



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/2504.2522/2025>

**Recibido:** 2025-08-15

**Aceptado:** 2025-08-29

**Publicado:** 2025-09-17

## **El juego activo como estrategia metodológica para fortalecer la creatividad y la autonomía en estudiantes de preparatoria: una revisión sistemática**

### **Active Play as a Methodological Strategy to Strengthen Creativity and Autonomy in High School Children: A Systematic Review**

#### **Autores**

**Paul Fabricio Molina España<sup>1</sup>**

<https://orcid.org/0000-0002-8274-6126>

[fmolina.jn@gmail.com](mailto:fmolina.jn@gmail.com)

**Unidad Educativa Consejo Provincial  
de Pichincha  
Quito – Ecuador**

**Ana Lucia Sánchez Martínez<sup>2</sup>**

<https://orcid.org/0009-0009-5606-5798>

[anitaluciasan@hotmail.com](mailto:anitaluciasan@hotmail.com)

**Unidad Educativa Concentración Deportiva  
de Pichincha  
Quito - Ecuador**

**Nora Inés Valencia España<sup>3</sup>**

<https://orcid.org/0009-0001-7838-9357>

[norrisvalencia@hotmail.com](mailto:norrisvalencia@hotmail.com)

**Unidad Educativa Concentración Deportiva de Pichincha  
Quito – Ecuador**

#### **Cómo citar**

Molina España, P. F., Sánchez Martínez, A. L., & Valencia España, N. I. (2025). El juego activo como estrategia metodológica para fortalecer la creatividad y la autonomía en estudiantes de preparatoria: una revisión sistemática. *ASCE*, 4(3), 2504–2522.



## Resumen

El juego activo como estrategia dentro de la educación ha cobrado importancia por su capacidad de promover competencias como la autonomía y la creatividad en los alumnos. Sin embargo, su implementación en bachillerato ha sido limitada debido a varias razones, entre ellas la resistencia institucional y la falta de recursos apropiados. El objetivo fue determinar los tipos más frecuentes de juego activo que se emplean en la educación media superior, examinar su efecto en el crecimiento creativo de los alumnos y valorar cómo ayuda en el fortalecimiento de su autonomía. Para esto, se realizó una revisión sistemática de la literatura mediante la aplicación del método PRISMA que incluye las etapas de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de 23 artículos teóricos y empíricos publicados entre 2020 y 2025. Los resultados dejaron en evidencia que las formas de juego activo más comunes son el guiado, el libre y la gamificación, con un enfoque en la participación colaborativa. También se notó que estas actividades promueven la resolución de problemas y el pensamiento divergente, además de la habilidad para autorregular el aprendizaje y tomar decisiones. A pesar de estas ventajas, se determinó que la inclusión del juego activo en los planes educativos es limitada, sobre todo a causa de la ausencia de una estructura metodológica apropiada. Al respecto, el estudio proporciona una perspectiva completa acerca de los efectos del juego activo en el ambiente educativo y subraya la importancia de superar los obstáculos para maximizar su influencia en la autonomía y creatividad de los alumnos.

**Palabras clave:** Juego Activo, Creatividad, Autonomía, Educación Preparatoria, Gamificación.



## Abstract

Active play as a strategy in education has gained importance due to its ability to promote competencies such as autonomy and creativity in students. However, its implementation in high school has been limited due to several reasons, including institutional resistance and lack of appropriate resources. The objective was to determine the most frequent types of active play used in upper secondary education, to examine their effect on the creative growth of students and to assess how it helps in strengthening their autonomy. To this end, a systematic review of the literature was carried out through the application of the PRISMA method that includes the stages of identification, selection, eligibility and inclusion of 23 theoretical and empirical articles published between 2020 and 2025. The results showed that the most common forms of active play are guided, free and gamification, with a focus on collaborative participation. It was also noted that these activities promote problem-solving and divergent thinking, as well as the ability to self-regulate learning and make decisions. Despite these advantages, it was determined that the inclusion of active play in educational plans is limited, mainly due to the absence of an appropriate methodological structure. In this regard, the study provides a complete perspective on the effects of active play on the educational environment and underlines the importance of overcoming obstacles to maximize their influence on students' autonomy and creativity.

**Keywords:** Active Play, Creativity, Autonomy, High School Education, Gamification.



## Introducción

En los últimos años, el juego activo se considera como una estrategia pedagógica importante para promover el aprendizaje durante todas las etapas de la educación. Lee et al. (2024) menciona como el conjunto de acciones físicas y entretenidas que se establecen con un objetivo educativo y fomenta tanto las habilidades mentales como las emocionales y sociales. De este modo, el juego es más que diversión puesto que se convierte en una herramienta educativa fundamental para incentivar la creatividad y la autonomía de los alumnos.

De esta forma, la importancia del tema se ampara en estudios recientes vinculan al juego activo con la creación de nuevas modalidades de enseñanza. Parpadeo et al. (2023) señala que las estrategias pedagógicas que emplean el aprendizaje lúdico aportando a las habilidades complejas, como el razonamiento crítico y la capacidad para solucionar problemas. Así, incorporar el juego en los currículos escolares no solo por ser un medio de diversión, sino también como un recurso para potenciar la habilidad de generar y tomar decisiones en el transcurso de las clases.

En bachillerato, los desafíos son más ciertos. Johnston et al. (2023) rotulan que los jóvenes demandan espacios educativos que incentiven y promuevan su participación activa. La aplicación de estrategias recreativas, así como las representaciones teatrales, juegos grupales o actividades digitales, ofreciendo alternativas en contraposición a los métodos tradicionales que suelen limitar la creatividad. Por consiguiente, el juego activo se transforma en un instrumento para atender las necesidades educativas actuales en los jóvenes.

Pese a estas ventajas, diversas investigaciones señalan que en muchas instituciones aún se valora menos el juego. Liu et al. (2025) indican que en contextos escolares asiáticos prevalece una visión utilitaria del movimiento, restringida a la educación física convencional, mientras que las experiencias de juego activo, ya sean organizadas o no, son pocas. De igual forma, Pereira et al. (2024) indican que, a pesar de que se practique el juego en el exterior, no siempre tiene una relación con metas pedagógicas claras. Tal circunstancia plantea un inconveniente debido a la insuficiente integración del juego como herramienta metodológica en el bachillerato, lo cual restringe su efecto en la creatividad y la independencia.

A ello se suma que, en los entornos digitales también se presentan limitaciones importantes. En este sentido, Pérez & Navarro (2022) señala que la gamificación se aplica de manera



superficial, con carencias ante un diseño educativo que garantice el aprendizaje significativo. Por otro lado, Pozo & Valverde (2024) argumenta que los denominados “juegos serios” pueden llegar a ser herramientas muy efectivas si se integran con los contenidos del currículo, aunque en muchas ocasiones se utilizan sin un marco metodológico adecuado. Al respecto, la falta de fundamento y planificación reduce la eficacia del juego como herramienta para fomentar habilidades creativas y autonomía en los jóvenes.

De manera paralela, en América Latina, las dificultades son parecidas. Inga et al. (2024) examinó ciertos casos en Perú y llegó a la conclusión de que, si bien hay prácticas de juego activo enfocadas en mejorar la coordinación motriz en la educación secundaria, aún persisten obstáculos institucionales que limitan su alcance. García et al. (2024) también afirma que en Ecuador los docentes reconocen la importancia de las actividades lúdicas para fomentar la creatividad, sin embargo, se enfrentan a resistencias debido a la escasez de recursos y al predominio de enfoques educativos tradicionales. Con estas observaciones se refuerza un diagnóstico común, en el cual se valora el juego activo, pero su aplicación en la educación preescolar continúa siendo incompleta y desigual.

Ante esta situación, el análisis de este tema es indispensable ya que la creatividad y la autonomía son habilidades clave en la educación de los jóvenes. Magolego et al. (2024) señala que la creatividad se transforma en un factor importante para la comprensión de materias tecnológicas, mientras que Ji & Cheng (2024) indican que hay una conexión directa entre la creatividad y la motivación personal. Por lo que, al no contar con suficientes métodos educativos que ayuden con estas habilidades puede hacer que los estudiantes queden rezagados ante los retos que se plantean más adelante.

Por lo tanto, el estudio se justifica debido al aporte que se genera con más evidencia actual sobre el uso del juego activo como un enfoque metodológico en la educación. Al sistematizar los resultados según los tipos de juego, el efecto sobre la creatividad y autonomía, se brinda una perspectiva completa que sirve de guía para la aplicación del docente así mismo para investigaciones futuras.

A partir de lo mencionado anteriormente, los estudios recientes ayudan a entender la conexión entre el juego, la creatividad y la autonomía. Parker et al. (2022) argumentan que el juego en las escuelas promueve la autonomía al crear entornos donde los alumnos toman decisiones y



controlan su aprendizaje. Walters et al. (2021) respalda la idea de que, en entornos digitales, los jóvenes sienten una mayor autonomía y control al participar en juegos educativos en línea. Las observaciones anteriores son coherentes con las de Fyffe & Lewis (2024), quienes apuntan a que el aprendizaje basado en el juego potencia la autonomía práctica en el entorno escolar.

En complemento al tema, la creatividad, está vinculada de manera significativa con el juego. En primer lugar, Blyth (2023) pone de manifiesto que el aprendizaje por medio de esta estrategia fortalece la innovación y el pensamiento creativo. Kaya (2024) informa acerca de que los videojuegos refuerzan las características creativas de los adolescentes. Moura et al. (2021) establece una relación entre la creatividad y las actividades recreativas en el aula y Alotaibi (2024) lo confirma al expresar que los juegos digitales estimulan el interés y la producción creativa en los estudiantes.

De esta forma, se nota que los estudios destacan el juego activo como un enfoque metodológico. Pese a, aún hay pocos trabajos que analizan sus efectos en la educación preparatoria; la totalidad de las investigaciones se enfocan en contextos particulares, como las actividades extracurriculares, la educación básica o el entorno digital. Por lo tanto, existe un vacío de conocimiento que hace necesario realizar esta revisión sistemática, la cual vincule las clases de juego con los resultados en autonomía y creatividad en los jóvenes.

A partir de lo expuesto, el tema de estudio formula la siguiente pregunta de investigación: ¿El juego activo, como estrategia metodológica impulsa la creatividad y autonomía en los estudiantes de bachillerato? Para brindar una respuesta a la presente cuestión, se definen los siguientes objetivos específicos: identificar los tipos de juego activo educativos; analizar cómo el juego activo impacta en el desarrollo de la creatividad, por último, de qué manera el juego activo ayuda a fortalecer la autonomía de los alumnos.

## **Metodología**

La revisión sistemática correspondió a un estudio con enfoque cualitativo descriptivo que busca interpretar, clasificar y examinar de manera crítica la evidencia científica disponible acerca de la aplicación del juego activo como una estrategia para potenciar la autonomía y creatividad en los alumnos de preparatoria. Para cumplir con los objetivos planteados, la investigación aplicó

PRISMA (Elementos de Reporte Preferidos para Revisiones Sistemáticas y Metaanálisis), el cual organiza el procedimiento en cuatro etapas: identificación, selección, elegibilidad e inclusión.

La primera etapa que correspondió a la identificación de fuentes de información, se realizó primero, la definición de palabras clave vinculadas al tema de estudio: "educación secundaria", "creatividad", "autonomía", "bachillerato" y "juego activo", así como sus equivalentes en inglés, combinados con operadores booleanos como OR y AND. Con la ruta de exploración que se muestra en la Tabla 2, se procedió con la búsqueda de artículos en bases de datos académicas como Scopus, ERIC, Google Académico, Scielo y Redalyc.

**Tabla 1**

*Ruta de búsqueda de información científica*

Base de datos / Repositorio	Palabras clave y operadores booleanos utilizados
Scopus	"active play" AND "creativity" OR "autonomy" AND "secondary education"
ERIC	"play-based learning" AND "high school students" OR "creative development"
Google Académico	"juego activo" AND "creatividad" OR "autonomía" AND "bachillerato"
Scielo	"estrategias lúdicas" AND "bachillerato" OR "creatividad" AND "autonomía"
Redalyc	"juego activo" AND "educación media" OR "creatividad escolar" AND "autonomía"

A continuación, en la etapa de selección, se eliminaron los registros duplicados y se revisaron los títulos y resúmenes para determinar si los estudios eran pertinentes. Los criterios de inclusión empleados son los siguientes:

- Investigaciones centradas en los juegos activos, la creatividad o autonomía estudiantil.
- Artículos publicados en revistas científicas indexadas.
- Documentos en español o inglés de 2020 y 2025.

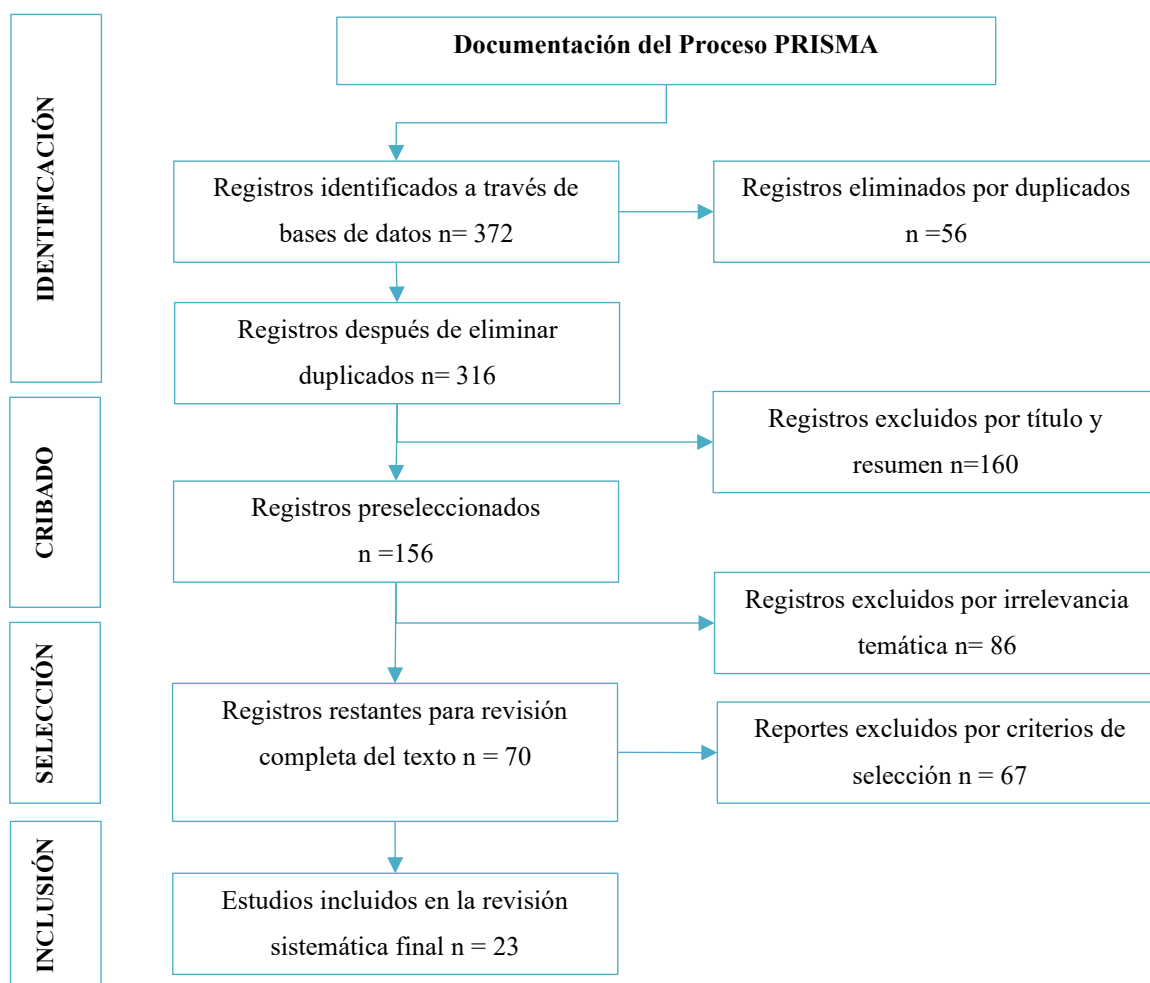
Los criterios de exclusión incluyeron:

- Estudios teóricos sin evaluación del impacto.
- Investigaciones en otros niveles educativos (primaria o superior).
- Artículos sin acceso completo o que fueran duplicados
- Estudios fuera del rango temporal e idioma establecido.

En la etapa de elegibilidad, se analizó el contenido completo de los artículos seleccionados para asegurar su relevancia directa con los objetivos del presente estudio. Por último, en la etapa de inclusión, se eligieron 20 artículos científicos para el análisis cualitativo acerca de las clases de juego activo que se emplean, los impactos que tienen sobre la creatividad y cómo ayudan a consolidar la autonomía en el marco educativo examinado. La figura 1, muestran a continuación, resume el proceso metodológico según el protocolo PRISMA.

**Figura 1**

*Proceso de selección de los estudios*



Nota. El presente diagrama se basa en las directrices PRISMA 2020 e ilustra el proceso de identificación, selección, elegibilidad e inclusión de los estudios considerados en esta revisión sistemática.

## Resultados

A continuación, se organizan en tres tablas los resultados derivados de la revisión de las 24 investigaciones en correlación con los tres objetivos determinados para el estudio.

### a) Tipos de juego activo más utilizados en el contexto educativo

En la tabla 3 se revisaron los diferentes tipos de juego activo que son más comunes en contextos educativos. Se estudia cómo las diversas variantes, que van desde juegos libre hasta los que son más estructurados o digitales, se utilizan dentro del aula para provocar la intervención y aprendizaje de los estudiantes.

**Tabla 2**

*Sistematización de resultados del objetivo específico 1*

Nº	Autor/Año	Título del estudio	País de origen	Tipo de estudio	Resultados
1	(Lee et al., 2024)	Exploring the world of active play: A comprehensive review	Corea del Sur Internacional	Revisión sistemática (PMC)	Identifica tres modalidades centrales: juego libre (outdoor play), juego guiado/estructurado y juego digital interactivo.
2	(Parpadeo et al., 2023)	Investigating the contributions of active, playful learning...	EE.UU.	Meta-síntesis (ScienceDirect)	Resalta dramatización, juegos colaborativos y gamificación como los más usados en secundaria.
3	(Liu et al., 2025)	Can active play replace skill-oriented physical education?	China	Experimental (BMC Public Health)	Compara juegos estructurados con educación física tradicional, destacando juegos reglados con componente físico.
4	(Pereira et al., 2024)	Asociaciones entre las característica	Portugal	Revisión sistemática (ScienceDirect)	Señala el juego al aire libre como práctica predominante en espacios escolares.

		s del juego al aire libre			
5	(Moghadda szadeh et al., 2022)	Stable physical activity tracking during guided active play	Irán	Experimental (Frontiers)	Define el “guided active play” como estrategia frecuente de movimiento en aula.
6	(Pérez & Navarro, 2022)	Gamificación : lo que es no es siempre lo que ves	España	Revisión teórica (Redalyc)	Reconoce la gamificación como la modalidad activa más extendida en educación digital.
7	(Pozo & Valverde, 2024)	Juegos serios para la enseñanza- aprendizaje	Ecuador	Revisión (Redalyc)	Identifica juegos serios y simulaciones como parte del repertorio activo.
8	(Inga et al., 2024)	Mejora de la coordinación óculo-manual mediante la puchka	Perú	Empírico (SciELO)	Enumera juegos motores y de coordinación aplicados en bachillerato denominado Puchka.

En resumen, los juegos activos más utilizados combinan elementos de libertad y organización, así como la indexación de herramientas digitales, en muestra a la diversidad de formatos contribuye a la formación de entornos educativos más animados que promueven la implicación.

**b) Efectos del juego activo en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de preparatoria**

En la tabla 4 se analizan los efectos del juego activo sobre la creatividad en los estudiantes. Las actividades recreativas dentro del aula estimulan la creación de ideas, el pensamiento creativo y la habilidad de enmendar problemas de manera única.

**Tabla 3**

*Sistematización de resultados del objetivo específico 2*

Nº	Autor/Año	Título del estudio	País de origen	Tipo de estudio	Resultados
1	(Johnston et al., 2023)	Teenagers learn through play too...	Australia	Cualitativo (Australasian J. Education)	Evidencia que el juego lúdico estimula pensamiento divergente, creatividad y compromiso en adolescentes.
2	(Magolego et al., 2024)	A Quest to Nurture Creativity in Technology Classrooms	Sudáfrica	Empírico (ERIC)	Señala que actividades lúdicas en aulas tecnológicas incrementan creatividad y resolución de problemas.
3	(Ji & Cheng, 2024)	The impact of creativity on autonomous motivation...	China	Empírico (ERIC)	Expone que creatividad se potencia mediante aprendizaje activo, favoreciendo innovación en secundaria.
4	(Blyth, 2023)	Play-Based Learning: Playing the Way to Rich Learning	Reino Unido	Revisión aplicada (ERIC)	Concluye que el aprendizaje por juego es un catalizador del pensamiento creativo escolar.
5	(Alotaibi, 2024)	Game-based learning in early childhood education (metaanálisis)	Arabia Saudita	Meta-análisis (PMC)	Aunque en primera infancia, confirma que los juegos digitales elevan engagement y creatividad, extrapolable a secundaria.

6	(Moura et al., 2021)	Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo	Brasil/Portugal	Revisión teórica (Redalyc)	Relaciona propuestas lúdicas con desarrollo de la creatividad en estudiantes.
7	(García et al., 2024)	Actividades lúdicas en bachillerato: pertinencia o desatino	Ecuador	Empírico (Redalyc)	Muestra que docentes reconocen el valor del juego en la creatividad estudiantil de bachillerato.
8	(Kaya et al., 2024)	Digital games and creative personality traits of adolescents	Turquía	Empírico (ScienceDirect)	Prueba que videojuegos mejoran rasgos creativos en adolescentes de secundaria.

En este sentido, el juego activo estimula la imaginación de los estudiantes, además de fomentar las competencias que les ayudan a afrontar retos académicos y crear respuestas originales.

**c) Contribución del juego activo al fortalecimiento de la autonomía según la evidencia**

En la tabla 5 se evalúa de qué manera el juego activo favorece la autonomía de los estudiantes. A través de su implicación en actividades recreativas, los alumnos fortalecen su habilidad para tomar decisiones, gestionar su aprendizaje y aceptar responsabilidades.

**Tabla 4**  
*Sistematización de resultados del objetivo específico 3*

Nº	Autor/Año	Título del estudio	País de origen	Tipo de estudio	Resultados
1	(Parker et al., 2022)	Learning Through Play at School – A Framework	Reino Unido	Marco conceptual (Frontiers in Education)	Explica cómo el juego activo fomenta autonomía, toma de decisiones y autoeficacia en contexto escolar.
2	(Ji & Cheng, 2024)	The impact of creativity on	China	Empírico (ERIC)	Muestra que la creatividad vinculada al



---

		autonomous motivation...			juego potencia la motivación autónoma.
3	(Aflah & Rahmani, 2022)	Enhancing students' active learning through role-play	Indonesia	Intervención (ERIC)	Role-play y actividades grupales fortalecen autonomía y responsabilidad en alumnos.
4	(Walters et al., 2021)	Secondary school students' perception of online teaching...	Reino Unido	Empírico (BJEP)	Estudiantes perciben mayor autonomía y control cuando participan en juegos digitales educativos.
5	(Fyffe & Lewis, 2024)	Does Play-Based Learning Support Children's Everyday...	Australia	Estudio de caso (PMC)	Concluye que el juego basado en aprendizaje fortalece autonomía funcional en la vida escolar.
6	(Ghanamah, 2025)	Impact of Physical Activity and Screen Time...	Canadá	Experimental (PMC)	Correlaciona la actividad física activa con autoeficacia y autorregulación.
7	(Cook, 2023)	Play and creativity in secondary schools (research hub)	Australia	Revisión sistemática	Resalta el juego como promotor de agencia y autonomía en secundaria.
8	(Frazer et al., 2025)	Juego activo en una era digital... sobre una aplicación de actividad física	Reino Unido	Estudio digital (JMIR preprint)	Reporta que los adolescentes perciben autonomía en la elección y uso de juegos digitales activos.

---



Por lo tanto, el juego activo refuerza la capacidad de los estudiantes para ser autónomos, al promover la gestión personal y la confianza en su habilidad para aprender de forma independiente.

### **Discusión**

En la investigación se encontraron tres tipos de juego activo en el contexto educativo: el juego libre, el juego dirigido o estructurado, y el juego digital o también conocido como gamificación. Los resultados muestran que, así como en la educación básica en el bachillerato también se aplican diferentes tipos de juego, que mayormente dependen de los recursos y la forma en cómo se implementan en cada institución. Los resultados son coherentes con los de Lee et al. (2024) y Parpadeo et al. (2023), quienes también investigan sobre las formas de juego estructurado y libre para generar un entorno educativo activo y participativo. Sin embargo, a pesar de que las ventajas de estas modalidades están bien documentadas, este estudio también demuestra que, en muchos casos, la aplicación del juego activo en el aula es limitada.

En particular, según García et al. (2024) se conoce que, en Ecuador, el juego activo es una herramienta valiosa, pero poco efectivo debido a la falta de recursos y la perseverancia de enfoques pedagógicos tradicionales. Un punto de vista consistente, según lo señalado por Pereira et al (2024) quienes argumentan que la falta de un marco pedagógico adecuado impide que el juego al aire libre sea verdaderamente efectivo en contextos educativos. Por otro lado, Liu et al. (2025), demostró que el uso de juegos estructurados en lugar de la educación física tradicional puede ofrecer mayores beneficios en términos de participación y desarrollo de habilidades. Sin embargo, García et al. (2024) advierten acerca de que las limitaciones materiales pueden hacer que el potencial del juego activo no se materialice completamente en la práctica.

En relación con el segundo objetivo, se conoce que el juego activo tiene instrumentos acerca de la creatividad dado que las actividades lúdicas fomentan el pensamiento divergente y el valor creativo de problemas en los alumnos de educación media. El resultado coincide con lo mencionado por Blyth (2023) y Johnston et al. (2023) quienes afirman que el juego activo tiene un impacto significativo en la creatividad de los jóvenes, ya que promueve la innovación y la generación de ideas originales. Pese a, Ji & Cheng (2024) señalando que el juego activo posee



la capacidad de potenciar la creatividad si está vinculado de modo directo con el contenido educativo y se lleva a cabo de manera estructurada.

Además, García et al. (2024), revela que en varias ocasiones los docentes valoran la relevancia de las actividades recreativas, a pesar que no cuentan con los recursos suficientes para ejecutarlas eficientemente. Por otro lado, Magolego et al. (2024), fortalecen la premisa al indicar que el juego activo puede ser un instrumento valioso para estimular la creatividad y aumentar su habilidad para generar novedosas ideas. A pesar de ello, esta investigación señala que existen desafíos tecnológicos y estructurales que pueden ser superados en los sistemas educativos para lograr una implementación exitosa de estas estrategias.

Con respecto al tercer objetivo, los resultados obtenidos indican que el juego activo fomenta la independencia de cada estudiante, al dejar que tomen decisiones, constituir su aprendizaje y ser responsables. El resultado concuerda con la contribución de Walters et al. (2021) y Parker et al. (2022), ya que los mismos sostienen que el juego activo incentiva a la autoeficacia y la capacidad de decidir por sí mismos en los estudiantes. No obstante, investigaciones como la de Frazer et al. (2025) indican que, a pesar que los alumnos pueden experimentar una mayor autonomía sobre su aprendizaje en entornos de juegos digitales, su impacto real sobre la independencia se puede restringir debido a la falta de un definido marco educativo.

Finalmente, Ghanamah (2025) menciona que la falta de un diseño pedagógico apropiado se disminuye el impacto de los juegos los cuales buscan fomentar la autonomía de los alumnos. A pesar de, Aflah & Rahmani (2022) explican que las maneras de jugar más estructuradas, como el juego de roles y las actividades grupales, impactan directamente sobre la autonomía al promover la colaboración y la toma de decisiones. Generalmente los resultados son consistentes según las observaciones de la investigación realizada, demostrando que el juego activo fomenta la autonomía individual, además de la autonomía en un entorno cooperativo.



## Conclusiones

En primer lugar, de manera general, los resultados concluyen que el juego activo ejecuta un rol relevante dentro de la educación de los alumnos de bachillerato. El juego libre, estructurado y digital (referido a la gamificación) son estrategias empleadas en contextos educativos, respaldando su potencial de favorecer un aprendizaje más activo y participativo. A pesar de ello, poner en práctica el juego activo sigue siendo un reto por la escasez de recursos y las restricciones institucionales, lo que obstaculiza su implementación en distintos contextos educativos.

Según la información obtenida, los juegos activos además de estimular la imaginación, permiten a los alumnos aun desafíos académicos de modo más creativa. No obstante, se señala la eficiencia del juego en términos de creatividad dependiendo de su adecuada inclusión en el currículo; sin una orientación metodológica clara, no sería posible alcanzar todos los beneficios potenciales.

En complemento, el juego activo posee un impacto notorio en la autonomía de los alumnos dado que les accede tomar decisiones y gestionar su propio aprendizaje. Por lo que los alumnos deben regularse a sí mismo y asumir responsabilidades, de manera individual como en conjunto, la inclusión de esta estrategia metodológica es limitada debido a la falta de planificación y exigencia de un marco pedagógico estructurado.

Finalmente, partiendo de los resultados obtenidos, se propone se profundice cada tipo de juego y el impacto sobre otras competencias o habilidades estudiantiles. Igualmente se recomienda realizar investigaciones sobre el rol que tiene las tecnologías digitales en la promoción de la creatividad y la autonomía, debido a su creciente relevancia en el campo educativo actual.



## Referencias

- Aflah, M., & Rahmani, E. (2022). Enhancing Students' Active Learning Through Group Discussion Role-Playing. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 9(4), 1470-1479. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1353378.pdf>
- Alotaibi, M. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers of psychology*, 2(15). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Blyth, J. (2023). Play-Based Learning: Playing the Way to Rich Learning. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 15, 22-26. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1398486.pdf>
- Cook, V. (2023). Play and creativity in secondary schools. *Research Hub*. <https://my.chartered.college/research-hub/play-and-creativity-in-secondary-schools>
- Frazer, M., Charlesworth, L., Wilson, L., & Hall, J. (2025). Juego activo en una era digital, explorando las opiniones de los niños (de 8 a 13 años) sobre una aplicación de actividad física: un estudio formativo cualitativo. (Preimpresión). *Investigación formativa JMIR*. <https://doi.org/10.2196/76498>
- Fyffe, L., & Lewis, A. (2024). Does Play-Based Learning Support Children's Everyday Resiliency? A Cross-Case Analysis of Parents' and Kindergarten Teachers' Perceptions of Play-Based Learning as a Precedent to Young Children's Coping During the Pandemic-Affected 2020–2021 School Year. *Children*, 11(11), 1378. <https://doi.org/10.3390/children11111378>
- García, G., Flores, L., & Pin, M. (2024). Actividades lúdicas en bachillerato. Pertinencia o desatino, una mirada desde el equipo docente. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, 2(34), 227-237. <https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB34-411>
- Ghanamah, R. (2025). The Impact of Physical Activity and Screen Time on Motor Creativity in Kindergarteners. *Children*, 12(2), 116. <https://doi.org/10.3390/children12020116>
- Inga, V., Quincho, R., Landeo, R., & Cárdenas, J. (2024). Mejora de la Coordinación Óculo-Manual mediante la Puchka. *Aula Virtual*, 5(12). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13753837>
- Ji, L., & Cheng, Y. (2024). The impact of creativity on creative performance among university students in higher vocational education in China: The mediating role of autonomous



- motivation. *Journal of Pedagogical Research*, 8(2).  
<https://doi.org/10.33902/JPR.202426556>
- Johnston, O., Wildy, H., & Shand, J. (2023). Los adolescentes también aprenden jugando: comunicando altas expectativas a través de un enfoque de aprendizaje lúdico. *Aust. Educar. Res*, 50, 921–940. <https://doi.org/10.1007/s13384-022-00534-3>
- Kaya, A., Aydemir, K., & İşler. (2024). A controversial issue in adolescents: Is the effect of digital games on creative personality traits positive or negative? *Archives of Psychiatric Nursing*, 49, 67-72. <https://doi.org/10.1016/j.apnu.2024.02.001>
- Lee, E., Shih, A., & Tremblay, M. (2024). Exploring the world of active play: A comprehensive review of global surveillance and monitoring of active play based on the global matrix data. *Journal of exercise science & fitness*, 22(3), 254-265. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2024.03.008>
- Liu, B., Yan, Y., Jia, J., & Liu, Y. (2025). Can active play replace skill-oriented physical education in enhancing fundamental movement skills among preschool children? A systematic review and meta-analysis. *BMC Salud Pública*, 25(1399). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-22398-9>
- Magolego, M., Mtshali, I., & Manto, R. (2024). A Quest to Nurture Creativity in Technology Classrooms: Are Physical. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(3), 45-62. <https://doi.org/10.46303/ressat.2024.46>
- Moghaddaszadeh, A., Taqvi, U., Lee, C., Lee, E., & Belcastro, A. (2022). Stable physical activity tracking during children's guided active play. *Front. Sports Act. Living*, 4, 881664. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.881664>
- Moura, T., Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Parker, R., Thomsen, B., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Parpadeo, E., Nesbitt, K., Golinkoff, R., & Pasek, K. (2023). Investigar las contribuciones del aprendizaje activo y lúdico al interés de los estudiantes y los resultados educativos. *Acta Psicológica*, 238. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>



- Pereira, J., Vila, F., Veiga, G., Lopes, F., & Cordovil, R. (2024). Asociaciones entre las características del juego al aire libre y el comportamiento y la salud de los niños: una revisión sistemática. *Salud y lugar*, 87. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2024.103235>
- Pérez, I., & Navarro, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*(59), e1414. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)
- Pozo, D., & Valverde, A. (2024). Juegos serios para la enseñanza-aprendizaje en educación ambiental. *Apertura*, 16(2), 66-79. <https://doi.org/10.32870/Ap.v16n2.2533>
- Walters, T., Simkiss, N., Snowden, R., & Gray, N. (2021). Secondary school students' perception of the online teaching experience during COVID-19: The impact on mental wellbeing and specific learning difficulties. *British Journal of Educational Psychology*, 92(3), 843-860. <https://doi.org/10.1111/bjep.12475>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.