

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias
Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

**Contribuciones del aprendizaje basado en juegos para la
enseñanza de la lectoescritura y el desarrollo del
pensamiento creativo en básica media**

Contributions of game-based learning to the teaching of literacy and the
development of creative thinking in middle school

Tania Patricia Tello Ochoa

tttellochoa@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-3122-3420>

Universidad Politécnica Salesiana

Cuenca – Ecuador

Jessica Lourdes Villamar Muñoz

Jvillamar@ups.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-2326-0051>

Universidad Politécnica Salesiana

Cuenca – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.4933>

Artículo recibido: 31 de julio de 2025

Aceptado para publicación: 01 de diciembre
de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.



Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.4933>

Contribuciones del aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de la lectoescritura y el desarrollo del pensamiento creativo en básica media

Contributions of game-based learning to the teaching of literacy and the development of creative thinking in middle school

Tania Patricia Tello Ochoa

ttelloochoa@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-3122-3420>

Universidad Politécnica Salesiana
Cuenca – Ecuador

Jessica Lourdes Villamar Muñoz

Jvillamar@ups.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-2326-0051>

Universidad Politécnica Salesiana
Cuenca – Ecuador

Artículo recibido: 31 de julio de 2025. Aceptado para publicación: 01 de diciembre de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El ABJ “Aprendizaje basado en juegos” es una metodología innovadora y eficaz para la educación del siglo XXI; su análisis como un aporte para la enseñanza de la lectoescritura y el desarrollo del pensamiento creativo que permitan delinear estrategias que fomenten aprendizajes innovadores es el objetivo de este estudio. La investigación se realizó bajo los aportes del método investigación – acción, partiendo de una revisión sistemática y un análisis documental de las obras de diversos autores publicados en los últimos cinco años. Los resultados de este estudio de revisión muestran que el “ABJ” favorece la motivación de los estudiantes, permitiendo experiencias de aprendizaje, que hace posible la adquisición de destrezas en lectoescritura, pensamiento creativo y crítico, la comprensión profunda de contenidos y facilita la retención del conocimiento a largo plazo, llegando a un aprendizaje significativo. De igual manera desarrolla el pensamiento divergente, habilidades sociales, emocionales y axiológicas. La muestra de este estudio estuvo integrada por 36 estudiantes de la básica elemental, quienes desarrollaron contenidos bajo las directrices del aprendizaje basado en juegos; estos insumos fueron inspirados en los juegos más conocidos del contexto; así mismo se integraron juegos virtuales para el trabajo en el aula. La aplicación de estas estrategias desarrollo del gusto por la lectoescritura y el pensamiento creativo generando un clima de alegría e interés en los estudiantes, elementos que facilitaron la comprensión de los textos. Así mismo, esta investigación revela que en los docentes hace falta constató la falta de capacitación en el tema.


Palabras clave: enseñanza, lectura, escritura creativa, juego educativo, aprendizaje activo

Abstract

Game-based learning (GBL) is an innovative and effective methodology for 21st-century education. The objective of this study is to analyze GBL as a contribution to literacy teaching and the development of creative thinking, enabling the design of strategies that promote innovative learning. The research was conducted using the action research method, based on a systematic review and documentary

analysis of the works of various authors published in the last five years. The results of this review study show that “GBL” promotes student motivation, enabling learning experiences that facilitate the acquisition of literacy skills, creative and critical thinking, deep understanding of content, and long-term knowledge retention, leading to meaningful learning. It also develops divergent thinking, social, emotional, and axiological skills. The sample for this study consisted of 36 elementary school students who developed content under the guidelines of game-based learning. These inputs were inspired by the most popular games in the context, and virtual games were also integrated into classroom work. The application of these strategies developed a taste for reading and writing and creative thinking, generating a climate of joy and interest among students, elements that facilitated the comprehension of the texts. Likewise, this research reveals that teachers lack training in this area.

Keywords: teaching, reading, creative writing, educational games, active learning

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Tello Ochoa, T. P., & Villamar Muñoz, J. L. (2025). Contribuciones del aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de la lectoescritura y el desarrollo del pensamiento creativo en básica media. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (6), 807 – 828. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.4933>

INTRODUCCIÓN

En un mundo cambiante, la educación no puede mantenerse inmóvil, hay que adaptarse constantemente, con ello nace la innovación educativa, respondiendo a las necesidades de una nueva realidad social. Innovar implica transformar las prácticas pedagógicas mediante acciones reflexivas que respondan a las necesidades reales del contexto educativo (Carbonell Sebarroja, 2008). En la actualidad la tecnología brinda todas las facilidades, si bien es un avance y un apoyo sustancial cuando se sabe manejar, también se puede evidenciar que los niños resultan afectados, pues la IA les entrega resúmenes elaborados, sin que ellos profundicen un documento, un texto y generen el acto de leer sin la interiorización. Al analizar el entorno de los niños se observa que a nivel social y familiar carecen de la práctica en lectoescritura, es decir no tienen referentes, ya que esta práctica se ha dejado de lado o no forma parte de los hábitos familiares; lo que se hace en un número considerado de familias es leer elementos textuales sólo para dar respuesta a ciertas necesidades.

Se puede aseverar que, la lectoescritura aporta ampliamente al desarrollo del pensamiento dado que permite analizar desde diferentes aristas el lenguaje y la forma de percibir y entender el mundo (Arias, 2018). A pesar de la importancia de la lectoescritura para la formación, en el Ecuador no se impulsa de la manera en que se debería. Más aún si consideramos el impacto dejado por la pandemia Covid-19, una gran pérdida de aprendizajes a nivel mundial, siendo uno de los más afectados la comprensión lectora (Lewin, 1946). Según el INEC la tasa nacional de analfabetismo pasó del 6,8% en el 2010 al 3,7 % en el 2022 disminuyendo 3,1 % (UNESCO, 2021). Esto significa que el 3,7% de personas mayores de 15 años no saben leer ni escribir. Los países en vías de desarrollo presentan un incremento de hasta 13 puntos porcentuales de estudiantes de 10 años con problemas en la comprensión de textos simples (Banco Mundial, 2022).

En el Ecuador, la lectoescritura enfrenta grandes desafíos. Según la Encuesta de Hábitos Lectores del (Ministerio de Cultura y Patrimonio 2022), se leen un libro completo y 2 incompletos al año. Además, más de la mitad de los estudiantes carecen de competencias lectoras básicas (PISA-D, 2018). El proceso Ser Estudiante 2021-2022 evidenció una pérdida generalizada de aprendizajes, destacándose las falencias en competencias comunicacionales. Según el ERCE, la principal deficiencia educativa en Ecuador es la comprensión lectora, lo que limita el acceso a otros aprendizajes y afecta el desarrollo integral de los estudiantes (Ministerio De Educación, 2023)

El aprendizaje basado en juegos es una estrategia didáctica innovadora ya que permite integrar dinámicas lúdicas que favorezcan a la lectoescritura. La gamificación aporta a la comprensión lectora, la fluidez verbal y la expresión escrita en contextos interactivos; ésta contribuye para despertar la curiosidad y el compromiso con el aprendizaje (Analuisa, Trujillo y Villamar, 2024). El aprendizaje basado en juegos ha ganado la atención por su capacidad de transformar el ambiente de aprendizaje haciéndolo interactivo a través de lo lúdico, satisface las necesidades de diversión de los niños a la vez que resulta un instrumento de aprendizaje activo y de desarrollo del pensamiento creativo, útil para interesar a los estudiantes hacia la lectoescritura, enriqueciendo el lenguaje. El juego despierta en los niños la curiosidad guiándose al descubrimiento lo cual provoca cambios neurofisiológicos, especialmente en las áreas relacionadas con la emoción y motivación, estimulando al cerebro para un aprendizaje significativo. Los juegos pueden ser un medio efectivo para fomentar la curiosidad y la exploración en los estudiantes (Camargo & Hederich, 2010). Vygotsky complementa esta visión al destacar la relevancia de la interacción social en el aprendizaje, argumentando que el ABJ puede facilitar el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre pares (Baquero, 1997).

En la institución en la que se aplicó la investigación, se ha detectado dificultades en lectoescritura y comprensión lectora, debido a la falta de estrategias para promover hábitos en los estudiantes. En el aula se observa una gran cantidad de niños que no han desarrollado habilidades cognitivas, pues en educación media no se motiva a los estudiantes hacia la lectoescritura, lo cual ha afectado de manera

directa en la formación integral de los niños, razón por la cual se toma en cuenta para investigar el problema y buscar soluciones. El aprendizaje basado en juegos ha ganado la atención por su capacidad de transformar el ambiente de aprendizaje haciéndolo interactivo a través de lo lúdico, satisface las necesidades de diversión de los niños a la vez que resulta un instrumento de aprendizaje activo y de desarrollo del pensamiento creativo, útil para interesar a los estudiantes hacia la lectoescritura, enriqueciendo el lenguaje.

El juego despierta en los niños la curiosidad guiándose al descubrimiento lo cual provoca cambios neurofisiológicos, especialmente en las áreas relacionadas con la emoción y motivación, estimulando al cerebro para un aprendizaje significativo. Los juegos pueden ser un medio efectivo para fomentar la curiosidad y la exploración en los estudiantes (Camargo & Hederich, 2010). Vygotsky complementa esta visión al destacar la relevancia de la interacción social en el aprendizaje, argumentando que el ABJ puede facilitar el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre pares (Baquero, 1997).

La lectoescritura alude a la habilidad de leer y escribir; pero no se limita a eso, ya que de nada sirve leer o escribir con destreza si no existe la comprensión crítica y expresión adecuada. El ABJ supone ejecutar un conjunto de actividades que a su vez lleven al desarrollo de habilidades sociales (Cornellà et al., 2020). Así entonces, lo lúdico será el camino hacia la adquisición de conocimientos, promoviendo habilidades críticas y creativas. Sin embargo, en algunos contextos educativos, esta estrategia no ha sido implementada de forma sistemática ni se ha evaluado su impacto en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por ello es importante analizar ¿Cómo el aprendizaje basado en juegos puede contribuir al desarrollo de la lectoescritura y el pensamiento creativo en estudiantes de básica media, permitiendo generar estrategias más atractivas y efectivas para los niños? El ABJ, permite que los estudiantes construyan el conocimiento mediante la exploración, el ensayo y el error, vigorizando el pensamiento creativo al afrontar retos narrativos o lingüísticos que requieren generar soluciones. Asimismo, el entorno lúdico favorece la colaboración, el respeto por las reglas y la autorregulación emocional, que transforma la experiencia de aprender a leer y escribir en un proceso motivador, reflexivo y autónomo. El aprendizaje basado en juegos es un medio que aporta para integrar la dimensión cognitiva y socioemocional del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas y creativas esenciales para la formación integral del estudiante (Chicaiza y Villamar, 2024). Ya que, se debe tener en cuenta que la educación básica media dirige su accionar hacia el aprender haciendo por parte del estudiante, es decir, que construya su propio aprendizaje a partir de sus experiencias durante la convivencia con sus compañeros y el juego que les apasiona. En este sentido, la psicología del aprendizaje y las neurociencias colaborarán en las prácticas docentes.

Aproximaciones conceptuales del aprendizaje basado en juegos

El ABJ es una propuesta innovadora que transforma las prácticas educativas, revoluciona el proceso de enseñanza-aprendizaje, su naturaleza emocionalmente atractiva logra un aprendizaje significativo de manera gradual y guiada valiéndose de los conocimientos previos. "Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el alumno, es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente" (Silva Lazo, 2015). El ABJ, ofrece a los estudiantes juegos planificados, dependiendo de los conocimientos y objetivos que se desea conseguir, el juego tiene la capacidad de poder integrar en una misma actividad varias enseñanzas, brinda la oportunidad de organizar de distintas maneras, según el tiempo del que se disponga, el número de participantes, los recursos y el espacio físico con los que se cuente, ayudando al estudiante a construir su aprendizaje. El juego se entiende como una importante herramienta de aprendizaje que le permite explorar, experimentar y resolver problemas con un propósito significativo para ellos (Melo & Hernández, 2014).

Entre los aportes que el ABJ da al proceso de enseñanza aprendizaje está que mejora la motivación y el aprendizaje, facilitando la interacción profesor alumno a través de juegos educativos. Brindar la oportunidad de exploración, reflexión y pensamiento crítico. Hacer atractiva la tarea y la adquisición del conocimiento, para estimular al estudiante a esforzarse más. Existen algunos juegos que vienen diseñados con la finalidad más allá del entretenimiento, tienen propósito intrínseco, aprender (Pyle, 2018). Los estudiantes en el juego enfrentan problemas a ser superados, para ello deben analizar la situación y tomar decisiones, estas experiencias desarrollan análisis, síntesis, deducción e inferencia, que servirán para tomar decisiones, resolver los problemas que se les presente durante su vida y desarrollar el pensamiento crítico, el ABJ tiene un impacto positivo significativo en el desarrollo cognitivo (Bustamante Mora et al., 2024).

Es importante que los estudiantes aprendan desde un ambiente recreativo a través de juegos modificados, provocando una satisfacción intrínseca, que los educandos aprendan para saber, de esta manera se fomenta la participación de todos ellos a diferencia de la competencia que deja fuera algunos estudiantes "Jugar es una forma de simular la realidad, y por ello es una actividad liberadora que produce bienestar y felicidad" (Ortiz Cueva, 2021). Aprender jugando implica comprender y quiere decir jugar con el otro y no contra el otro, siempre debe prevalecer la diversión, el disfrute y el aprendizaje con la participación de todos. Los participantes revelaron que los factores intrínsecamente motivadores como el disfrute y las ganancias de aprendizaje percibidas, predijeron la disposición de los estudiantes a participar nuevamente en competencias (Kiili et al., 2018). Se debe considerar la competencia en ocasiones, pues el juego permite competir, colaborar y al mantener un sistema de tablas de logro o entrega de insignias, crea una sensación de satisfacción que motiva a los estudiantes a seguir en el juego para las próximas experiencias, lo cual cobra importancia en el caso actual de la deserción escolar y falta de interés en la educación.

Enseñanza de la lectoescritura

La enseñanza la lectoescritura es imprescindible en la formación del individuo, puesto que a través de ella llega al conocimiento de otras ciencias, esto constituye una mirada hacia distintas aristas, esencial para el desarrollo del pensamiento crítico y habilidades comunicativas, mucho más al referirnos a grupos de básica media en donde el dominio de dicha habilidad va más allá de la correcta pronunciación o gramática. Estudios revelan que la forma en que el niño aprende la lectoescritura influye en la manera de utilizarla y comprenderla. La incorporación del aprendizaje basado en juegos en la enseñanza mejora la comprensión lectora y la expresión escrita, así como la motivación hacia el aprendizaje (Franco Chávez & Delgado Gozenbach, 2024) (Cevallos Sandoval, 2024). Los juegos de palabras, charadas y juegos de rol brindan oportunidades para desarrollar habilidades lingüísticas como la conversación, la comprensión lectora, la escritura creativa y la gramática. Al aprovechar la naturaleza creativa y participativa del juego, los educadores pueden cultivar un ambiente educativo estimulante que no solo imparte conocimientos, sino que también nutre el amor por la Lengua y Literatura en los estudiantes. (Reinoso Molina et al., 2024).

El docente cumple el rol de facilitador y guía del aprendizaje, creando un ambiente lúdico, colaborativo y participativo en el que se destaca la importancia de la observación, la reflexión y la adaptación de las actividades a las necesidades de los estudiantes.

El rol de la familia en la enseñanza lúdica de la lectoescritura es fundamental para fomentarla. Enmarcados nuevamente dentro del objetivo social que es la edad básica media, no sería lo adecuado iniciar el proceso en este momento, la familia debe incentivar a los niños a cultivar la poesía, lectura de cuentos, textos leídos, desde edades tempranas, como prácticas que pueden contribuir significativamente al desarrollo de sus capacidades. Las interacciones familiares como reflexionar sobre libros, canciones o simplemente leer en voz alta de forma entonada, dándole énfasis, resaltando valores y sentimientos, fortalecen la comprensión lectora y la expresión escrita, que perdurará en su

vida y permanecerá como práctica en las aulas. Cabe recalcar que nada de lo dicho funcionará en el hogar si no se cimenta a través de una experiencia lúdica de confianza y respeto.

Aprendizaje basado en juegos y enseñanza de la lectoescritura

El juego es una actividad innata en los niños, una nueva manera de enseñar es observarlos a través del juego, en donde crean, inventan, imaginan y sueñan un contexto a la vez que concretan aprendizajes informales, razón por la cual el aprendizaje basado en juegos resulta motivador y significativo, específicamente en la lectoescritura. El ABJ tiene como principios teóricos que sustentan las teorías constructivistas y socioculturales, debido a que el juego facilita la construcción del conocimiento, la colaboración y la interacción social.

Estudios revelan la eficacia del ABJ en la enseñanza de la lectoescritura, un indicador es la confianza que adquieren los estudiantes para desarrollar sus habilidades y el enriquecimiento de vocabulario. Los juegos ofrecen un entorno adecuado para que los estudiantes puedan aprender nuevas palabras de manera contextual, permitiendo que socialicen el vocabulario de forma más natural que en un entorno de aprendizaje tradicional. El uso de juegos lingüísticos en el aula promueve la adquisición de vocabulario al proporcionar a los alumnos un entorno motivador y contextualizado para el uso del lenguaje (Cevallos Sandoval, 2024).

Los juegos también contribuyen en la comprensión lectora, las narrativas complejas y misiones desafiantes exigen que los jugadores comprendan instrucciones y desafíos, que fomentan habilidades de razonamiento, de lectura crítica, análisis textual. Los juegos de rol, por ejemplo, obligan a los estudiantes a interpretar personajes, siguen tramas complejas y toman decisiones basadas en la comprensión de textos. La experimentación permitirá a los estudiantes arriesgarse y explorar su propia voz y estilo de escritura, donde puedan fallar sin miedo a las repercusiones negativas. La guía de un tutor que dirija a conseguir metas más no a un triunfo permanente aumentará su confianza general. Ambientes de aprendizaje dinámicos, motivadores y efectivos que promuevan el aprendizaje significativo y preparen a los estudiantes para el éxito en la vida (Moya, 2024).

Un desafío importante para la aplicación del ABJ es la selección de juegos apropiados al nivel de básica media y por supuesto a los objetivos que se desean alcanzar en los contenidos. No todos los juegos buscan educar; por ello los educadores deben evaluar cuidadosamente los juegos y adecuar a los contenidos para asegurarse de que beneficien al aprendizaje de la lectoescritura. La concientización en los docentes, padres de familia y gobierno es indispensable, es necesario la capacitación adecuada para una mejor comprensión de cómo usar los juegos para potenciar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Cómo aprenden los niños que participan en la Básica media (9-11 años), según la psicología de los ciclos vitales, psicología del aprendizaje, la neurociencia de cómo aprenden los estudiantes. Por eso es importante conocer cómo funciona el cerebro (Mora, 2013) y la neuroeducación es una disciplina que integra los avances de la neurociencia, la psicología y la educación para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje. Por ello desde esta perspectiva, se debe considerar que los estudiantes de 9 a 11 años, atraviesan cambios en lo físico, cognitivo, psicosocial. En lo cognitivo existe el cambio hacia el pensamiento conceptual, crucial para el desarrollo de habilidades académicas y sociales; en lo neurológico el desarrollo de capacidades superiores. Además, se vuelven vulnerables a ciertos desajustes emocionales y conductuales, esto debido a que ciertas áreas cerebrales no han alcanzado su madurez, en particular el área prefrontal, encargada de funciones de ejecución (planificación, el autocontrol y la toma de decisiones).

Según la psicología del aprendizaje, los estudiantes aprenden desde lo cognitivo y emocional. Los estudiantes que estén con buena motivación, sentirán emociones positivas. Asimismo, emociones

negativas podrían bloquear el proceso. Las emociones influyen profundamente en los procesos de aprendizaje, ya que éstas pueden activar o bloquear capacidades cognitivas, dependiendo de su naturaleza (Rojas Estapé, 2020). La neurociencia ha revelado la gran plasticidad del cerebro de los niños, esto significa que el cerebro se reorganiza constantemente. Debemos tener presente al escoger estrategias educativas, que los niños de estas edades tienen dificultad en el manejo de emociones intensas o en la toma de decisiones a largo plazo, ya que la corteza frontal no madura sino hasta la adultez temprana.

Estudios recientes revelan que los medios digitales son un atractivo para los niños, pero estos pueden tener influencia positiva como negativa en su desarrollo cerebral. El cerebro del niño y del adolescente es especialmente sensible a los estímulos que provienen de la tecnología, lo que puede influir en su capacidad de concentración y en la gestión emocional (Rojas Estapé, 2020). El ABJ responde a estos estudios de manera acertada ya que ofrece un ambiente educativo emocionalmente seguro al estudiante. Esta estrategia innovadora favorece la autorregulación emocional y un aprendizaje más profundo y duradero, permiten a los estudiantes ser más autónomos, críticos y creativos. Jugar es conocerse, es conocer las limitaciones que se poseen, lo lúdico fomenta la curiosidad; es decir, crea una puerta hacia la emoción. Y mediante esta última se da vida al motor del aprendizaje (Mora, 2013).

Es importante mencionar la importancia del sueño (Hirshkowitz et al., 2015), ya que parte de la interpretación de la realidad depende de un sueño saludable. Es trascendental cultivar un buen hábito para que su organismo funcione bien. Entre estos se puede considerar a la música que es una aliada de la plasticidad cerebral, si se practica con frecuencia deja huella en el cerebro, al diferenciar ritmos, al encontrar rápido la parte que falta en el ritmo, la zona que se activa en el cerebro es mayor, adquieren un mejor vocabulario y desarrolla la inteligencia. Así mismo, el ejercicio físico mejora la memoria, la atención, estado de ánimo, el aprendizaje, la neuro plasticidad y reduce el estrés; por ello se deben incluir ejercicios físicos y movimientos en el aula, así como también promover hábitos saludables: la hidratación, la alimentación saludable, dormir las horas necesarias e involucrar a los padres en la enseñanza de hábitos saludables. Estudios confirman su impacto en el desarrollo de la inteligencia y el rendimiento académico (Åberg et al., 2009). Integrar el bienestar físico en la educación garantiza un desarrollo integral y un aprendizaje más efectivo.

La creatividad y su importancia en el proceso de aprendizaje

En el proceso de aprendizaje la creatividad juega un papel muy importante, en especial si estamos utilizando metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), donde buscamos la adquisición de conocimientos en medio de la diversión, el disfrute, la imaginación y la creatividad, transformando el aprendizaje en experiencias significativas. La creatividad será el camino que les dirija a construir estrategias, escenarios, creaciones y obras, dando soluciones innovadoras ante los retos que plantea el juego y resolviendo problemas en la vida real de manera diferente.

Incluir la creatividad como parte del ABJ en la lectoescritura es permitir al estudiante que ponga en práctica habilidades del pensamiento divergente para que tenga distintas perspectivas de un mismo problema, lo que llamamos flexibilidad cerebral. El ABJ fomenta un clima de confianza, participación y seguridad en sí mismo, la creatividad por su parte apoya con inclusión, interés y participación en el aula. El mayor beneficio que brinda la creatividad es el desarrollo de competencias claves para el siglo XXI, como la innovación, el pensamiento crítico y la colaboración. La creatividad es una capacidad que trasciende la mera reproducción de ideas, genera nuevas soluciones para las distintas necesidades, sin limitarse a un ámbito específico, puede aplicarse en diversas áreas; involucra un proceso de exploración y experimentación que permite encontrar distintos puntos de vistas, además, fomenta la adaptabilidad y la flexibilidad mental, permitiendo abordar problemas de manera innovadora en diferentes situaciones (Chacón Araya, 2005).

Desarrollo del pensamiento creativo

Es indispensable desarrollar el pensamiento creativo en las aulas, para ello existen varias estrategias como: provocar preguntas sobre los distintos temas, generar discusiones, debates. Pensar de forma diferente requiere agilidad mental, capacidad para profundizar, la curiosidad hace posible encontrar alternativas para solucionar problemas. En el proceso de lectoescritura, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo se complementan, Mientras el pensamiento crítico ayuda al estudiante a organizar, analizar y evaluar la información para codificarla o decodificarla, el pensamiento creativo le da un abanico de posibilidades para interpretar los textos desde diferentes perspectivas, despierta la imaginación y transforma ideas en creaciones originales. El pensamiento creativo y pensamiento crítico inciden en la comprensión lectora en los estudiantes de primaria (Arévalo Carrión, 2020).

Desarrollar pensamiento creativo ayuda a los niños a pensar por sí mismos, construir una visión propia de las cosas, adaptarse a distintas circunstancias, encontrar soluciones de manera rápida. Entre sus cualidades esenciales se destacan la originalidad (abordar problemas de forma inesperada), la flexibilidad (considerar diversas opciones o enfoques), la fluidez (producir ideas sin restricciones) y la elaboración (adaptar y enriquecer esas ideas según sea necesario) (Arévalo Carrión, 2020).; (Torrance, 1995). Al aplicar estrategias creativas y el ABJ en el aula, la interacción con el conocimiento deja de ser pasiva para convertirse en una experiencia de exploración y socialización. Estas herramientas no solo se limitan a decodificar el texto literalmente, sino que también estimulan la imaginación y la reflexión crítica (Acurio Ponce & Nuñez Naranjo, 2019).

Los juegos de roles o simulación con escenarios ficticios permiten a los estudiantes apropiarse de conceptos abstractos y desarrollar habilidades para resolver problemas. Las dramatizaciones, enriquecen la expresión oral, escrita, estimulan la empatía, tolerancia y la comprensión a través de la interpretación de diferentes personajes. Este "juego de como si" favorece la exploración de diversas personalidades y perspectivas, fortaleciendo así la creatividad y la conexión con los contenidos, el teatro improvisado y el aprendizaje de las ciencias ofrece una guía práctica y matizada para mejorar la enseñanza en el aula en el siglo XXI (Sawyer, 2021). El desarrollo del pensamiento creativo requiere, un entorno de aula abierta, basado en el respeto y la confianza, donde los estudiantes se sientan seguros para expresar ideas y asumir riesgos. Los juegos grupales fomentan la colaboración y el aprendizaje a partir de experiencias compartidas, siendo creativos incluso con experiencias ajenas, reafirmando que la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural (Csikszentmihalyi, 1998).

En el mundo actual la capacidad de pensar de manera creativa es indispensable. El uso de juegos educativos en el aula, acompañado de una guía docente que ofrezca retroalimentación constructiva y cree un espacio seguro, los estudiantes desarrollan habilidades creativas que les sirven para enfrentar los desafíos escolares y de la vida cotidiana.

METODOLOGÍA

Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto integrando métodos cualitativos y cuantitativos el componente cualitativo se fundamenta en la observación sistemática entrevistas y grupos focales mientras que el componente cuantitativo se sustentó en encuesta y el análisis de calificaciones estudiantiles siguiendo los lineamientos de (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018). Este enfoque permitió comprender en profundidad el impacto del aprendizaje basado en juegos en la lectoescritura y el pensamiento creativo de los estudiantes. El estudio adoptó un diseño de investigación acción desarrollado en dos fases un diagnóstico inicial antes de la intervención con el ABJ y una fase de implementación de la metodología durante el tercer trimestre además la investigación tuvo un alcance descriptivo correlacional empleando el método analítico sintético (Delgado-Hito & Romero-García, 2021) y técnicas de revisión bibliográfica sistemática en bases de

datos académicos considerando los últimos 5 años y fuentes clásicas. Este diseño permitió analizar cambios en el desempeño estudiantil a partir de la aplicación de la estrategia pedagógica.

La muestra estuvo conformada por 36 estudiantes del quinto año de Educación general básica de una institución fiscal de la ciudad de Cuenca quienes fueron seleccionados por conveniencia debido a su acceso permanente al docente investigador. La investigación se desarrolló entre los meses de marzo a junio del año 2025. Asimismo, participaron 60 docentes quienes respondieron un cuestionario un cuestionario para conocer sus percepciones sobre el uso del ABJ en la enseñanza de la lectoescritura y el pensamiento creativo.

Los instrumentos de recolección de datos fueron diversos lo que permitió obtener una información integral. Entre estos instrumentos se encuentran lista de cotejo para valorar el desempeño lector y escritor cuestionarios con 14 preguntas cerradas dos de selección múltiples y tres abiertas guía de entrevistas para estudiantes y autoridades institucionales guía para grupos focal con estudiantes ficha de comprensión lectoras aplicadas durante y después de la intervención registros académicos previos y posteriores al uso del ABJ; estos instrumentos permitieron triangular los datos fortaleciendo la validez de los resultados

El procedimiento se desarrolló en tres etapas en un primer momento se realizó un diagnóstico inicial en donde se da una revisión documental incluyendo el FODA institucional la entrevista al rector, la encuesta a los estudiantes sobre los hábitos de lectoescritura y una encuesta a 60 docentes para identificar las prácticas relacionadas con el aprendizaje basado en juegos. En un segundo momento, se da la intervención pedagógica con el aprendizaje basado en juegos. En el tercer trimestre se implementaron actividades basadas en juegos orientadas a estimular la creatividad lectora y escritora; durante esta fase se aplicaron fichas de observación, listas de cotejos y ficha de comprensión lectora. En el tercer momento, se realizó la evaluación y cierre mediante entrevistas a estudiantes para conocer su percepción del aprendizaje basado en juegos, así como el análisis comparativo de calificaciones (antes y después de la intervención) y la sistematización de resultados mediante la herramienta de Microsoft Excel.

Para análisis de datos cualitativos, se aplicó un análisis de contenido temático identificando patrones percepciones y experiencias asociadas al uso del aprendizaje basado en juego. El análisis cuantitativo incluyó estadísticos descriptivos promedios frecuencias y porcentaje y una comparación de los resultados académicos pre y post intervención. Los datos cuantitativos fueron procesados en Microsoft Excel.

En cuanto a las consideraciones éticas, la investigación aseguró cumplir con principio éticos fundamentales como el consentimiento informado de los participantes y las autoridades institucionales la confidencialidad y el anonimato en el manejo de los datos el respeto y voluntariedad en la participación de los estudiantes y docentes y el uso exclusivo de la información con fines académicos garantizando la integridad de los participantes y el resguardo de los datos obtenidos

RESULTADOS

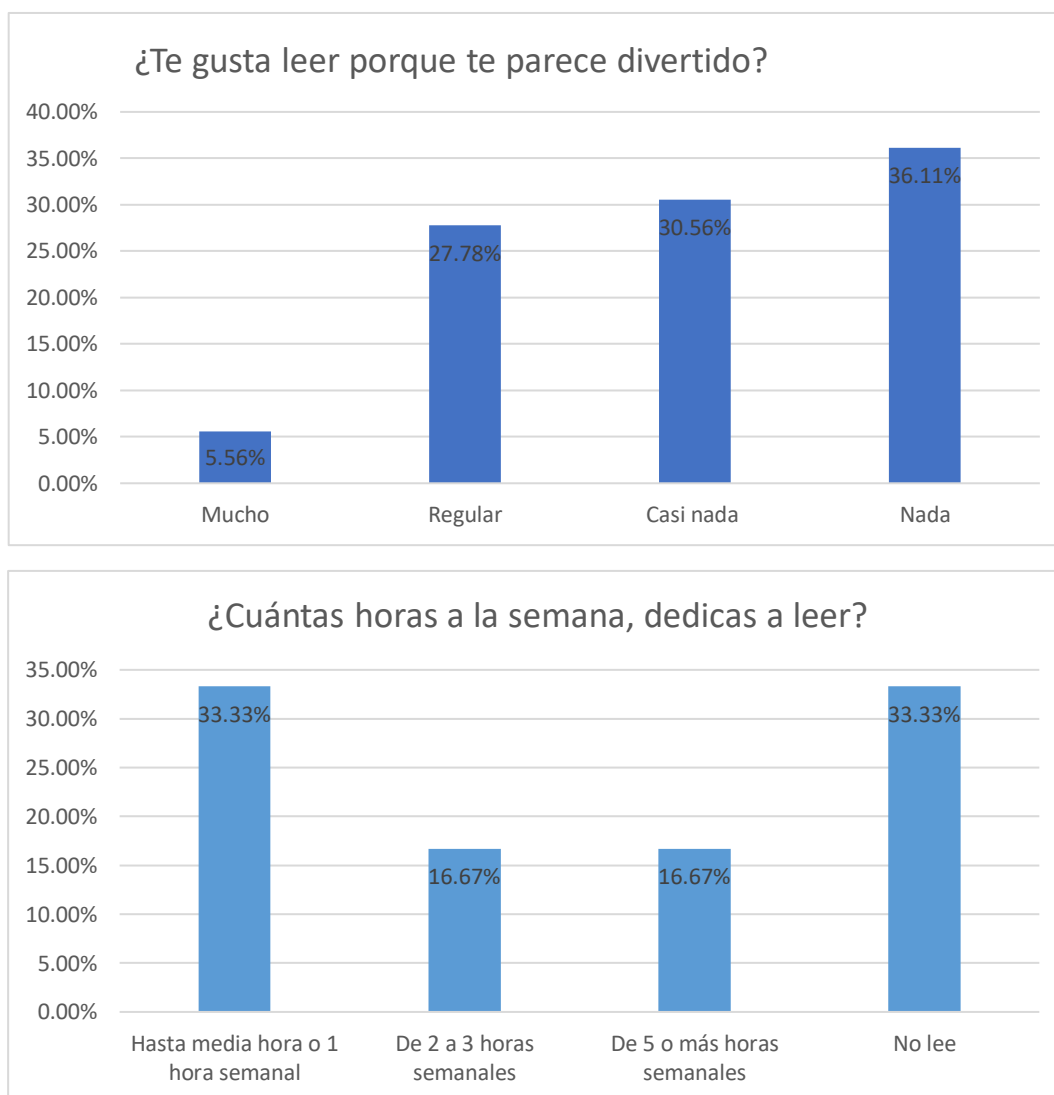
Este trabajo de innovación se realizó con el grupo focal del quinto año paralelo "A" de EGB correspondiente al nivel medio, sección matutina, en lectoescritura. La muestra se componía de 36 estudiantes con edades comprendidas entre los 9 y 11 años, de los cuales 13 mujeres y 23 varones se trabajó con el ABJ como método de enseñanza de la lectoescritura, distribuyéndose la actividades de enseñanza-aprendizaje a los largo de la 15 semanas del tercer trimestre del año lectivo 2024-2025, utilizando 45 horas de actividades con el docente aplicando el ABJ, aprendizaje colaborativo, técnicas de escritura, creatividad y 15 horas de trabajo en casa de los estudiantes.

En este estudio se utilizaron distintos instrumentos como son el FODA de la institución, las encuestas, entrevistas, registros, etc. en distintos momentos del trabajo para poder establecer los resultados que revela, los cuales presentó para su discusión.

Al inicio del estudio se realizó una encuesta a los estudiantes del grupo focal, revelando

Gráfico 1

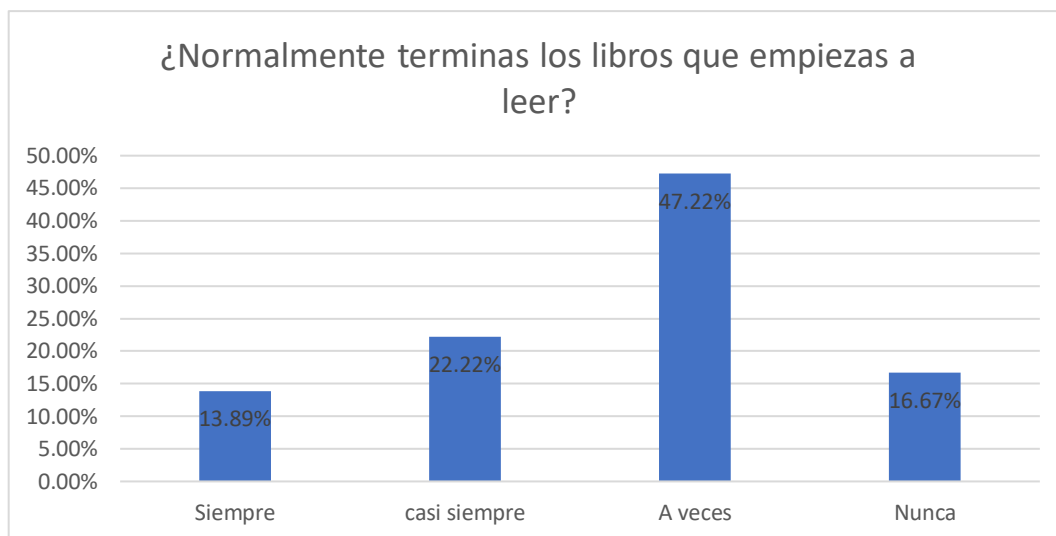
Gusto por la lectura y tiempo dedicado a la lectura



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 2

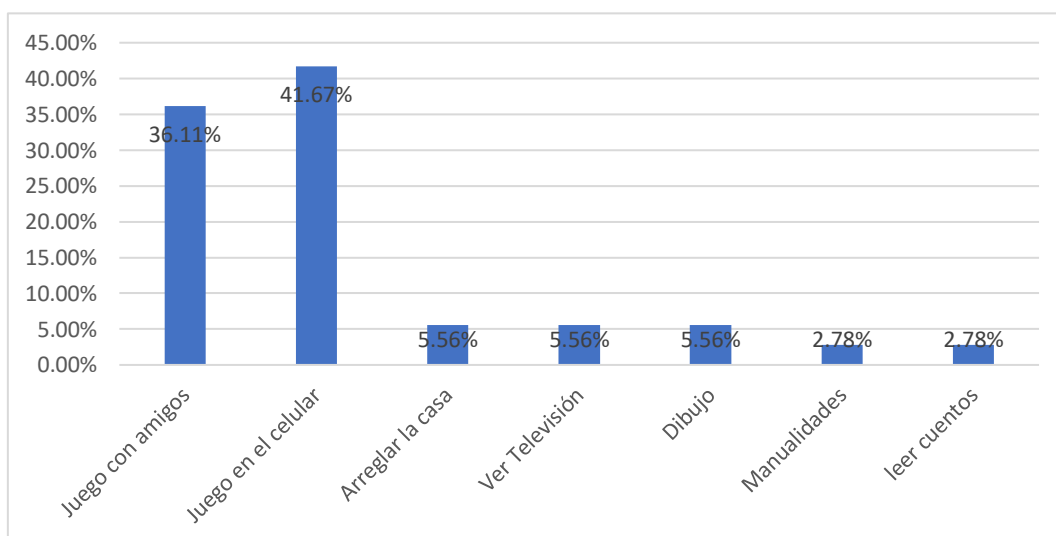
Frecuencia con la que se culmina la lectura empezada



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 3

Actividades que realizan los estudiantes en el tiempo libre



Fuente: elaboración propia.

Se puede inferir que los estudiantes que manifiestan desagregados poca inclinación hacia la lectura aún no han encontrado un propósito significativo que los vincule con esta actividad. La ausencia de un motivo personal o académico que despierte su curiosidad, limita su disposición para comprometerse con un texto, profundizar en un tema o investigar por iniciativa propia. Cuando la lectura no se percibe como relevante útil o emocionalmente atractiva es menos probable que el estudiante desarrolle hábitos lectores sostenidos. En este sentido, es fundamental generar experiencias lectoras que conecten con sus intereses, necesidades y contextos de modo que la lectura se convierta en una

herramienta para explorar, comprender y construir conocimiento y no únicamente como una obligación escolar.

Siguiendo el proceso investigativo, se aplicó en el aula el Aprendizaje Basado en Juegos con trabajo colaborativo en lectoescritura y pensamiento creativo, estableciendo actividades que debían realizar y las reglas que debían cumplirse por parte de los estudiantes. Se coordinó de forma general las instrucciones, y guías de cotejo, rúbrica para la autoevaluación. Se realizó evaluación continua al avance del trabajo ya sea en grupo como el trabajo individual. Se incorporaron técnicas para pensamiento creativo y crítico, se realizaron distintos tipos de juegos con lo que se obtuvo:

Figura 1

Actividades de aprendizaje creativo



Fuente: elaboración propia.

El gráfico plasma las principales actividades desarrolladas durante la implementación del aprendizaje basado en juegos todas orientadas a fortalecer la creatividad la comprensión lectora y la producción escrita los estudiantes participaron en lecturas de coplas cuentos e historias creen relatos propios y elaboraron un portafolio individual de leyendas. Cada leyenda fue posteriormente adaptada a distintos juegos diseñados por los mismos estudiantes quienes además presentaron y explicaron sus propuestas justificando las reglas y el funcionamiento de cada dinámica. Esta participación activa incluyó la lectura de las leyendas de sus compañeros para poder integrarse a los juegos así como la escenificación colaborativa de algunos textos lo que favoreció la expresión oral la empatía la corrección creativa y la construcción conjunta del aprendizaje así mismo Se elaboró un video institucional sobre la paz permitiendo los a los estudiantes expresar reflexionar y desarrollar fluidez comunicativa.

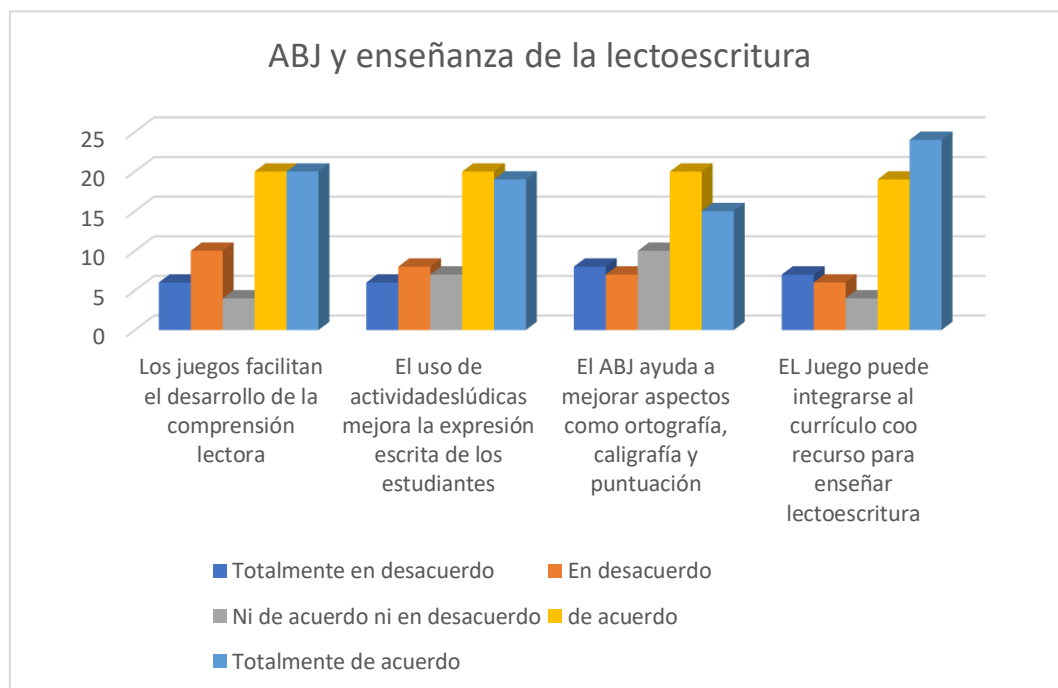
Todas las actividades posicionaron a los estudiantes como eje de la innovación ya que en el proceso se originó desde sus intereses y necesidades e imaginación la integración entre lectura creatividad y juego incrementó significativamente el gusto por la lectura y fortaleció habilidades comunicativas cognitivas y socioemocionales como la comprensión la producción textual el pensamiento crítico y creativo la resolución de problemas y la toma de decisiones. Los productos finales presentados en las

festividades institucionales evidencian el impacto positivo del aprendizaje basados en juegos tanto en la motivación como en el desempeño académico mientras que para los docentes representó un proceso satisfactorio que permitió observar aprendizajes significativos en un entorno lúdico y dinámico.

Así mismo, se presentan los resultados de la encuesta que llevó a identificar como el ABJ potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje y el conocimiento adquirido de los estudiantes para delinear estrategias que fomenten aprendizajes críticos, creativos e innovadores. En este espacio, participaron 60 docentes del nivel medio de EGB de distintas instituciones, de la cual se destaca:

Gráfico 4

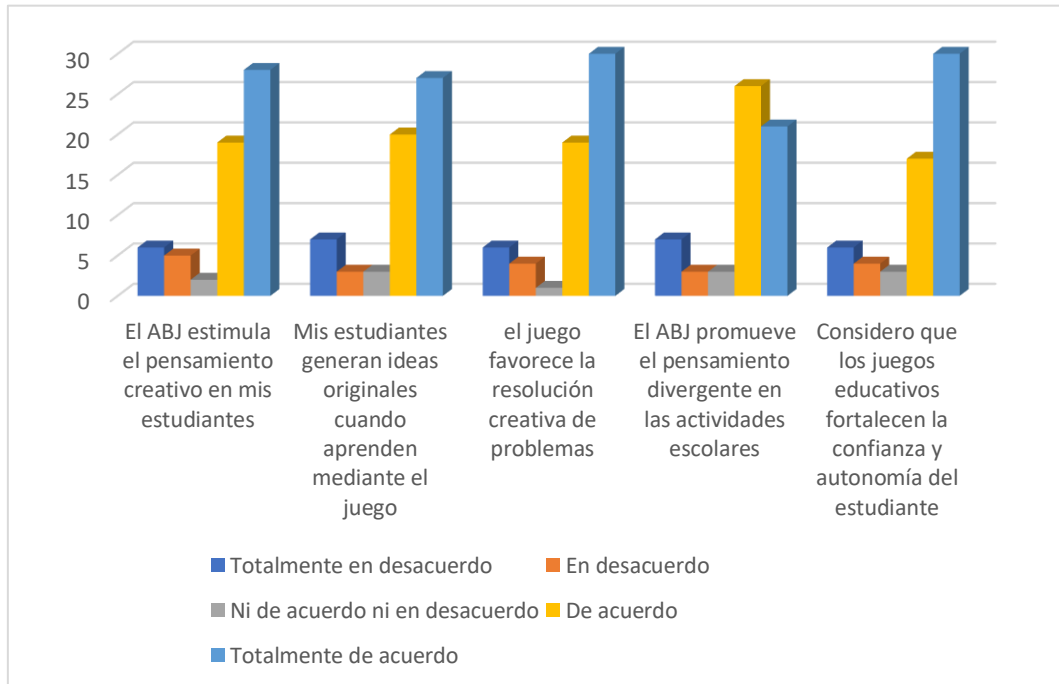
Conocimiento y uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 5

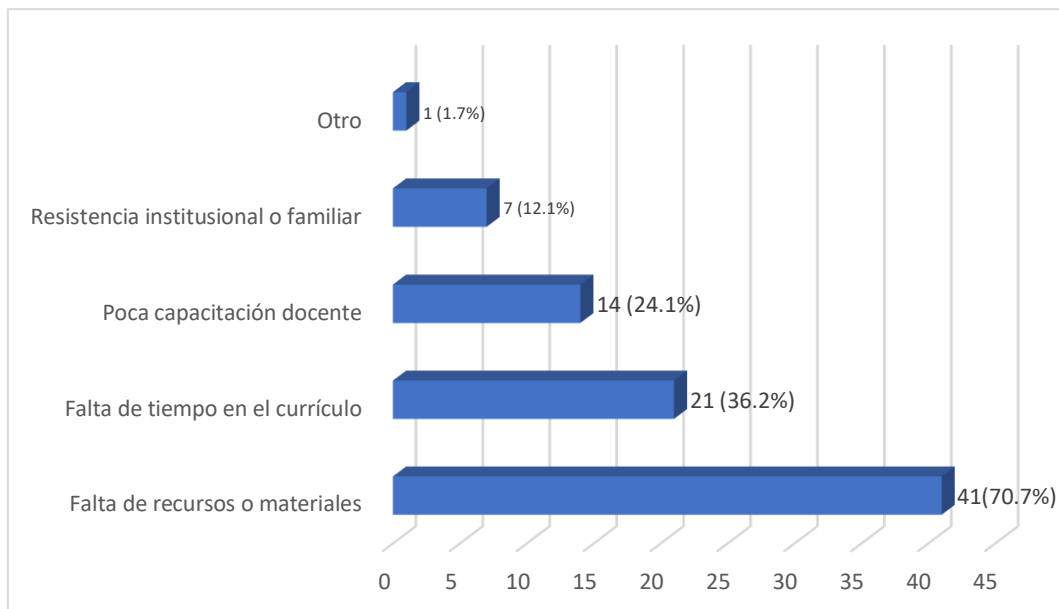
ABJ y desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 6

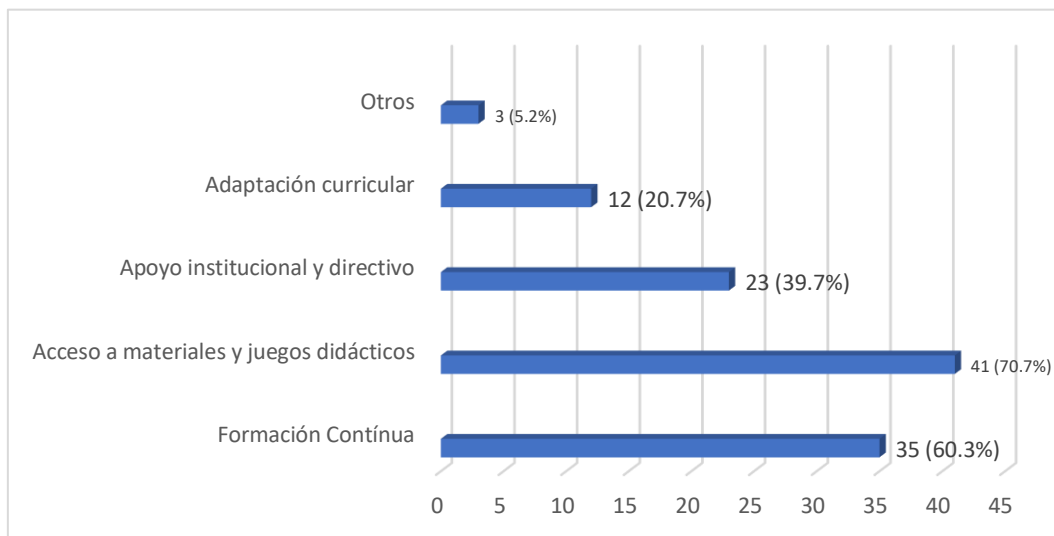
Dificultades ha enfrentado al implementar juegos educativos



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 7

Apoyos considerados necesarios para implementar eficazmente el ABJ



Fuente: elaboración propia.

Entre los beneficios que han observado los docentes en sus estudiantes al aplicar juegos en la enseñanza de la lectoescritura, se puede indicar que los aprendizajes son intrínsecamente motivadores, más dinámicos, divertidos y atractivos, lo que a su vez aumenta el interés y participación. Generan mayor entusiasmo por la lectoescritura y, como resultado, una mayor disposición en las actividades relacionadas con ella. Son estudiantes felices y predispuestos, permite trabajo en equipo, desarrolla habilidades socio emocionales y cognitivas, mejora la pronunciación, vocabulario, fluidez lectora, reflexión, resolución de problemas, creatividad, memoria, atención, mejor desempeño, autonomía, confianza, razonamiento, comprensión, criticidad, desarrolla gusto por la lectura, mejora la expresión oral y escrita, mejor rendimiento, Los juegos pueden presentar conceptos complejos de forma más accesible y atractiva, toma de decisiones, aprendizaje significativo.

Es una forma relajante de aprender; reduce el estrés, ahorro de tiempo, a veces podría ser competitivo. Además, los juegos a menudo involucran actividades que requieren la comprensión de reglas, secuencias y patrones, lo que facilita mayor compromiso, el desarrollo de la lectoescritura, del pensamiento.

Entre las estrategias lúdicas recomendadas por los docentes para fomentar el pensamiento creativo en básica media están los juegos de rondas, actividades al aire libre, música, canto, baile, movimiento físico, el dado del pensamiento crítico, crucigramas, sopa de letras, anagramas, rompecabezas, Tangram, el origami, juegos de construcción, lectura de pictogramas, juegos de mesa, de pares, de palabras, de roles, juego del uno, juegos de estrategias, juegos populares, juego de retención de memoria, globos didácticos, ajedrez, juego de restricciones, y talleres colaborativos, jugar con plastilina dibujar, pintar, la pelota preguntona, juego de la telaraña, juegos tradicionales, dramatización, análisis de personajes históricos, análisis de casos, debates, detectives de verdad, lectura de cuentos, lecturas creativas, historias del barrio, crear cuentos individuales o colectivos, historias colaborativas, construir historias a partir de imágenes (orales y escritas), Inventar comics con el vocabulario en estudio, debates lúdicos con tarjetas, teatro, cambiar finales de cuentos, proyectos artísticos, aprendizaje colaborativo, participación en títeres, construcción de maquetas, juegos de resolución de misterios,

dirigir los juegos, cuentacuentos con giros inesperados, el juego de las asociaciones creativas, creaciones con materiales reciclados.

Para integrar el ABJ los docentes proponen en su institución, mayor apoyo institucional en materiales, recursos tecnológicos, tiempo, predisposición del personal docente, capacitación a los docentes en el ABJ para facilitar su labor con estrategias, implementación y dinámicas, círculos de estudios de las diferentes asignaturas para crear juegos según el área, pocos estudiantes, coordinar con las autoridades, elaborar un plan de trabajo, áreas verdes donde se pueda trabajar en conjunto con diferentes asignaturas y niveles, integrar dentro del currículo institucional el ABJ, diseño de un banco de juegos educativos y recursos lúdicos institucionales que estén alineados al currículo, proponer actividades que fomenten el ABJ, incrementar un área para juegos o ludoteca, animar a los padres de familia a colaborar con esta estrategia de aprendizaje, socializar con autoridades y padres de familia.

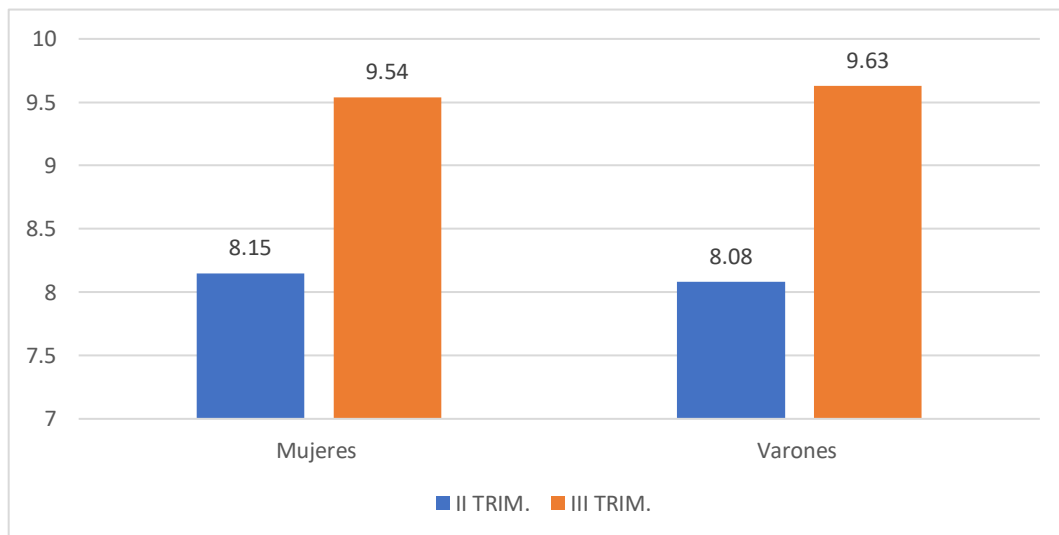
Crear un sistema de recompensas, insignias, retos, dinámicas y pausas activas, dar un espacio para la creatividad a través de la lectura, un espacio determinado para trabajar teatro, delecteo, promover el aprendizaje colaborativo, creación de proyectos como protagonista el ABJ y presentarlos a la comunidad, objetivos claros, normas para un mejor aprendizaje en el aula.

Es de importancia socializar a la comunidad educativa sobre la metodología innovadora que se va a utilizar con los estudiantes, dando a conocer los objetivos que se desea conseguir, para que exista la colaboración desde la familia y se complementa con el trabajo que se realiza en la institución, de esta manera se potencializa el aprendizaje.

Igualmente, al revisar las notas de los estudiantes comparamos los datos del segundo trimestre con el tercero que se implementó el ABJ.

Gráfico 8

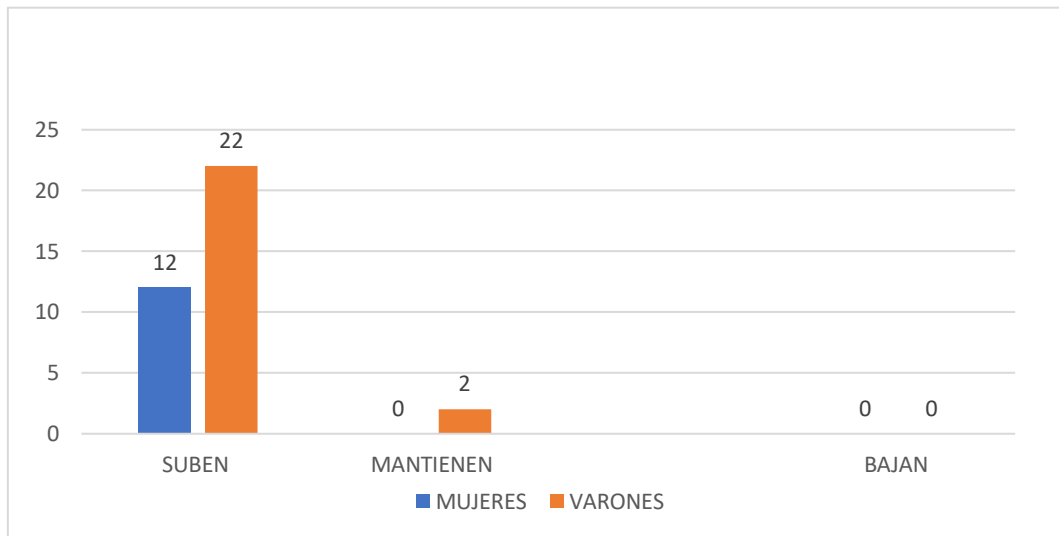
Comparación del segundo y tercer trimestre en el que se implementó el ABJ



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 9

Rendimiento de los estudiantes con la se implementación del ABJ



Fuente: elaboración propia.

Los estudiantes afirman que la implementación del ABJ ha sido una experiencia positiva en sus vidas, que les ha gustado la manera de jugar con las leyendas y cuentos, se sienten satisfechos de los productos logrados, sobre todo les gustó leer, compartir con los compañeros, y crear nuevas oportunidades para aprender y exponer, poder sacar de ellos mismos productos de interés de los demás, se sintieron valorados y queridos. Por lo expresado, el método del ABJ utilizado tuvo gran acogida entre los estudiantes.

DISCUSIÓN

Los hallazgos obtenidos en esta investigación evidenciaron las falencias de los niños en lectoescritura, ya que hemos visto que no les gusta leer ni escribir por la falta de metodología por parte de los docentes que les motive a llegar a disfrutar de ella y a comprender, reflexionar y crear textos orales y escritos. El objetivo principal de este estudio fue analizar las contribuciones del aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de la lectoescritura y el desarrollo del pensamiento creativo para delinear estrategias que fomenten aprendizajes críticos, creativos e innovadores, el objetivo secundario fue evaluar la metodología del ABJ aplicada para desarrollar comprensión lectora y el pensamiento creativo.

Se confirmó que en la enseñanza de la lectoescritura y el pensamiento creativo el ABJ es una metodología eficaz frente a enfoques tradicionales, donde los niños aprenden jugando, contribuyó a la comprensión lectora, el fortalecimiento de habilidades cognitivas fundamentales y a la formación de individuos más autónomos, reflexivos e innovadores. Las experiencias de aprendizaje basadas en juegos permitieron que los estudiantes se involucren activamente en la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creación de narrativas, lo que incidió en su capacidad de pensamiento crítico y creativo. Además, al integrar elementos motivacionales como desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, se favorece un aprendizaje significativo que va más allá de la simple memorización de conceptos (Sawyer, 2021 y Lema Ardila, 2022).

La neurociencia respalda esta idea, ya que los juegos y actividades interactivas activan áreas del cerebro relacionadas con la toma de decisiones, la resolución de problemas y la memoria a largo plazo, experiencias que favorecen la plasticidad neuronal.

De esta manera, los resultados de esta investigación sugieren que la integración del ABJ en el aula contribuyó a mejorar el clima de aprendizaje, promueve un ambiente más dinámico, inclusivo y colaborativo. Permitió que los estudiantes se involucren en actividades lúdicas que refuercen el aprendizaje de la lectoescritura y desarrollen pensamiento creativo, generando experiencias más estimulantes que ampliaron su curiosidad, compromiso y deseo de aprender, evidenciando uno de los objetivos fijados.

No obstante, la implementación del ABJ en el contexto educativo requiere de una planificación cuidadosa y una adecuada formación docente para garantizar su efectividad. Es fundamental que los docentes cuenten con estrategias y herramientas para diseñar y adaptar juegos a los objetivos de aprendizaje, asegurando que estos sean accesibles, adecuados y alineados con el currículo educativo. En este sentido, la capacitación en metodologías lúdicas y el acceso a recursos adecuados se presentan como elementos clave para una integración exitosa en la enseñanza.

Es importante resaltar que los docentes no han sido preparados para implementar el ABJ en el proceso de enseñanza - aprendizaje y mucho menos en lectoescritura, lo que se ve reflejado en el rendimiento. Podemos ver que están conscientes de la importancia del ABJ en las clases, saben ciertas propuestas para llevarlo a la práctica, pero no pueden concretar para que el ABJ sea eficaz y el proceso de enseñanza - aprendizaje sea significativo. Al evaluar el estudio realizado el resultado más relevante está relacionado con la variable rendimiento académico, se observó que el trimestre en el que se aplicó el ABJ obtuvimos mejor rendimiento que el trimestre que no se aplicó con los mismos estudiantes, alcanzando otro de los objetivos propuestos en la investigación

Un limitante para este estudio podría ser el tiempo en el que se realizó ya que fue un trimestre, al hacerlo por más tiempo podría haber pequeñas variaciones en los resultados obtenidos. Esta metodología transforma las prácticas educativas, fomentando una enseñanza más dinámica, centrada en el estudiante y alineada con las necesidades del siglo XXI. La neurociencia reafirma que el uso de enfoques interactivos y motivacionales en el aula no solo mejora la comprensión y la retención de la información, sino que también favorece el desarrollo cognitivo integral de los estudiantes (Sawyer, 2021 y Lema Ardila, 2022).

CONCLUSIÓN

El ABJ es una estrategia educativa que permite fortalecer la lectoescritura y el pensamiento creativo en estudiantes de la básica media, en la medida que cada recurso lúdico guarde relación con los objetivos de aprendizaje. Así, la selección adecuada de juegos estimulará el interés y la motivación, además de la comprensión, la imaginación y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

Las estrategias lúdicas combinadas con textos llamativos de interés, para los estudiantes contribuye a mejorar el vocabulario, inferencia, la comprensión lectora, lectura crítica, razonamiento, promueven la exploración, resolución de problemas y habilidades sociales. El "ABJ" indudablemente motiva a los estudiantes, incrementando el interés por participar y en su disposición hacia el aprendizaje, lo que facilita la introducción de la lectoescritura y genera un ambiente más estimulante y enriquecedor.

El juego por su naturaleza es totalmente práctico, dinámico y desafiante, estimula la exploración y la generación de ideas o soluciones innovadoras en un aprendizaje flexible, lo cual es ventajoso para que el estudiante exprese sus ideas, invente historias innovadoras desde sus distintos puntos de vista.

El ABJ requiere una profunda concientización de los docentes, autoridades educativas y padres de familia quienes deben comprender que el juego es una herramienta pedagógica transformadora que permite llegar a aprendizajes significativos.

La formación docente en metodologías lúdicas es indispensable para que los maestros adquieran competencias en el diseño, adaptación y aplicación de juegos alineados con los objetivos curriculares.

Se debe considerar que el modo en que los niños se aproximan a la lectoescritura influye significativamente en su relación presente y futura con la lectura y la literatura; por ello, un proceso de enseñanza lúdico, creativo y emocionalmente positivo será la base para formar lectores críticos, sensibles y autónomos capaces de disfrutar y transformar el conocimiento.

La familia juega un papel importante en la enseñanza lúdica de la lectoescritura, desde edades tempranas debe incentivar a los niños a la poesía, cuentos, textos leídos, como prácticas que contribuyan a su desarrollo.

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) responde de manera innovadora a las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes de básica media, transformando la práctica educativa en una experiencia activa, significativa y socializadora. A través del juego, el aprendizaje deja de ser pasivo y se convierte en un proceso de exploración y construcción colectiva del conocimiento.

La implementación del ABJ requiere la articulación entre escuela, familia y comunidad educativa, garantizando la coherencia de objetivos y el acompañamiento emocional del estudiante. De esta forma, se potencia su madurez socioafectiva y su desarrollo integral, consolidando un aprendizaje que une lo cognitivo con lo vivencial y lo creativo.

REFERENCIAS

- Åberg, M. A. I., Pedersen, N. L., Torén, K., Svartengren, M., Bäckstrand, B., Johnsson, T., Cooper-Kuhn, C. M., Åberg, N. D., Nilsson, M., & Kuhn, H. G. (2009). Cardiovascular fitness is associated with cognition in young adulthood. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(49), 20906–20911. <https://doi.org/10.1073/pnas.0905307106>
- Acurio Ponce, B., & Nuñez Naranjo, A. (2019). Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora. 593 Digital Publisher CEIT, 4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144029>
- Analuisa Sánchez, P. A., Trujillo Salazar, R. P., & Villamar Muñoz, J. L. (2024). *Metodologías activas para el desarrollo del pensamiento crítico y la investigación*. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 8(4), 10474–10499. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12207
- Arévalo Carrión, T. de J. (2020). Pensamiento creativo y crítico en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria de una institución privada, Lince 2020.
- Arias, G. (2018). La lectura crítica como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico. *Boletín Redipe*, 7, 86–94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297228>
- Baquero, R. (1997). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Segunda).
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201–4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Camargo, Á., & Hederich, C. (2010). Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Revista Psicogente*, 13, 329–346. <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-JeromeBruner-6113906.pdf>
- Carbonell Sebarroja, J. (2008). Los significados del cambio y los caminos de la innovación. (Vol. 1). <chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041701003.pdf>
- Cevallos Sandoval, C. K. (2024). Linguistic games program to develop oral expression in early childhood education students. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 28(Special), 330–339. <https://doi.org/10.47460/uct.v28iSpecial.832>
- Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Actualidades Investigativas En Educación*, 5. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>
- Chicaiza Taípe, G. A., & Villamar Muñoz, J. L. (2024). Contribución de la familia para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1532–1550. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2358>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusí, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Educación y Cultura Tecnológica*, 18, 5–19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576968>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*.

Delgado-Hito, P., & Romero-García, M. (2021). Elaboración de un proyecto de investigación con metodología cualitativa. *Enfermería Intensiva*, 32(3), 164–169. <https://doi.org/10.1016/j.enfi.2021.03.001>

Franco Chávez, L. M., & Delgado Gozenbach, J. (2024). Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de lectoescritura en los estudiantes del sexto año. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(3), 81–94. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i3.1069>

Hernández Sampieri, Roberto., & Mendoza Torres, C. Paulina. (2018). *Metodología de la investigación : las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

Hirshkowitz, M., Whiton, K., Albert, S. M., Alessi, C., Bruni, O., DonCarlos, L., Hazen, N., Herman, J., Katz, E. S., Kheirandish-Goza, L., Neubauer, D. N., O'Donnell, A. E., Ohayon, M., Peever, J., Rawding, R., Sachdeva, R. C., Setters, B., Vitiello, M. V., Ware, J. C., & Adams Hillard, P. J. (2015). National Sleep Foundation's sleep time duration recommendations: methodology and results summary. *Sleep Health*, 1(1), 40–43. <https://doi.org/10.1016/j.sleh.2014.12.010>

Kiili, K., Ojansuu, K., Lindstedt, A., & Ninaus, M. (2018). Exploring the Educational Potential of a Game-Based Math Competition. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(2), 14–28. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018040102>

Lema Ardila, J. E. (2022). Mihaly Csikszentmihalyi y la creatividad con C mayúscula. *Revista Académica Estesis*, 12, 64–87. <https://doi.org/10.37127/25393995.144>

Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>

Melo, M., & Hernández, M. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. 14, 1665–2673.

Ministerio de Educación. (2023). *Lineamientos específicos para la implementación de la hora de "animación a la lectura" en los subniveles elemental, media y superior de educación general básica (Vol. 1)*.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Alianza Editorial.

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*. <C:/Users/User/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf>

Ortiz Cueva, F. (2021). Aprendizaje Basado En Juegos (ABJ) Como Herramienta De Innovación Educativa. *Revista Educarnos*, 109–116. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/fernando.pdf>

Pyle, A. (2018). Aprendizaje basado en el juego. In *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia (Ed.)*, Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia.

Reinoso Molina, W. Á., Morales Loor, S. M., Moreira Anchundia, A. I., Velasco Moyano, C. B., & Zambrano Zamora, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6390–6413. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985


Rojas Estapé, M. (2020). *Cómo hacer que te pasen cosas buenas*.

Sawyer, K. (2021). The Creative Classroom: Innovative Teaching for 21st-Century Learners. The Wabash Center Journal on Teaching, 2(1). <https://doi.org/10.31046/wabashcenter.v2i1.2823>

Silva Lazo, M. (2015). DAVID AUSUBEL Y su aporte a la educación. CIENCIA UNEMI, 2(3), 20–23. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol2iss3.2009pp20-23p>

Torrance, E. P. (1995). Insights about creativity: Questioned, rejected, ridiculed, ignored. Educational Psychology Review, 7(3), 313–322. <https://doi.org/10.1007/BF02213376>

UNESCO. (2021). Recuperar el aprendizaje perdido: ¿Cómo actuar con rapidez y a gran escala? <https://www.unesco.org/es/articles/recuperar-el-aprendizaje-perdido-como-actuar-con-rapidez-y-gran-escala>.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .