

Juego simbólico y las tic: estrategias innovadoras para el pensamiento creativo en educación básica.

Symbolic play and ict: innovative strategies for creative thinking in basic education.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17194905>

AUTORES: Omayra Lisbeth Campuzano Moya^{1*}

Lory Marquinez Mora²

Sandra Carrera Erazo³

Jennifer Barros Vera⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: omayracm@fcjse.utb.edu.ec

Fecha de recepción: 15 / 07 / 2025

Fecha de aceptación: 04 / 08 / 2025

RESUMEN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de cultivar el pensamiento creativo desde las etapas iniciales de la formación escolar. En este marco, el juego simbólico emerge como una herramienta pedagógica fundamental, y su integración con las Tecnologías

^{1*} Licenciada en Educación mención Educación Básica, Universidad Técnica de Babahoyo, 0009-0001-2186-927X, omayracm@fcjse.utb.edu.ec

² Magíster en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros con Mención en Enseñanza de Inglés, Universidad Técnica de Babahoyo, lmarquinezm@utb.edu.ec

³ Magister en Gerencia en Proyectos Educativos y Sociales, Universidad Técnica de Babahoyo scarrera@utb.edu.ec

⁴ Magister, Universidad Técnica de Babahoyo, jbarros@utb.edu.ec

de la Información y la Comunicación (TIC) ofrece nuevas avenidas para la innovación educativa. El presente estudio se centró en la implementación de propuestas pedagógicas que combinan el juego simbólico con herramientas TIC, con el objetivo de potenciar el pensamiento creativo en estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica. Se adoptó un enfoque cualitativo, bajo un diseño de investigación-acción, para observar y analizar la evolución de las capacidades creativas en un entorno lúdico-digital. Los resultados indican mejoras significativas en dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, además de un incremento en la motivación y participación activa de los estudiantes. La muestra intencional incluyó a 50 estudiantes, seleccionados por su participación activa. Se utilizaron técnicas como la observación participante, entrevistas semiestructuradas, diarios de campo y rúbricas analíticas. Entre las herramientas TIC empleadas destacaron Scratch Junior, EducaPlay, Canva y Stop Motion Studio. Los resultados revelaron mejoras significativas en las dimensiones del pensamiento creativo evaluadas, así como un notable aumento en la motivación, autonomía y colaboración entre pares. Se concluye que la convergencia entre el juego simbólico y las TIC constituye una vía efectiva y pertinente para fomentar procesos creativos en la educación básica, siempre que esté mediada por una planificación pedagógica sólida y un rol docente activo.

Palabras clave: Juego simbólico; TIC; Pensamiento Creativo; Innovación Pedagógica; Educación Básica.

ABSTRACT

Contemporary education faces the challenge of cultivating creative thinking from the early stages of schooling. Within this framework, symbolic play serves as a fundamental pedagogical tool, and its integration with Information and Communication Technologies (ICT) opens new avenues for educational innovation. This study focuses on the implementation of pedagogical proposals that combine symbolic play with ICT tools, aiming to enhance creative thinking in second-grade students of Basic General Education.

A qualitative approach, under an action-research design, is adopted to observe and analyze the development of creative abilities in a playful-digital environment. The results show significant improvements in creative thinking dimensions such as fluency, originality, flexibility, and elaboration, along with an increase in student motivation and active participation. The intentional sample includes 50 students, selected for their active engagement. Data collection techniques include participant observation, semi-structured interviews, field diaries, and analytical rubrics. Among the ICT tools used, Scratch Junior, EducaPlay, Canva, and Stop Motion Studio stand out. The findings reveal notable enhancements in the evaluated dimensions of creative thinking, as well as increased motivation, autonomy, and peer collaboration. The study concludes that the convergence of symbolic play and ICT represents an effective and relevant strategy for fostering creative processes in basic education, provided it is supported by solid pedagogical planning and an active teaching role. Finally, these proposals promote multisensory stimulation, active imagination, and self-expression through immersive environments that foster collaborative play, the collective construction of narratives, technological appropriation, and the development of transversal skills.

Keywords: Symbolic play; ICT; Creative Thinking; Pedagogical Innovation; Basic Education.

INTRODUCCIÓN

La sociedad del siglo XXI demanda individuos con altas capacidades de adaptación, resolución de problemas y originalidad, competencias intrínsecamente ligadas al pensamiento creativo. En este contexto, los sistemas educativos se ven compelidos a adoptar enfoques pedagógicos que estimulen activamente esta habilidad desde los primeros niveles de escolaridad. El juego simbólico, reconocido por su naturaleza espontánea y su rol en la manifestación de la imaginación infantil, se constituye como un recurso esencial para el desarrollo cognitivo y socioemocional en la niñez (García-Basurto et al., 2023; Pérez-Narváez et al., 2023). Como señalan García-Basurto et al.

(2023), "el juego simbólico, en tanto manifestación espontánea de la imaginación infantil, se presenta como un recurso esencial para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños". Esta forma de juego permite a los infantes explorar roles, escenarios y narrativas, fomentando la flexibilidad mental y la generación de ideas novedosas.

Paralelamente, la irrupción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha reconfigurado los paradigmas educativos, ofreciendo herramientas que pueden enriquecer y dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las TIC posibilitan la creación de experiencias de aprendizaje más interactivas, significativas y adaptadas a los contextos e intereses de los estudiantes. La alfabetización digital se ha vuelto crucial, equipando a los estudiantes con las destrezas necesarias para interactuar, analizar y producir contenido en entornos digitales (Cadena SER, 2024).

No obstante, la mera incorporación de tecnología no garantiza la mejora educativa; es la integración pedagógica con propósito la que puede catalizar transformaciones significativas. En este sentido, la convergencia entre el juego simbólico y las TIC presenta un potencial considerable para el fomento del pensamiento creativo.

Este estudio se enfoca precisamente en explorar esta sinergia, diseñando e implementando estrategias innovadoras que articulan el juego simbólico con herramientas TIC, dirigidas a estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica. El propósito es observar y analizar cómo esta integración impacta en el desarrollo de las capacidades creativas, en un ambiente de aprendizaje lúdico-digital que respeta los ritmos e intereses individuales. Desde la teoría de Vygotsky (1978), el juego simbólico representa una zona de desarrollo próximo donde los niños internalizan roles sociales mediante la simulación y la representación. Al integrar las TIC en estos escenarios simbólicos, se potencian no solo las funciones psicológicas superiores, sino también la alfabetización mediática. Este enfoque se alinea con los postulados del conectivismo de Siemens (2005), donde el aprendizaje ocurre a través de redes digitales y conexiones significativas entre ideas, dispositivos y personas. Además, fomentar "el pensamiento creativo en nuestras aulas es muy significativo y para ello debemos aplicar diversas estrategias que nos conlleven a promover la creatividad de los estudiantes" (González y Rodríguez, 2021, p. 3).

El objetivo general de esta investigación fue implementar propuestas pedagógicas innovadoras que integren el juego simbólico y las TIC, con el propósito de potenciar el pensamiento creativo en estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Manuel Córdova Galarza.

METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque de investigación cualitativo, seleccionado por su idoneidad para comprender en profundidad los fenómenos educativos en su contexto natural y para interpretar las experiencias y perspectivas de los participantes. Este enfoque permitió una aproximación flexible y emergente al objeto de estudio, centrada en el proceso de intervención educativa y en los significados construidos por los estudiantes.

La elección de la investigación-acción también responde a la necesidad de empoderar a los docentes como investigadores de su propia práctica. Esta perspectiva participativa no solo transforma el aula, sino que genera conocimiento contextualizado, promoviendo la mejora continua a partir de la experiencia reflexiva.

El tipo de investigación adoptado fue el de investigación-acción. Este diseño es particularmente pertinente cuando se busca no solo comprender una realidad educativa, sino también transformarla mediante ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. Permite la implementación y evaluación continua de estrategias pedagógicas directamente en el aula, facilitando ajustes y mejoras en tiempo real en el contexto real donde se desarrollaba la práctica educativa.

La investigación-acción permite además resignificar la praxis docente como eje generador de conocimiento situado. Esta metodología transforma el rol del educador en agente de cambio reflexivo, que planifica, ejecuta y evalúa acciones con una mirada crítica sobre su práctica.

Se empleó un diseño no experimental, ya que el estudio se enfocó en observar y analizar los efectos de las intervenciones pedagógicas diseñadas (integración de juego simbólico y TIC) en el grupo de estudiantes, sin la manipulación artificial de variables ni la conformación de grupos de control estrictos.

Para la recolección de datos, se utilizaron múltiples técnicas e instrumentos con el fin de obtener una visión comprensiva del fenómeno. Estas incluyeron la observación directa de los estudiantes durante las actividades lúdico-digitales, registrando sus comportamientos, interacciones y expresiones creativas. Se realizaron entrevistas semiestructuradas a los estudiantes y docentes para recoger sus percepciones sobre las actividades y el desarrollo del pensamiento creativo. Los diarios de campo fueron llevados por los investigadores para documentar reflexiones, incidentes críticos y el progreso general de la investigación. Finalmente, se aplicaron rúbricas de evaluación del pensamiento creativo, diseñadas para medir dimensiones como la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración antes y después de las intervenciones.

El análisis de datos se llevó a cabo mediante una categorización cualitativa de la información recolectada, seguida de una triangulación de las diferentes técnicas e instrumentos empleados para asegurar la validez y fiabilidad de los hallazgos. El enfoque del análisis fue descriptivo-interpretativo, buscando no solo describir los cambios observados sino también interpretar su significado en el contexto del desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

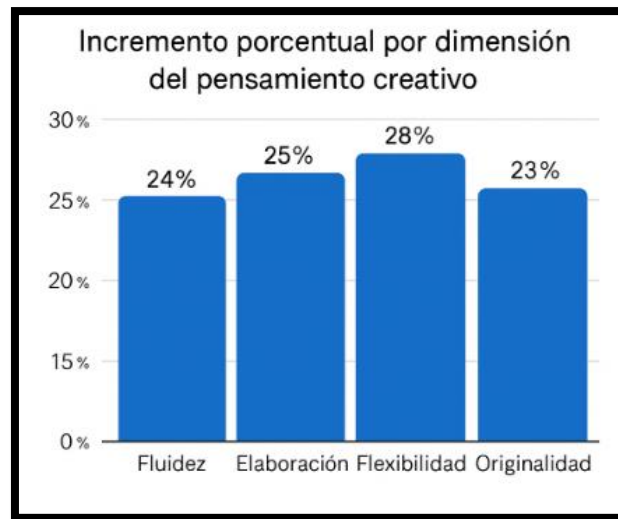
La población del estudio estuvo constituida por tres cursos de Segundo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Manuel Córdova Galarza, sumando un total de 120 estudiantes (40 por curso). De esta población, se seleccionó una muestra intencional de 50 estudiantes. El criterio para esta selección fue la participación activa y la disponibilidad de los estudiantes durante el desarrollo de la investigación, buscando asegurar la riqueza de los datos obtenidos y la viabilidad de la implementación de las propuestas pedagógicas.

RESULTADOS

Durante la fase de intervención de la investigación, se implementaron diversas propuestas pedagógicas innovadoras que integraban el juego simbólico con herramientas TIC específicas. Entre las tecnologías utilizadas se incluyeron Scratch Junior, una plataforma de programación por bloques visuales que permite crear historias interactivas y juegos; EducaPlay, una herramienta para la creación de actividades educativas multimedia; Canva, una plataforma de diseño gráfico simplificado; y Stop Motion Studio, una aplicación para crear animaciones fotograma a fotograma. Estas herramientas fueron seleccionadas por su adecuación a la edad de los estudiantes y su potencial para estimular la creatividad a través del juego y la experimentación. El análisis cualitativo e interpretativo de los datos recolectados a través de las observaciones, entrevistas, diarios de campo y rúbricas de evaluación reveló mejoras significativas en las dimensiones del pensamiento creativo de los estudiantes participantes. Específicamente, se observaron avances notables en:

- **Fluidez:** Incremento en la cantidad de ideas y soluciones generadas por los estudiantes ante las tareas propuestas.
- **Originalidad:** Mayor capacidad para producir ideas novedosas y poco comunes en sus creaciones y narrativas.
- **Flexibilidad:** Aumento en la habilidad para cambiar de perspectiva, adaptar ideas y encontrar diferentes categorías de respuestas.
- **Elaboración:** Mejora en el nivel de detalle y desarrollo de sus ideas y proyectos.

Estos incrementos se pueden visualizar en la Figura 1, que presenta el aumento porcentual promedio observado en cada una de estas dimensiones del pensamiento creativo. La fluidez experimentó un incremento del 24%, la elaboración un 25%, la flexibilidad un 28%, y la originalidad un 23%.

Figura 1. Incremento porcentual por dimensión del pensamiento creativo

Fuente: *Elaboración propia a partir de los registros y rúbricas de observación (2025)*

Más allá de estas métricas, se evidenció un cambio positivo y sustancial en la motivación intrínseca y la participación activa de los estudiantes durante las actividades que combinaban el juego simbólico con las TIC. Estas mejoras fueron promovidas mediante el uso de herramientas tecnológicas seleccionadas por su pertinencia pedagógica y adecuación etaria, como Scratch Junior, EducaPlay, Canva y Stop Motion Studio, las cuales permitieron un entorno digital altamente lúdico y expresivo. Los estudiantes mostraron un mayor interés, entusiasmo y compromiso cuando interactuaban con las herramientas digitales en contextos lúdicos, en comparación con metodologías más tradicionales. Este entorno de aprendizaje también fomentó una mayor autonomía, ya que los estudiantes exploraban las herramientas y desarrollaban sus proyectos con creciente independencia.

Asimismo, se observó la generación espontánea de espacios de colaboración entre los niños. Durante las actividades, los estudiantes compartían ideas, se ayudaban mutuamente a resolver problemas técnicos o creativos, y trabajaban en equipo de manera natural para alcanzar objetivos comunes en sus juegos y creaciones digitales. Este aspecto subraya el

potencial de estas estrategias no solo para el desarrollo cognitivo individual, sino también para el fomento de habilidades socioemocionales.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio sugieren que la integración del juego simbólico con herramientas TIC es una estrategia pedagógica prometedora para potenciar el pensamiento creativo en estudiantes de Educación Básica. El incremento observado en las dimensiones de fluidez, elaboración, flexibilidad y originalidad concuerda con la literatura que destaca el valor del juego como motor del desarrollo imaginativo (García-Basurto et al., 2023) y el potencial de las TIC para ofrecer nuevas formas de expresión y creación (López-Escribano & Pantoja-Vallejo, 2021).

La mejora en la flexibilidad (28%), la dimensión con mayor incremento, es particularmente relevante. Las TIC, al permitir la manipulación y transformación de elementos digitales de manera ágil (como en Scratch Junior o Stop Motion Studio), parecen facilitar que los niños exploren múltiples posibilidades y enfoques, una característica central del pensamiento flexible. De manera similar, el aumento en la elaboración (25%) puede atribuirse a que herramientas como Canva o EducaPlay proporcionan recursos variados que invitan a los estudiantes a detallar y enriquecer sus ideas.

El hallazgo de una mayor motivación y participación activa es crucial. Las TIC, cuando se integran en contextos lúdicos, parecen capturar el interés de los estudiantes de una manera que las metodologías más pasivas no siempre logran. Esto se alinea con investigaciones que señalan que el aprendizaje basado en juegos digitales puede aumentar el compromiso y la persistencia en las tareas (Uddin, 2022). La "alfabetización digital" mencionada por Cadena SER (2024) no solo implica habilidades técnicas, sino también la capacidad de usar estas herramientas de manera creativa y comprometida, algo que esta intervención parece haber fomentado.

La promoción de la colaboración espontánea también es un resultado valioso. En un mundo que demanda crecientemente habilidades de trabajo en equipo, las estrategias que fomentan la co-creación y el apoyo mutuo desde edades tempranas son fundamentales. Las TIC, lejos de aislar, pueden convertirse en catalizadores de la interacción social cuando se diseñan actividades que requieren la compartición de ideas y la construcción conjunta de conocimiento.

Es importante considerar que el éxito de esta integración no radica solo en la disponibilidad de tecnología, sino en el diseño pedagógico que la sustenta. La articulación intencionada del juego simbólico con las funcionalidades específicas de las TIC seleccionadas fue clave. Como sugieren González y Rodríguez (2021), es necesario aplicar diversas estrategias para promover la creatividad, y la combinación aquí explorada parece ser una de ellas. El rol docente, como facilitador y diseñador de estas experiencias, es, por tanto, insustituible.

Una posible limitación del estudio podría ser la especificidad de la muestra intencional de 50 estudiantes, lo que invita a la cautela al generalizar los resultados. Futuras investigaciones podrían explorar la aplicación de estas estrategias en contextos más amplios y con grupos diversos, así como realizar estudios comparativos con metodologías tradicionales de forma más controlada. Además, sería interesante investigar a largo plazo el impacto de estas intervenciones en el desarrollo sostenido del pensamiento creativo.

No obstante, los hallazgos proporcionan evidencia sólida del potencial de combinar enfoques pedagógicos establecidos, como el juego simbólico, con las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para responder a las demandas educativas del siglo XXI. A pesar de los resultados prometedores, es crucial considerar que la innovación tecnológica no debe eclipsar la intencionalidad pedagógica.

El uso de TIC sin un andamiaje pedagógico sólido puede derivar en actividades descontextualizadas o poco significativas. Por ello, es imperativo que los futuros estudios evalúen no solo el impacto inmediato en la creatividad, sino también su sostenibilidad a lo largo del tiempo, mediante estudios longitudinales que permitan observar la permanencia de estas habilidades en niveles superiores del sistema educativo.

Aunque los resultados son alentadores, es necesario advertir que la integración de TIC debe ir acompañada de un marco pedagógico robusto. La tecnología, en sí misma, no genera cambios significativos si no está anclada en intenciones formativas claras. La experiencia demuestra que el éxito radica en el diseño de actividades intencionadas, lúdicas y creativas, mediadas por un acompañamiento docente que fomente tanto la exploración autónoma como la interacción social significativa.

CONCLUSIONES

Con base en los resultados y la discusión precedente, se pueden extraer las siguientes conclusiones:

1. La integración del juego simbólico con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se configura como una propuesta pedagógica viable, efectiva y altamente pertinente para la potenciación del pensamiento creativo en los estudiantes de Educación Básica. Las mejoras observadas en fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración así lo demuestran.
2. La combinación de estrategias lúdicas estructuradas con el uso de herramientas TIC adaptadas a la edad de los estudiantes promueve la creación de ambientes de aprendizaje significativamente más motivadores. En estos entornos, los niños se sienten más inclinados a expresarse libremente, experimentar con ideas nuevas y construir conocimiento de una manera activa y participativa.
3. El uso de tecnologías como Scratch Junior, EducaPlay, Canva y Stop Motion Studio, en el marco de actividades de juego simbólico, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores desde etapas tempranas de la escolaridad. Además, se evidencia un impacto positivo en la autonomía y en la capacidad de colaboración entre los estudiantes.

4. Esta investigación subraya y revaloriza el rol del docente como un diseñador de experiencias pedagógicas innovadoras. El educador se convierte en un articulador clave entre el mundo digital y el simbólico, lo racional y lo imaginativo, y lo académico con el desarrollo socioemocional integral del niño.
5. Se recomienda la capacitación continua y el desarrollo profesional del profesorado en metodologías activas mediadas por TIC. Esta formación es esencial para consolidar prácticas educativas que sean innovadoras, sostenibles en el tiempo y que estén verdaderamente centradas en el desarrollo holístico de cada estudiante, preparándolos para los desafíos de una sociedad en constante cambio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cadena SER. (2024, noviembre 13). Alfabetización Digital en las aulas: Cómo preparar a los niños para el mundo digital. <https://cadenaser.com/euskadi/2024/11/13/alfabetizacion-digital-en-las-aulas-como-preparar-a-los-ninos-para-el-mundo-digital-radio-irun/>

García-Basurto, G. J., Paz-Rivera, A. M., Baque-Yoza, M. K., Quezada-Pineda, A. M., y Yáñez-Rueda, H. (2023). La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 9(19), 1–10. <https://doi.org/10.53877/rc9.19-550>

González, L., y Rodríguez, M. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. *Revista de Innovación Educativa*, 10(2), 45–60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>

López-Escribano, C., & Pantoja-Vallejo, A. (2021). El desarrollo del pensamiento creativo en Educación Primaria: Una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 32(3), 453-464. <https://doi.org/10.5209/rced.70201>

Siemens, G. (2005). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. Revista Internacional de Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia , 2 (1), 3-10.

Pérez-Narváez, M. V., Argudo-Argudo, P. V., & Calderón-Ochoa, C. E. (2023). El juego simbólico como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico en niños de educación inicial. Revista Conrado, 19(S2), 206-212.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442023000500206

Uddin, M. N. (2022). Digital game-based learning (DGBL) in primary education: A systematic literature review. Education and Information Technologies, 27(2), 1815-1843. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10670-2>

Vygotsky, LS (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Harvard University Press.