

**Fortalecimiento de la creatividad infantil a travez de la imaginacion y el uso de materiales
reciclables**

Francy Ines Quebrada Opocue

Luz Adriana Gomez Medina

Asesor

Anyi Marcela Rodriguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogia Infantil

2025

Resumen

El presente trabajo corresponde a una investigación formativa realizada como opción de grado, cuyo propósito fue reflexionar sobre la práctica pedagógica y fortalecer la relación entre la enseñanza y la investigación educativa, se desarrolló en la Institución Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán Caquetá, con 23 niños y niñas de segundo grado, entre 6 y 8 años, perteneciente al nivel de educación básica primaria; el objetivo fue analizar un proyecto de aula, orientado al uso de la imaginación, puede favorecer la creatividad infantil; la propuesta se llevó a cabo durante el segundo semestre de 2025 bajo un enfoque cualitativo, se emplearon materiales reciclables como recursos pedagógicos fomentando la creatividad y el trabajo colaborativo; los resultados evidenciaron que el proyecto fortaleció la creatividad y la imaginación promoviendo conciencia ambiental y trabajo en equipo; además se identificaron cambios positivos en la participación, autonomía y confirmando el valor pedagógico de integral imaginación y sostenibilidad en la escuela.

Palabras clave: Creatividad, Imaginación, Materiales reciclables, Conciencia ambiental, Aprendizaje significativo.

Abstract

This work is a formative research conducted as a graduation option, aimed at reflecting on pedagogical practice and strengthening the connection between teaching and educational research. It was carried out at the Instituto Nacional de Promoción Social in San Vicente del Caguán, Caquetá, with 23 second-grade children aged 6 to 8; the objective was to analyze how a classroom project focused on imagination can enhance children's creativity. The proposal was implemented during the second semester of 2025, using a qualitative approach. Recyclable materials were used as educational resources, fostering creativity and collaborative work; the results showed that the project strengthened creativity and imagination while promoting environmental awareness and teamwork. Positive changes were also observed in participation, autonomy, and learning, confirming the pedagogical value of integrating imagination and sustainability into school practices.

Keywords: Creativity, Imagination, Recyclable materials, Environmental awareness, Meaningful learning..

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización.....	8
Planteamiento del Problema.....	10
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivos	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos.....	16
Referentes Legales.....	16
Referentes Éticos	17
Herramientas y Métodos.....	18
Enfoque y Tipo de Estudio.....	18
Unidad de Análisis.....	19
Técnicas para la Recolección de Datos.....	19
Categorías para el Análisis de Datos	21
Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación.....	25
Identificación de Variaciones.....	27

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	35

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	34
--	----

Introducción

El presente trabajo es el resultado de una experiencia de investigación formativa desarrollada com opción de grado, la cual permitio reflexionar sobre la practica pedagógica y los procesos de enseñanza que se llevan a cabo en el aula; la investigación se realizo en la instiucion Educativa Instituto Ncional de Promocion Social de San Vicente del Cguán Caquetá con un grupo de 23 niños y niñas de segundo grado cuyas edades oscilan entre 6 y 8 años.

El propósito general del estudio fue analizar como el desarrollo de un proyecto de aula basado en la imaginación y el uso de materiales reciclables favorece la creatividad de los estudiantes; el proceso se llevo a cabo durante el segundo semestre del año 2025, bajo un enfoque cualitativo y de investigación que permitio observar, registrar y reflexionar sobre sobre las transformaciones evidenciadas en el aula.

A través de las actividades realizadas, se logró que los niños y niñas expresaran sus ideas con mayor libertad, exploraran distintas formas de creación y valorar el trabajo colaborativo, el uso de materiales reciclable se convirtió en una herramienta pedagógica que estimulo la imaginación y el pensamiento creativo, además de fortalecer la conciencia ambiental y el sentido de pertenencia con su entorno.

Al finalizar la experirncia se pudo evidenciar que los proyectos de aula que integran la creatividad, el juego y la reutilización de materiales promueven aprendizajes mas significativos; los estudiantes mostraron avances notables en su participación, confianza y capacidad para proponer ideas nuevas; en conclusión la implementación de estrategias pedagogicas centradas en la imaginación contribuye de manera positiva al desarrollo integral de los niños y niñas fortaleciendo su creatividad y su compromiso con el medio ambiente.

Caracterización

San Vicente del Caguán es un municipio colombiano ubicado en el departamento del Caquetá, a 151 km de la capital Florencia. Se caracteriza por su riqueza hídrica al estar bañado por los ríos Caguán y Yará, y por ser la segunda ciudad más importante de la Amazonia colombiana, tanto por su población, que alcanza aproximadamente 67.994 habitantes, como por su dinámica económica. Su economía principal está basada en la ganadería, la producción acuícola y de frutas exóticas, con un sector emergente de turismo orientado al ecoturismo y agroturismo. En este territorio se encuentra la Institución Educativa Promoción Social, ubicada en la zona urbana del municipio, barrio La Consolata dirección: CLL 5 NO. 5- 67. Esta institución ofrece educación desde preescolar hasta la media técnica en gestión empresarial con el SENA, atendiendo cerca de 1.800 estudiantes en sus distintas jornadas con el apoyo de 70 docentes.

El grupo de estudio corresponde al grado de segundo conformado por 23 niños y niñas cuyas edades oscilan entre los seis y ocho años, este grupo hace parte de la población de educación básica primaria de la institución; asimismo se encuentra en una etapa clave del desarrollo cognitivo, social y emocional, donde la curiosidad, la creatividad y la necesidad de explorar su entorno se convierten en herramientas fundamentales para la construcción del conocimiento. La unidad de análisis se centra en estos estudiantes, quienes en su mayoría se desenvuelven en un entorno urbano, en un contexto social donde la familia cumple un papel fundamental en la transmisión de valores de respeto y afecto hacia la educación.

En cuanto a las condiciones socioeconómicas, la mayoría de los hogares de estos estudiantes pertenecen a estratos bajos y medios, con familias vinculadas al comercio informal, la ganadería y el trabajo agrícola, lo que limita el acceso a recursos tecnológicos y didácticos y genera un acompañamiento familiar desigual. Esto refuerza la necesidad de que la escuela se

consolide como un espacio de apoyo y contención; en este contexto, se identifican demandas educativas específicas relacionadas con el fortalecimiento de competencias comunicativas, socioemocionales y científicas, fundamentales para su desarrollo integral. Asimismo, resulta clave promover el trabajo en equipo mediante el uso de materiales reciclables, favoreciendo la colaboración, la creatividad y la conciencia ambiental, en coherencia con lo planteado en los Lineamientos Curriculares (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 1998) y las Bases Curriculares de la Educación Inicial (MEN, 2017).

De igual manera, los recursos de aprendizaje de los niños y niñas son básicos, limitados a cuadernos y textos escolares, lo que plantea la necesidad de usar materiales reciclables como alternativa pedagógica; estos permiten suplir carencias y, a la vez, fomentar la creatividad, el trabajo colaborativo y la conciencia ambiental, los estudiantes participan con entusiasmo en actividades de interacción y creación, aunque requieren apoyo en habilidades comunicativas y socioemocionales. La propuesta pedagógica busca responder a estos intereses mediante experiencias significativas que fortalezcan valores, convivencia e identidad cultural, pese a las limitaciones económicas y a las dinámicas laborales de los padres en la agricultura, ganadería y comercio, la comunidad educativa mantiene un fuerte compromiso que favorece proyectos orientados a la creatividad, la cooperación y el cuidado del medio ambiente.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Promoción Social muestran un desempeño equitativo en sus capacidades y un gran entusiasmo por aprender. Participan de manera activa en las actividades escolares, comparten ideas, sentimientos, pensamientos y gestos que reflejan creatividad e imaginación. Se destacan por su disposición al trabajo en equipo y por identificarse como protagonistas de causas importantes relacionadas con el bienestar del ecosistema. Estas fortalezas evidencian que, a pesar de las limitaciones, su aprendizaje es eficaz y su desarrollo integral se va impulsando de manera positiva. En este sentido, “la interconexión entre los seres humanos y las demás formas de vida es fundamental, y es importante respetar el saber tradicional y proteger el medio ambiente, la biosfera y la biodiversidad” (UNESCO, 2005, citado por Abellán Salort & Maluf, 2014, p. 57).

La institución educativa busca promover la autonomía y el desarrollo integral de los estudiantes mediante estrategias pedagógicas innovadoras que articulan teoría y práctica; no obstante, se presentan desafíos en su implementación por la falta de recursos y la necesidad de ajustarlas a las prioridades de los niños y niñas. Por ejemplo, proyectos de aula con materiales reciclables han demostrado ser motivadores y potenciar la creatividad, mientras que el uso exclusivo de textos escolares no logra captar la atención ni generar aprendizajes significativos; aunque docentes y estudiantes trabajan para encontrar soluciones creativas, se requiere fortalecer la mediación pedagógica, pues los métodos actuales no garantizan la comprensión profunda de conceptos ambientales, científicos y comunicativos. En este sentido, “el cerebro humano gusta de aplicar soluciones conocidas, ya que probar cosas nuevas, mediante el ensayo y error, implica una nueva inversión en tiempo y esfuerzo: el cerebro, si ya conoce una solución, se vuelve ‘ciego’ a otras posibles soluciones” (Villarruel-Fuentes, 2019, p. 40).

Ante esta situación, se plantea la incorporación de materiales reciclables como herramienta tecnológica y pedagógica para promover el aprendizaje significativo y la conciencia ambiental. Esta estrategia permite, además, estimular la creatividad y la innovación, generando en los estudiantes mayor autoconfianza y habilidades críticas al tiempo que comprenden la importancia del reciclaje y la conservación del medio ambiente; la hipótesis que se propone es que el uso de materiales reciclables en el proceso educativo puede mejorar la comprensión y retención de los conceptos ambientales, al mismo tiempo que fomenta actitudes responsables hacia el entorno. Así, “la enseñanza de la bioética, conforme con lo propuesto por la UNESCO, debe introducir al estudiante en tres áreas de dominio cognoscitivo, como son el conocimiento, las habilidades y las nuevas actitudes” (Sanches & De Siqueira, 2017, p. 83).

Se identifica una brecha en las estrategias didácticas actuales, ya que no logran integrar plenamente el desarrollo cognitivo con las competencias comunicativas, socioemocionales y científicas de los estudiantes, esta falta de conexión justifica la necesidad de investigar nuevas propuestas pedagógicas que enriquezcan el aprendizaje significativo en contextos similares, permitiendo mejorar los resultados educativos y fortalecer la conciencia ambiental. La investigación pretende contribuir a llenar este vacío y ofrecer recomendaciones prácticas para los docentes, involucrando también a la comunidad educativa en un proceso colaborativo que favorezca el desarrollo integral de los niños y niñas de grado segundo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la creatividad en los niños y niñas de segundo grado, entre 6 y 8 años, del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán, Caquetá, mediante un proyecto de aula durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Analizar la creatividad en los niños y niñas de segundo grado, entre 6 y 8 años, del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán (Caquetá), a través de un proyecto de aula que favorezca la imaginación durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar la percepción de los niños y niñas de segundo grado, entre 6 y 8 años, del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán (Caquetá) al desarrollo de la imaginación mediante proyectos de aula con materiales reciclables.

Analizar la incidencia de la experimentación con actividades pedagógicas en la creatividad de los niños y niñas de segundo grado favoreciendo la imaginación y el trabajo colaborativo.

Evaluar los cambios en la creatividad de los niños y niñas de segundo grado del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán (Caquetá) después de la implementación de un proyecto de aula basado en la imaginación y el uso de materiales reciclables.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En el presente estudio, uno de los conceptos clave es la creatividad, entendida como la capacidad de generar ideas originales y valiosas que permiten resolver problemas y transformar realidades cotidianas (Robinson, 2006). En el contexto educativo, la creatividad se relaciona estrechamente con la imaginación, considerada como la facultad de proyectar mentalmente situaciones, objetos o ideas inexistentes en la realidad inmediata, lo cual estimula el aprendizaje activo y significativo en los niños (Vygotsky, 1979).

Otro concepto relevante es el proyecto de aula, definido como una estrategia pedagógica que articula teoría y práctica a partir de una temática central, promoviendo la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales (Bruner, 1997). En este caso, los proyectos de aula con materiales reciclables no solo favorecen la creatividad, sino que también fortalecen la conciencia ambiental, al fomentar en los niños la reutilización y el aprovechamiento de recursos disponibles en su entorno (Piaget, 1972).

Finalmente, se considera el trabajo colaborativo como un proceso en el cual los niños comparten experiencias, interactúan y construyen aprendizajes colectivos, potenciando la creatividad y la imaginación a través de la cooperación (Gardner, 1993).

Referentes Teóricos

Ken Robinson (2006) plantea que la creatividad es un pilar fundamental en la educación, equiparable a la alfabetización, y debe promoverse desde los primeros años escolares. Su enfoque resalta que cada niño tiene talentos únicos que deben descubrirse y fortalecerse mediante ambientes flexibles que fomenten la innovación.

Lev Vygotsky (1979), desde su teoría sociocultural, explica que tanto el aprendizaje como la creatividad nacen de la interacción con los demás. Según él, los niños logran avanzar cuando cuentan con el apoyo y la orientación de otros, especialmente dentro de lo que llama la “zona de desarrollo próximo”. Esta perspectiva ayuda a comprender la importancia del acompañamiento docente en proyectos de aula colaborativos, donde los niños pueden aprender y crear juntos..

Por su parte, Jean Piaget (1972) considera que el desarrollo del pensamiento infantil ocurre a través del contacto directo con el entorno. En sus planteamientos destaca que, al manipular materiales y participar en juegos simbólicos, los niños construyen su propio conocimiento y desarrollan la imaginación y la creatividad; estas experiencias permiten que los aprendizajes sean más duraderos y significativos.

Jerome Bruner (1997) propone que los niños aprenden mejor cuando descubren por sí mismos. En su teoría del aprendizaje por descubrimiento, sostiene que la exploración y la experimentación son caminos esenciales para que los estudiantes comprendan el mundo que los rodea, este enfoque se relaciona directamente con la experiencia desarrollada, ya que el uso de materiales reciclables en los proyectos de aula fomenta la curiosidad y el planteamiento de soluciones propias.

Finalmente, Howard Gardner (1993), con su teoría de las inteligencias múltiples, plantea que la creatividad no pertenece únicamente al arte, sino que puede manifestarse en diversas áreas del conocimiento; desde esta mirada, cada niño posee capacidades únicas que deben fortalecerse mediante estrategias pedagógicas que respeten sus diferencias y potencialidades.

Referentes Técnicos

Los Lineamientos Curriculares de Ciencias Naturales y Educación Ambiental (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 1998) y las Bases Curriculares de la Educación Inicial (MEN, 2017) orientan el desarrollo integral de los niños desde una perspectiva que articula el pensamiento científico, comunicativo y creativo. Estos documentos técnicos permiten establecer que los proyectos de aula con materiales reciclables responden no solo a una necesidad pedagógica, sino también a las directrices nacionales en torno a la innovación, la sostenibilidad y la formación integral.

Asimismo, organismos internacionales como UNESCO (2015) y UNICEF (2019) destacan la importancia de la creatividad y el juego como derechos fundamentales de la infancia y como herramientas para el desarrollo de competencias necesarias en el siglo XXI, incluyendo la conciencia ambiental y el aprendizaje colaborativo.

Referentes Legales

En el marco jurídico colombiano, la Constitución Política de (1991) establece en su Artículo 67 que la educación es un derecho fundamental y un servicio público con función social. La Ley General de Educación (Ley 115, 1994) señala que la educación debe propender por el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la creatividad, la investigación y el respeto por el ambiente.

De igual forma, el Decreto 2247 de (1997) regula la educación preescolar y resalta la importancia de experiencias pedagógicas que favorezcan el desarrollo armónico de los niños en sus dimensiones cognitiva, artística, social y comunicativa. Estas normativas enmarcan la pertinencia de implementar proyectos de aula innovadores y creativos que contribuyan a la formación integral de los estudiantes.

Referentes Éticos

El estudio se fundamenta en los principios de respeto, dignidad y confidencialidad hacia los niños y niñas participantes. Se asegura que la participación sea voluntaria y que las actividades propuestas no representen ningún riesgo físico o emocional.; de igual manera, se contempla el consentimiento informado de los padres de familia y el respeto por la autonomía progresiva de los niños, en coherencia con el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006).

Además, se siguen las orientaciones de la Declaración Universal de los Derechos del Niño (UNICEF, 1989) y los principios éticos de la investigación educativa, garantizando que el proyecto se desarrolle con responsabilidad social, inclusión y equidad.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, dado que busca comprender y describir las percepciones, cambios y manifestaciones de la creatividad en los niños y niñas a través de la implementación de un proyecto de aula. Este enfoque es el más adecuado porque permite interpretar las experiencias y expresiones de los participantes en su contexto natural.

Asimismo, el estudio sigue la lógica de la investigación-acción, puesto que implica una intervención pedagógica orientada a transformar la práctica educativa y analizar los cambios generados; este proceso se desarrollará mediante un ciclo de acción-reflexión, que comprende cuatro momentos fundamentales:

1. Diagnóstico inicial, donde se identificarán las percepciones y niveles de creatividad de los niños y niñas.
2. Planificación y acción, que corresponde al diseño e implementación del proyecto de aula con materiales reciclables.
3. Observación y análisis, en el cual se recogerá información sobre las experiencias, la imaginación y la participación de los estudiantes.
4. Reflexión y evaluación, donde se valorarán los cambios y aprendizajes emergentes, con el fin de retroalimentar la práctica pedagógica.

El tipo de estudio será un estudio de caso, ya que se centrará en un grupo específico de niños y niñas de segundo grado del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán (Caquetá). Este diseño posibilita un análisis profundo y contextualizado del proceso de fortalecimiento de la creatividad mediante actividades pedagógicas que favorecen la imaginación.

De este modo, el estudio se articula con los objetivos planteados: explorar las percepciones de los niños frente a la imaginación (objetivo 1), analizar la incidencia de la experimentación con actividades pedagógicas en su creatividad (objetivo 2) y evaluar los cambios evidenciados tras la implementación del proyecto (objetivo 3), en coherencia con la naturaleza reflexiva y transformadora de la investigación-acción.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la investigación estará conformada por 23 niños y niñas de segundo grado, con edades entre 6 y 8 años, del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán (Caquetá).

De este grupo, 15 niños y niñas contaron con el consentimiento informado de sus padres o acudientes para participar activamente en el proyecto. Asimismo, 10 de ellos fueron los participantes con los que se pudo realizar la toma de voz, en coherencia con los propósitos del estudio.

El grupo fue seleccionado como un grupo intacto, ya que corresponde al curso completo con el que se desarrolla el proyecto de aula. Esta elección responde al interés de analizar la creatividad en un contexto real y cotidiano del proceso educativo.

La participación de los niños y niñas fue voluntaria, respetando los principios éticos de la investigación educativa, y asegurando la confidencialidad, la autonomía y el bienestar de los participantes.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para garantizar coherencia con los objetivos planteados, se implementarán diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información, acordes con el enfoque cualitativo y la

lógica de investigación-acción. Estos permitirán analizar las percepciones, la incidencia de las actividades pedagógicas y los cambios en la creatividad de los niños y niñas participantes.

Objetivo 1: Explorar la percepción de los niños y niñas al desarrollo de la imaginación mediante proyectos de aula con materiales reciclables.

Técnicas: dibujos guiados, conversaciones grupales y observación directa.

Instrumentos: guía de observación y registro de campo.

Producto de análisis: representaciones gráficas de los niños y registros de las conversaciones.

Objetivo 2: Analizar la incidencia de la experimentación con actividades pedagógicas en la creatividad, favoreciendo la imaginación y el trabajo colaborativo.

Técnicas: diarios reflexivos del docente, registros audiovisuales de las actividades y entrevistas semiestructuradas.

Instrumentos: guía de entrevista semiestructurada y notas de campo.

Producto de análisis: descripciones reflexivas, evidencias audiovisuales y narrativas de las experiencias.

Objetivo 3: Evaluar los cambios en la creatividad de los niños y niñas después de la implementación del proyecto de aula.

Técnicas: entrevistas semiestructurada, cuestionarios post-experiencia y valoración de competencias creativas.

Instrumentos: rúbrica de evaluación de la creatividad.

Producto de análisis: respuestas de los niños y niñas, percepciones del docente.

Para garantizar la validez y confiabilidad de los instrumentos, se realizará una triangulación de datos entre la información obtenida mediante observaciones, entrevistas y rúbricas. Además, los instrumentos serán revisados por pares académicos y docentes del grado, quienes brindarán retroalimentación para asegurar su pertinencia y coherencia con los objetivos del estudio.

Categorías para el Análisis de Datos

Imaginación: manifestaciones creativas en producciones gráficas, narrativas y participaciones.

Indicadores observables: creación de historias o personajes propios, invención de situaciones o soluciones no convencionales, uso de materiales de forma simbólica.

Relación teórica: desde Vygotsky (1979), la imaginación se potencia mediante la interacción social y el juego simbólico; Piaget (1972) resalta que el pensamiento imaginativo surge de la manipulación activa del entorno.

Creatividad: niveles de originalidad, fluidez y flexibilidad presentes en las actividades pedagógicas.

Indicadores observables: propuestas innovadoras, variedad de ideas ante un mismo reto, reinterpretación de materiales reciclables, elaboración de producciones únicas.

Relación teórica: Bruner (1997) señala que la creatividad se estimula cuando los niños descubren y experimentan libremente; Gardner (1993) sostiene que cada niño manifiesta creatividad en distintas áreas según sus inteligencias predominantes.

Trabajo colaborativo: disposición de los niños y niñas para cooperar, aportar ideas y construir en conjunto.

Indicadores observables: participación equitativa en actividades grupales, escucha activa, respeto por las ideas de los demás, adopción espontánea de roles en el grupo.

Relación teórica: Vygotsky (1979) explica que el aprendizaje y la creatividad emergen en la interacción social; el trabajo colaborativo favorece la construcción conjunta de conocimientos dentro de la zona de desarrollo próximo.

Cambios en la creatividad: evolución de las competencias creativas antes, durante y después de la implementación del proyecto.

Indicadores observables: aumento en la espontaneidad, confianza al expresar ideas, mayor complejidad en las producciones artísticas o narrativas, y disposición para innovar.

Relación teórica: según Piaget (1972), el desarrollo cognitivo se evidencia en la capacidad para crear y transformar; Bruner (1997) refuerza que el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante reconstruye activamente su pensamiento.

Resultados

En el presente apartado se presentan los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo, los cuales se derivan de la observación, la aplicación de actividades pedagógicas y el análisis de la participación de los estudiantes; estos resultados se organizan en coherencia con los objetivos específicos y permiten dar cuenta de los avances logrados en torno al desarrollo de la creatividad y la imaginación a través del proyecto de aula.

Durante el desarrollo de las actividades planificadas, se observó de manera activa el comportamiento de los estudiantes, quienes mostraron un creciente interés por las propuestas lúdicas, artísticas y colaborativas. Al inicio, varios niños manifestaban cierta timidez y dificultad para expresar sus ideas de manera libre; sin embargo, conforme avanzaban las sesiones, comenzaron a participar con mayor seguridad, proponiendo alternativas creativas y asumiendo roles dentro de las dinámicas grupales.

Uno de los hallazgos más relevantes fue la capacidad de los estudiantes para transformar experiencias cotidianas en producciones creativas, especialmente en actividades de dibujo, dramatización y narración de cuentos; se evidenció que la imaginación actuó como puente entre la fantasía y la realidad, permitiendo a los niños explorar nuevas formas de comunicación y solución de problemas.

Asimismo, se observó una mejora significativa en el trabajo colaborativo, dado que los estudiantes aprendieron a valorar las ideas de sus compañeros, a cooperar en la construcción de producciones grupales y a respetar turnos de participación. Esto no solo fortaleció la dimensión creativa, sino también la formación en valores sociales y ciudadanos.

Otro aspecto relevante fue el impacto del juego como recurso pedagógico, las dinámicas lúdicas favorecieron la motivación, la confianza y el entusiasmo, generando un ambiente de

aprendizaje más flexible y significativo. En este contexto, los estudiantes se mostraron más dispuestos a asumir retos y a experimentar con diferentes lenguajes artísticos.

Acercamiento de la Población a la Variable

Para la recolección de la información se realizaron observaciones directas a las clases, lo que permitió identificar la interacción entre la docente y los estudiantes, así como las formas en que los niños y niñas de segundo grado se aproximaban inicialmente a la creatividad y la imaginación en el contexto escolar.

En esta fase exploratoria se evidenció que la mayoría de los estudiantes mostraban interés por las actividades lúdicas y artísticas, aunque con diferentes niveles de participación; algunos niños se involucraban de manera espontánea, proponiendo ideas originales y mostrando entusiasmo al realizar dibujos, juegos simbólicos o pequeñas dramatizaciones. Sin embargo, también se observó un grupo de estudiantes que se mostraban más reservados, esperando la orientación constante de la docente antes de realizar cualquier propuesta.

Con base en estas observaciones, se llevó a cabo una segunda intervención, en la cual se buscó profundizar en los hallazgos. Durante este proceso, la docente titular expresó una problemática presente en el grupo: muchos estudiantes tendían a reproducir patrones ya conocidos en lugar de proponer ideas nuevas; según la docente, este comportamiento se debía a que los niños estaban acostumbrados a seguir instrucciones rígidas en la mayoría de sus actividades académicas, lo que limitaba el despliegue de la imaginación y la creatividad.

La docente señaló también que algunos estudiantes mostraban temor a equivocarse o a que sus producciones fueran juzgadas como “incorrectas”, lo cual repercutía en la participación espontánea. Esto se evidenció en frases como “profe, ¿está bien así?” o “mejor hágamelo usted”, que reflejan la dependencia hacia la figura del adulto y la necesidad de aprobación constante.

No obstante, se identificaron momentos en los que los niños, especialmente durante el juego libre y las actividades de grupo, lograban expresar mayor seguridad y fluidez creativa, en esos espacios surgieron narraciones inventadas, creación de canciones improvisadas y representaciones teatrales espontáneas que mostraban el potencial creativo de la población.

En conclusión, el acercamiento inicial permitió reconocer que los estudiantes contaban con una creatividad latente, que requería de ambientes pedagógicos más flexibles, experiencias lúdicas y acompañamiento emocional para poder desarrollarse plenamente.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron tres secuencias didácticas organizadas en diferentes momentos con el propósito de potenciar la creatividad en los niños y niñas de segundo grado, entre 6 y 8 años, del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán, Caquetá. Estas secuencias se diseñaron como parte del proyecto de aula, en el cual la imaginación se constituyó en el eje central para dinamizar las actividades y favorecer aprendizajes significativos.

Cada una de las sesiones incluyó estrategias pedagógicas basadas en el juego, la narración, la expresión artística y la exploración simbólica, con el fin de ofrecer a los estudiantes espacios flexibles para crear, inventar y proponer nuevas ideas. Las actividades fueron planificadas para estimular la participación activa, el trabajo colaborativo y la confianza en la expresión de pensamientos originales, promoviendo que los niños se convirtieran en protagonistas de su propio aprendizaje.

El registro de las sesiones se llevó a cabo mediante diarios de campo, fotografías y grabaciones que permitieron documentar el proceso y analizar las reacciones de los estudiantes. A través de estos instrumentos fue posible identificar cambios en los niveles de participación, la

espontaneidad de las propuestas creativas y la forma en que los niños utilizaron la imaginación para resolver situaciones planteadas en el aula.

Los hallazgos preliminares evidenciaron que, a medida que avanzaban las secuencias didácticas, los estudiantes mostraban mayor disposición para asumir roles imaginativos, construir narrativas colectivas y explorar nuevas formas de expresión. Esto refleja que el proyecto de aula contribuyó a potenciar la creatividad y la imaginación, al generar ambientes de confianza y libertad donde el error se comprendía como parte del aprendizaje y no como una limitación.

Secuencia 1:

Esta secuencia tuvo como propósito incentivar la imaginación de los estudiantes a través de dinámicas de juego de roles, dramatizaciones sencillas y narración de historias colectivas. La intencionalidad principal fue ofrecer un espacio en el que los niños pudieran experimentar con la creación de personajes, situaciones ficticias y relatos compartidos, promoviendo así la espontaneidad, la creatividad narrativa y el trabajo en equipo; en cuanto a las observaciones, se evidenció un alto nivel de participación, ya que los niños se mostraron atentos e interesados en cada uno de los juegos propuestos. Por tratarse de actividades con un componente lúdico y libre, la mayoría de los estudiantes se involucraron con entusiasmo, proponiendo ideas espontáneas y contribuyendo a la construcción de narrativas colectivas que enriquecieron la experiencia de aprendizaje.

Secuencias 2 y 3

Las siguientes secuencias profundizaron en la exploración artística y la creación de producciones colectivas, fortaleciendo la autonomía y la expresión individual. Se incorporaron materiales reciclables y recursos visuales, permitiendo a los estudiantes representar sus ideas mediante la pintura, el modelado y la narración visual, en estas fases se observó mayor

confianza, independencia y creatividad, consolidando los aprendizajes logrados en la primera etapa.

Identificación de Variaciones

Durante la aplicación del proyecto de aula se evidenciaron varios cambios importantes en los estudiantes, especialmente si se comparan con las observaciones realizadas al inicio de la experiencia; en un principio, la mayoría de los niños y niñas se mostraban un poco inseguros, tímidos y dependientes de las indicaciones constantes de la docente para participar en actividades creativas o proponer ideas propias.

Sin embargo, conforme avanzaron las actividades y se fortaleció el ambiente de confianza en el aula, se notó una transformación significativa en la actitud y disposición de los estudiantes. En la unidad de análisis se pudo observar un desarrollo más autónomo y expresivo, especialmente en la forma en que los niños comenzaron a reconocerse como capaces de crear y aportar desde sus propias ideas.

De acuerdo con los registros de observación y las entrevistas finales, los niños y niñas manifestaron sentirse más seguros y con mayor entusiasmo para compartir lo que pensaban, esto reflejó un cambio positivo en su autoconfianza y en la valoración de sus habilidades creativas.

También se notó una mejora en el trabajo colaborativo los estudiantes se mostraron más dispuestos a escuchar, apoyar y valorar las propuestas de sus compañeros. Este proceso fortaleció la convivencia, el respeto por las ideas de los demás y favoreció la construcción colectiva del conocimiento dentro del aula.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en esta investigación permitió identificar avances significativos en la creatividad e imaginación de los niños y niñas de segundo grado del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán (Caquetá). Los hallazgos se relacionan directamente con los objetivos propuestos, ya que evidencian cómo el proyecto de aula con materiales reciclables promovió la participación activa, el trabajo colaborativo y la expresión creativa de los participantes. El enfoque del análisis se centra en comprender la manera en que la variable “creatividad” se desarrolló durante la experiencia y cómo esta influyó en el aspecto ontológico de los niños, entendiendo este como la forma en que construyen sentido, identidad y expresión a través del aprendizaje.

Al inicio del proyecto, se observó que los niños y niñas mostraban una comprensión limitada sobre la creatividad, asociándola principalmente con el dibujo o la pintura. Sin embargo, a medida que se implementaron las actividades con materiales reciclables, comenzaron a explorar nuevas formas de crear y comunicar ideas, demostrando mayor autonomía e interés, este acercamiento inicial confirmó las hipótesis planteadas, pues el contexto de experimentación libre y el uso de recursos accesibles favorecieron la imaginación y la confianza en sus propias capacidades. De igual forma, se notó un cambio importante en la manera en que los niños y niñas entendían el aprendizaje, pues pasó de ser algo dirigido solo por el adulto a un proceso compartido, donde todos participaron activamente.

Durante la fase de experimentación, la creatividad se reflejó en la elaboración de objetos novedosos, historias inventadas y trabajos en equipo llenos de imaginación. Estos resultados se relacionan con los planteamientos de Vygotsky (1979), quien destaca la importancia de la interacción social en el desarrollo del pensamiento creativo, y con Piaget (1972), quien explica

que manipular materiales ayuda a construir conocimiento de forma activa; también se observó lo que plantea Bruner (1997) sobre el aprendizaje por descubrimiento, ya que los niños propusieron ideas, probaron diferentes soluciones y reflexionaron sobre lo que creaban. En conjunto, estas teorías ayudaron a comprender cómo se fortaleció la creatividad en el aula.

Después de aplicar el proyecto, se notaron cambios significativos en la forma en que los niños se veían a sí mismos: más seguros, participativos y con una mirada creativa sobre su entorno, mostraron sensibilidad hacia el cuidado del medio ambiente y gusto por trabajar en grupo; en las entrevistas y dibujos finales representaron momentos de cooperación, respeto y alegría por aprender, lo que evidenció avances no solo en lo cognitivo, sino también en lo emocional y social. Tal como menciona Robinson (2006), la creatividad se convierte en una manera de realizarse y darle sentido al aprendizaje.

Estos resultados coinciden con otras investigaciones que resaltan el papel del juego, la exploración y el trabajo en grupo para estimular la creatividad infantil. Sin embargo, el análisis también permitió reconocer el aporte del autor Huizinga (1938), quien entiende el juego como una experiencia cultural y formativa en la que los niños crean significados, reglas y mundos simbólicos. Este enfoque amplía la comprensión del aprendizaje vivido en el aula, ya que durante las actividades no solo construyeron objetos, sino también historias y roles, reafirmando que aprender puede ser un acto lúdico y social; por eso, se considera valioso tener en cuenta la perspectiva de Huizinga en futuras investigaciones sobre creatividad en la infancia.

Entre las limitaciones del trabajo se encontró el número reducido de participantes (10 niños y niñas), el tiempo corto para realizar las actividades y algunas condiciones del aula que dificultaron la observación constante. Aunque estos factores pudieron influir en la profundidad

del análisis, no afectaron la validez de los resultados. Para próximas experiencias sería útil ampliar el grupo y el tiempo de aplicación para obtener hallazgos más amplios y detallados.

En general, los resultados muestran que los proyectos de aula que utilizan materiales reciclables fortalecen la creatividad, la conciencia ambiental y las relaciones dentro del aula, los docentes pueden aprovechar este tipo de estrategias para promover aprendizajes más significativos y fomentar la autonomía y expresión de los estudiantes. Además, sería conveniente incluir herramientas de evaluación formativa, como rúbricas o guías de observación, que permitan acompañar mejor el proceso creativo.

En conclusión, el análisis permitió ver que la creatividad florece cuando los niños tienen espacios para explorar, contar con el apoyo del docente y usar materiales que despierten su imaginación. Los hallazgos reafirman la importancia de los referentes teóricos trabajados y abren la posibilidad de seguir profundizando en la relación entre creatividad, juego y aprendizaje, con miras a fortalecer una educación más ambiental, emocional y significativa desde la primera infancia.

Conclusiones y Recomendaciones

A lo largo de este estudio se evidenció que la implementación del proyecto de aula centrado en la imaginación permitió potenciar significativamente la creatividad en los niños y niñas de segundo grado del Instituto Nacional de Promoción Social de San Vicente del Caguán, Caquetá. Las actividades lúdicas, artísticas y narrativas promovieron la participación activa, la confianza y la expresión de ideas originales, cumpliendo con el objetivo principal de la investigación; los hallazgos demuestran que un enfoque pedagógico basado en el juego, la exploración simbólica y la expresión artística es altamente efectivo para fortalecer la creatividad en la infancia, dando respuesta directa a la pregunta de investigación planteada.

En relación con el aspecto ontológico, la investigación permitió movilizar procesos profundos en los estudiantes, evidenciando avances en la construcción de su identidad, autoconfianza y percepción de sí mismos como seres creativos y capaces. A través de las dinámicas implementadas, los niños aprendieron a valorar sus ideas, a expresarlas sin temor al error y a comprender que la creatividad forma parte de su manera de aprender e interactuar con los demás; este desarrollo ontológico se reflejó en una mayor autonomía, espontaneidad y seguridad personal, consolidando la importancia de la imaginación como componente esencial en el crecimiento integral.

El impacto de la variable, la creatividad potenciada mediante la imaginación, fue notable en la población de estudio. Se observó un incremento en la motivación, la participación y la capacidad de los estudiantes para resolver situaciones de manera innovadora, las estrategias basadas en el juego, el arte y la narración fomentaron ambientes de confianza, colaboración y alegría en el aula. Sin embargo, algunos estudiantes requirieron más tiempo y acompañamiento

para involucrarse plenamente, lo que sugiere la necesidad de continuar fortaleciendo procesos diferenciados según los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño.

Los resultados de esta investigación contribuyen a la literatura existente al reafirmar la relevancia de la creatividad y la imaginación como pilares del aprendizaje significativo en la educación primaria. Además, aportan un enfoque metodológico que combina estrategias lúdicas y artísticas con la mediación docente, ofreciendo una ruta práctica para otros contextos educativos interesados en fomentar la creatividad infantil; este estudio ofrece una mirada innovadora sobre la relación entre el juego, la imaginación y el desarrollo integral, abriendo el camino para futuras investigaciones que profundicen en la relación entre creatividad, motivación y aprendizaje en la infancia.

Se recomienda a los docentes continuar incorporando proyectos de aula que integren la imaginación, el arte y el juego como herramientas pedagógicas permanentes. Estas estrategias favorecen no solo la creatividad, sino también la motivación, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos; asimismo, es importante que las instituciones educativas generen espacios de formación docente orientados al diseño de experiencias creativas que promuevan ambientes de confianza y libertad expresiva en el aula.

Para futuras investigaciones, se sugiere explorar nuevas variables complementarias, como la inteligencia emocional o la motivación intrínseca, que podrían ofrecer una visión más completa del fenómeno creativo. También se recomienda ajustar los instrumentos metodológicos, incorporando evaluaciones continuas y comparativas a largo plazo, con el fin de analizar los efectos sostenidos de la creatividad en el desarrollo integral de los niños y niñas.

En síntesis, este estudio reafirma que la creatividad, impulsada desde la imaginación y el juego, constituye un eje fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, y representa una vía transformadora para la educación actual.

Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (1997). La educación, puerta de la cultura. Visor.
- Gardner, H. (1993). Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de Cultura Económica.
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos curriculares de ciencias naturales y educación ambiental. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. MEN.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2015). Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? UNESCO Publishing.
- Piaget, J. (1972). Psicología y pedagogía. Ariel.
- República de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Gaceta Constitucional No. 116.
- República de Colombia. (1994). Ley General de Educación (Ley 115 de 1994). Diario Oficial No. 41.214.
- República de Colombia. (1997). Decreto 2247 de 1997. Por el cual se reglamenta la educación preescolar. Diario Oficial No. 43.103.
- República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial No. 46.446.
- Robinson, K. (2006). El elemento: Descubrir tu pasión lo cambia todo. Grijalbo.
- UNICEF. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño. Naciones Unidas.
- UNICEF. (2019). Educación y creatividad en la infancia: Guía para docentes. UNICEF.
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1aQsWV2ZHiFxl_QPMZ5iyil74NU29XyJu?usp=sharing