo la comunidad la disfruta.
Tiempo:	30 minutos
Criterio de evaluación:	Muestra interés en la comida tradicional y participa en la actividad de cocina. Identifica al menos un ingrediente o platillo típico de su comunidad o localidad.

Música de pastel



https://www.youtube.com/watch?v=hbRwqXVhROc&list=RDhbRwqXVhROc&start_radio=1

Actividad 15: Mi Fiesta de Cumpleaños



Designer (2025) Imagen generada de un niño dibujando una fiesta de cumpleaños.
<https://designer.microsoft.com/image-creator?scenario=texttoimage>

Ambitos	Comprensión y expresión del lenguaje.
Objetivo:	Los niños dibujan una fiesta de cumpleaños con detalles que la hacen reconocible.
Destreza:	Comunicar a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas.
Materiales:	Hojas en blanco Lápices de colores, marcadores, crayones Plantillas opcionales (pastel, globos, regalos)
Procedimiento:	Los niños piensan en una fiesta de cumpleaños y deben dibujar todos los elementos que creen que deben estar presentes en una fiesta (como pastel, globos, regalos, amigos). Los niños deben asegurarse de agregar detalles identificables para que su dibujo se vea como una fiesta real (por ejemplo, velas en el pastel, regalos con moños). Al finalizar, cada niño puede explicar su dibujo, destacando los detalles que hicieron para que la fiesta sea única.
Tiempo:	20 - 25 minutos
Criterio de evaluación:	Dibuja una fiesta de cumpleaños reconocible, con detalles como pastel, globos y regalos. Explicar su dibujo, resaltando los elementos que lo hacen identificable y único.

Música de cumpleaños



https://www.youtube.com/watch?v=3k53XKibh5c&list=RD3k53XKibh5c&start_radio=1

ANEXO 2

Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. Jenny Rosalía Calle Vera, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la Propuesta pedagógica que surge como producto del trabajo de titulación” La ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de inicial” realizado para la obtención del título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad educación Católica de Cuenca.

La propuesta se puede encontrar como anexo al final del documento.

Atentamente,



Ana María Borja López

0106322555

Objetivo del juicio de expertos: Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad de la guía de actividades.

Información general

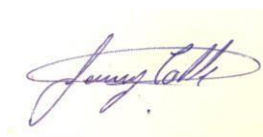
Nombres y apellidos de la docente: Lcda. Jenny Rosalía Calle Vera, Mgs.

Formación académica: Licenciada en Estimulación Temprana en salud. Magíster en Educación Especial.

Cargo que ocupa: Docente de aula

Fecha: 22 de julio de 2025

Firma:



Instrucciones para la validación de la propuesta

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación en cada criterio.
- Cuenta con un espacio para acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicador	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Las actividades planteadas en la propuesta son adecuadas para mejorar el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial de 4 a 5 años.					X	
Coherencia	La propuesta cumple con actividades de acuerdo con la edad de los niños.					X	
Comprensión	Las actividades de la propuesta contienen un lenguaje que se puede comprender.					X	
Diseño	La propuesta cuenta con un diseño estructurado y coherente.					X	
Metodología	La propuesta contiene estrategias lúdicas que favorecen el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la independencia.					X	
Factibilidad	La propuesta es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	

Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. María del Cisne Panamá Vásquez, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la Propuesta pedagógica que surge como producto del trabajo de titulación "La ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial" realizado para la obtención del título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se puede encontrar como anexo al final del documento.



Atentamente,

Ana María Borja López

0106322555

Objetivo del juicio de expertos: Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad de la guía de actividades.

Información general

Nombres y apellidos de la docente: Lcda. María del Cisne Panamá Vásquez,

Mgs. Formación académica: Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia . Magister en Educación Básica.

Cargo que ocupa: Docente de aula

Fecha: 29 de Agosto de 2025



Firma:

Instrucciones para la validación de la propuesta

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación en cada criterio.
- Cuenta con un espacio para acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.


- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicador	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Las actividades planteadas en la propuesta son adecuadas para mejorar el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial de 4 a 5 años.					X	
Coherencia	La propuesta cumple con actividades de acuerdo con la edad de los niños.					X	
Comprensión	Las actividades de la propuesta contienen un lenguaje que se puede comprender.					X	
Diseño	La propuesta cuenta con un diseño estructurado y coherente.					X	
Metodología	La propuesta contiene estrategias lúdicas que favorecen el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la independencia.					X	
Factibilidad	La propuesta es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Ana María Borja López portadora de la cédula de ciudadanía N° **0106322555**. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación **“La ludoteca como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 25 septiembre 2025

F: 

Ana María Borja López

C.I. 0106322555