

Fortalecimiento de la creatividad y curiosidad en los niños del grado 1° del Colegio Ciudad de Cali a través de experiencias pedagógicas durante el segundo periodo del 2025

Licet Dayana Correa Bonilla

Danna Sophia Carabali Cardenas

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

El presente estudio tiene como propósito Fortalecer la creatividad y curiosidad por medio del juego y el arte en los estudiantes del grado primero del Colegio Ciudad de Cali, ubicado en Bogotá, Colombia. propuso la implementación de estrategias de mediación pedagógica que nos permitan poder establecer experiencias que estimulen la creatividad y curiosidad de los niños, y así puedan desarrollar sus habilidades con diferentes aprendizajes significativos por medio del juego y el arte. El enfoque metodológico adoptado fue cualitativo, bajo el diseño de estudio de caso, utilizando técnicas como la observación, entrevistas y diarios para la recolección de datos. Se espera que las actividades propuestas fomenten motivación y participación activa para un gran resultado. Los hallazgos que son relacionados con la variable principal que es el juego y el arte se demuestra que son de gran estrategia pedagógica que potencia la creatividad de los estudiantes beneficiando así la expresión, el trabajo en equipo y la motivación.

Palabras clave: Creatividad, arte, juego, estrategias pedagógicas, educación.

Abstract

The purpose of this study is to strengthen creativity and curiosity through play and art in first-grade students at Colegio Ciudad de Cali, located in Bogotá, Colombia. It proposed the implementation of pedagogical mediation strategies that allow us to establish experiences that stimulate children's creativity and curiosity, so they can develop their skills through different meaningful learning activities based on play and art. The methodological approach adopted was qualitative, under a case study design, using techniques such as observation, interviews, and journals for data collection. The proposed activities are expected to foster motivation and active participation for a positive outcome. The findings related to the main variable, which is play and art, show that they are strong pedagogical strategies that enhance students' creativity, benefiting expression, teamwork, and motivation.

Keywords: Creativity, art, play, pedagogical strategies, education.

Tabla de Contenido

Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
Marcos de Referencia	13
Referentes Conceptuales.....	13
Referentes Teóricos.....	14
Referentes Técnicos	15
Referentes Legales	17
Referentes Éticos	18
Herramientas y Métodos.....	19
Enfoque y Tipo de Estudio.....	19
Unidad de Análisis	19
Técnicas para la Recolección de Datos.....	19
Categorías para el Análisis de Datos.....	20
Resultados.....	22
Análisis de datos	22
Evidencia Empírica.....	22
Resultados.....	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24

Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26
Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	37
--	----

Introducción

La infancia es una etapa importante en la vida de todos los seres humanos, ya que en esta los niños y niñas a través de la experimentación con los demás se permiten jugar, explorar, y relacionarse con el contexto que los rodea desarrollando habilidades y competencias que son fundamentales para lograr un desarrollo integral. Por esta razón la educación inicial debe ser un proceso continuo donde se dé lugar a interacciones y relaciones sociales de calidad, creando espacios donde se de paso a la expresión, el juego, el arte y la exploración. Ya que esto permite que el aprendizaje sea más significativo mediante el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, artísticas y creativas respetando los intereses y particularidades de los niños.

Atendiendo a esto en el colegio ciudad de Cali, institución privada ubicada en zona urbana de la ciudad de Bogotá, un colegio que ofrece servicios educativos a los infantes de la comunidad. Fue posible reconocer una serie de desafíos en el grado primero en relación con los métodos de enseñanza empleados, el enfoque educativo actual en dicho grado se ha fundamentado en establecer actividades motoras poco diversificadas, donde muy poco incluyen actividades rectoras. Si bien estas metodologías han sido empleadas tradicionalmente en el establecimiento educativo, se ha observado que no consiguen atraer completamente el interés de los niños ni provocar su capacidad para imaginar, crear y solucionar problemas.

El Ministerio de Educación Nacional (2014) menciona que es importante que los agentes educativos guíen la práctica pedagógica mediante las actividades rectoras en el aula de clases porque estas guían el aprendizaje de manera significativa y permiten que los niños y niñas desarrollen todo su potencial, esta realidad traza la necesidad de flexibilizar las estrategias pedagógicas para responder de forma más propicia a las demandas de aprendizaje de los niños en esta etapa.

A través de esto notamos que los espacios de aprendizaje actuales no provocan de forma suficiente la interacción con el entorno ni la exploración mediante actividades lúdicas o artísticas que permita que los niños se involucren de manera más activa en su proceso de aprendizaje y descubrir sus capacidades creativas la propuesta plantea. Fortalecer la creatividad de los niños y niñas del grado primero del colegio ciudad de Cali, institución privada, ubicada en zona rural de la ciudad de Bogotá, mediante la implementación de actividades rectoras del juego y el arte durante el segundo semestre del 2025.

Este estudio se llevó a cabo mediante una secuencia didáctica del juego y el arte, que consta de dos actividades donde cada un busco responder al esquema de objetivos específicos y con esto poder garantizar el cumplimiento de los objetivos generales. Analizando el impacto de cada actividad mediante técnicas de recolección de datos como: la observación, entrevistas y fotografías.

Para finalizar, cada actividad realizada en este trabajo con los estudiantes, nos arrojó hallazgos importantes que se relacionan con la experimentación de nuevos aprendizajes donde el juego y el arte se presentan como una herramienta muy poderosa respondiendo a los aprendizajes esperados, ya que los estudiantes desarrollar de forma natural su creatividad y esto les permitido transmitir y comunicar ideas, fortaleciendo a la vez diversos conocimientos y promoviendo saberes fundamentales en el desarrollo infantil.

Caracterización

El colegio Ciudad de Cali está ubicado en la ciudad de Bogotá, localidad de Kennedy barrio Patio Bonito, esta es una institución educativa privada enfocada en el desarrollo, la calidad y la eficiencia de una buena formación educativa. Se encuentra en un nivel económico de estrato

2 a 3, permitiendo que los habitantes de la comunidad puedan acceder y ser parte de la comunidad educativa. Asimismo, cuenta con espacios adecuados para que los estudiantes puedan realizar diferentes actividades, desde aprendizajes inclusivos y de calidad a todos sus estudiantes.

La muestra poblacional está enfocada en los estudiantes de grado primero del colegio ciudad de Cali, que están conformados por 24 niños, cuyas edades están entre los 6 y 7 años. Allí se pudo observar factores que afectan las interacciones entre compañeros y la falta de motivación al desarrollar diferentes actividades, reconociendo la poca expresión y comunicación.

Se analiza que este estudio con estas debilidades que se están presentando dentro del aula, provienen al entorno educativo o familiar. ya que se están evidenciando falencias en los procesos de aprendizaje del grupo impidiendo el desarrollo educativo de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado primero del colegio ciudad de Cali, Bogotá, han demostrado una buena actitud al momento de realizar las tareas asignadas dentro del aula de clases, como transcribir del tablero, leer textos cortos, sumas, multiplicaciones, entre otras. Esto permite adquirir hábitos de estudio y a su vez repasar las claves vistas anteriormente, resaltando que son estudiantes muy inteligentes; sin embargo, se evidencia que se les dificulta participar y llevar a cabo actividades como la realización de dibujos libres, cantar, bailar, o proponer juegos que requieren la puesta en marcha de su creatividad. Esto limita su capacidad de expresar sus ideas de manera libre y autónoma.

La mediación de aprendizaje a través del arte y el juego ha demostrado ser efectivas en otros contextos, para poder fortalecer la creatividad, la comunicación y la expresión.

Favoreciendo a la resolución de problemas. Estableciendo estrategias que permitan el desarrollo del aprendizaje de una forma más flexible y concreta llevando a cabo la situación que se está presentando dentro del aula.

Por medio de esta observación se logra crear un proyecto de aula específico con el cual nos enfocaremos en implementar estrategias de mediación pedagógica. Que nos permitan poder establecer experiencias que estimulen la creatividad y curiosidad de los niños. Todo esto con el fin de que ellos puedan desarrollar sus capacidades y habilidades construyendo aprendizajes significativos por medio del arte y el juego.

La ausencia de estrategias pedagógicas afecta el entorno educativo de los estudiantes, cuando no se promueven diferentes métodos de aprendizaje. Es la razón por la cual decidimos enfocarnos en investigar y crear un proyecto de aula que nos permita fortalecer estas falencias que se presentan en el aula, las están interviniendo en los procesos de aprendizaje del grupo.

Pregunta de Investigación

¿Como fortalecer la creatividad y curiosidad de los niños del grado primero del colegio Ciudad de Cali de Bogotá, a través de experiencias pedagógicas mediada por el juego y el arte, en el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la creatividad y la curiosidad de los niños del grado primero del colegio ciudad de Cali Bogotá, a través de experiencias pedagógicas mediadoras por el juego y arte, en el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Indagar Las prácticas pedagógicas actuales que promueven la creatividad y la curiosidad en los estudiantes de grado primero del Colegio Ciudad de Cali.

Diseñar e implantar experiencias pedagógicas basadas por el juego y el arte que promuevan el fortalecimiento de la creatividad y la curiosidad de los estudiantes de grado primero.

Evaluar los cambios generados tras la aplicación de la experiencia en los procesos de aprendizaje.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

De acuerdo con Guilford (1983) en “creatividad y educación” la creatividad se relaciona con las capacidades que caracterizan a los individuos para poder generar ideas nuevas y expresar sus sentimientos. Estas capacidades reflejan aspectos importantes como la naturalidad, la flexibilidad, la particularidad, y el pensamiento divergente. Se reconoce que la creatividad es aquello que nos conecta con todas nuestras manifestaciones humanas las cuales son relacionadas con los demás y con descubrir el mundo.

Por otra parte, el psicólogo ruso Shukina explica que la curiosidad es considerada como la primera fase del desarrollo de los intereses cognoscitivos. Como fase elemental de este proceso la curiosidad se relaciona con la novedad del objeto aun si este no presenta una especial importancia, para el individuo, es decir el niño se interesa por un objeto nuevo, aunque no sepa cuál es su finalidad según el investigador “[...]el alumno se conecta únicamente con la diversión que le proporciona tal o cual asignatura, tal o cual rama del saber” (Shukina, 1968, p. 34 – 35).

Por tanto, se puede reconocer que el juego son todas aquellas actividades que realizan una o más personas de manera participativa, donde se pone en marcha la imaginación y se establecen reglas. De acuerdo con Piaget (1946) el juego es un puente para la construcción y el fortalecimiento del intelecto de los infantes. El autor consideraba al juego como una herramienta fundamental en la educación para estimular la parte cognitiva, social y creativa de los niños y niñas.

Finalmente, Vygotsky (2024) un influyente psicólogo del desarrollo enfatiza la importancia de la interacción social en el aprendizaje. El arte, al ser una forma de comunicación universal, puede ser una herramienta poderosa para fomentar la inclusión y el respeto en el aula.

Por lo cual se puede decir que el arte es una manera placentera de nutrir y desarrollar plenamente el ámbito creativo e imaginativo de los niños.

Referentes Teóricos

Una serie de aportes teóricos e investigaciones que sustentan las ideas fundamentales del tema de investigación, que está enfocado en la importancia de la creatividad y desarrollo de la curiosidad en la primera infancia, a través de la actividad rectora del juego y el arte.

Asimismo, Lev Vygotsky (2005), desde su pedagogía basada en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas establece que el más allá de una representación gráfica o manual es la representación de las percepciones de los niños y sus imaginarios del mundo en el que está inmerso, independientemente que este refleje el mundo real (cap. 1), por otro lado, desde el Método Montessori, según Lewis (2025), indica que “el arte se considera esencial para el desarrollo integral del niño, ya que conecta la imaginación con el aprendizaje práctico” (p.41).

De esta manera, Alberca (2011),

desde su concepto hace referente que nada en nuestras mentes se graba por si solo no habiendo algún interés no podríamos recordar algo sin haber puesto atención y es necesario proponer nuevas estrategias, es decir las artes son procesos educativos que siempre buscan nuevos conocimientos pudiendo explorar a través del arte y sus habilidades (p.15).

Pérez (2015), considera que “cuando la creatividad es fortalecida y potencializada por medio de las artes plásticas, al enfrentarnos ante los problemas con imaginación y eficacia estos se pueden resolver o al menos posibilitar la manera más viable de resolverlos” (p. 80). Las artes plásticas son elementos fundamentales para fomentar la creatividad en la educación de los niños y niñas una actividad que requiere imaginación y habilidades para diferentes recursos como moldeados, dibujos libres y pintura para obtener una creatividad satisfactoria.

Por otra parte, Mora (2017), desde su impacto de la neuroeducación que busca integrar conocimientos basados en el aprendizaje y la creatividad para obtener nuevos métodos de enseñanza en la estimulación de los estudiantes para pensar de una forma innovadora y puedan encontrar solución de algún problema, la creatividad se relaciona mucho con el aprendizaje al encontrar diferentes habilidades que los fomentan al momento de crear algo nuevo que sea de ayuda de algún tema de los estudiantes (cap.2).

Para Barrio (2016), desde su perspectiva basada en un rol fomentado con la creatividad y el juego establece que esto desarrolla imaginación y perspectivas habilidades encontradas en las diferentes actividades educativas, nuevas rutas creativas y nuevos procesos hasta alcanzar el objeto o forma creativa con todos sus rasgos de innovación y creatividad (pag.265), por otro lado, según Morales y Medrano (2015), indica que la creatividad y el juego se complementan en la formación infantil debido que favorecen la desinhibición que facilitan la ruptura de esquemas y se orientan al éxito o fracaso, el aprendizaje creativo contribuye a desarrollar rasgos fundamentales en los niños como la autonomía en las acciones y prácticas formativas.

Piaget (1980), considera que "el juego es una parte fundamental del desarrollo cognitivo de los niños porque les permite explorar el mundo y desarrollar nuevas habilidades". Durante el juego, los niños pueden experimentar con diferentes formas de pensamiento y aprender sobre causa y efecto, relaciones espaciales y temporales, y otras habilidades cognitivas.

Referentes Técnicos

Se destaca la lúdica como actividad rectora del aprendizaje en la primera infancia, promoviendo la inclusión del juego, el arte, la literatura y la exploración del medio como ejes pedagógicos (pp. 8–21). En esta misma línea, UNICEF (2021), en su documento "Crecer y aprender a través del juego", afirma que las escuelas deben reconocer que el juego favorece una

comunicación más sensible y receptiva. Por ello, resulta fundamental que los niños participen en actividades que permitan al docente observar su interacción espontánea mediante experiencias que involucren exploración, creatividad y juego.

De igual manera, el MEN (2014), en el Documento No. 22 “El juego en la educación inicial”, sostiene que jugar constituye una experiencia creadora. Este documento resalta la importancia de orientar la práctica pedagógica a través de las actividades rectoras en el aula. En este sentido, tanto la escuela como la familia deben propiciar escenarios educativos incluyentes que permitan a los niños construir aprendizajes por medio del juego, entendiendo que este les abre posibilidades para explorar, expresarse corporalmente y desarrollar su creatividad, contribuyendo así al desarrollo integral en la infancia.

El MEN (2006) también señala que el arte y el juego son estrategias dinámicas que hacen que el aprendizaje infantil sea más flexible y pertinente a sus entornos, al permitir que los niños comprendan la educación desde nuevas perspectivas. Estos procesos involucran un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras que facilitan un desempeño flexible, eficaz y con sentido en contextos novedosos y retadores.

Asimismo, es importante resaltar que la actividad rectora del arte permite a los niños descubrir el mundo mientras potencian su aprendizaje y creatividad. Las actividades artísticas dentro del aula favorecen el desarrollo infantil y fortalecen la capacidad creativa. Esta idea se sustenta en lo planteado por el MEN (2014) en el Documento No. 21 “El arte en educación inicial”, donde se establece que el arte posibilita a las infancias construir experiencias significativas tanto en su proceso educativo como en los distintos ámbitos de su vida.

Referentes Legales

En primer lugar, la ley 115 de (1994), en su artículo 15: define la educación 21 preescolar como la etapa más importante en la vida de las infancias. Por lo cual vemos la importancia de que desde la educación inicial se promuevan experiencias que les permitan a los niños socializar de manera pedagógica y recreativa, ya que mediante estas ellos construyen un desarrollo integral.

En esta misma línea, la ley 115 de (1994) en su artículo 16: también establece que entre los objetivos específicos que respaldan la educación inicial, se encuentran la adquisición de su identidad, y el pensamiento autónomo, permitir que los niños crezcan de manera autónoma y equilibrada, desarrollar la creatividad destrezas y demás habilidades, permitir la participación en diferentes actividades lúdicas donde se relacionen con sus semejantes. Se puede decir que esta ley respalda la investigación, ya que el objetivo es potenciar la creatividad mediante la actividad rectora del juego y el arte, donde se busca mediante métodos flexibles el desarrollo integral de los niños y niñas.

Finalmente, esta investigación se apoya en la Política Nacional de primera infancia (2016) “de cero a siempre”, la cual en su artículo número 4: establece que todos los niños y niñas deben recibir una atención integral que sea oportuna, flexible y pertinente. En este orden de ideas vemos como esta se alinea con la investigación, ya que esta busca valorar a los niños y niñas como sujetos que viven, se expresan y crean de diferentes maneras reconociendo su diversidad y proponiendo una metodología flexible que se adapte a las necesidades de los infantes y su contexto.

Referentes Éticos

La propuesta de intervención pedagógica completa principios éticos fundamentales para garantizar el respeto y bienestar de los niños y niñas se basan en: beneficencia, no maleficencia y justicia.

Se garantizará el consentimiento a los padres de familia o acudientes de cualquier intervención, se resguardará el anonimato de los niños y niñas protegiendo su identidad en la recolección y análisis de datos. Se promoverán entornos seguros, afectivos y respetuosos que fortalezcan la autoestima, la empatía y el sentido de pertenencia de los estudiantes.

El principio de no maleficencia que se lleva a cabo con niños responsabilidad de los investigadores de garantizar el respeto de los derechos del niño a la protección, tal como se expresa en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño. Asegurar que no se haga daño presenta ciertos matices debido a la tensión existente entre los derechos del niño a la protección y a la participación.

El principio de justicia exige a los investigadores encontrar un equilibrio entre los beneficios percibidos de la investigación y las cargas percibidas que se imponen a los estudiantes. Los niños siempre deben recibir un trato justo, el concepto de justicia también debe fundamentar las decisiones tomadas por los investigadores acerca de los niños que se incluirán y los que serán excluidos de la investigación, velando siempre por que la selección esté en consonancia con un objetivo claramente establecido y no una discriminación.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender en profundidad cómo el arte y el juego influyen en el desarrollo de las interacciones por falta de motivación en los niños de primer grado del Colegio ciudad de Cali. El enfoque cualitativo es el más adecuado porque permite analizar las experiencias, percepciones y comportamientos de los estudiantes en su contexto natural, sin reducir la información a datos numéricos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El tipo es descriptivo-exploratorio, ya que se enfoca en describir las características del fenómeno estudiado y explorar las relaciones entre las variables de interés (arte y juego). Este diseño permite generar información relevante para futuras propuestas pedagógicas.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis es el grupo de 24 niños de primer grado del Colegio ciudad de Cali, cuyas edades oscilan entre 6 y 7 años. Este grupo fue seleccionado por presentar factores que afectan las interacciones entre compañeros y la falta de motivación al desarrollo de las diferentes actividades, lo que se convierte en un caso relevante para la investigación.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo 1, que es de indagar. Se utiliza la técnica de observación participativa esta permite analizar cómo los niños responden a su primer acercamiento con las actividades rectoras del juego y el arte determinando un proyecto de aula que nos lleve a estimular la creatividad y la curiosidad. De acuerdo con Denzin & Lincoln (2012), estas técnicas son fundamentales en la investigación cualitativa, ya que permiten registrar los datos importantes,

para luego analizar su impacto dentro de la investigación y poder guiar de manera más efectiva las siguientes actividades.

Para el objetivo 2, se quiere diseñar e implantar, la inclusión del juego y el arte como desarrollo de la creatividad en los niños de grado primero. Utilizando actividades de planeación pedagógica que permitan la participación de todos los estudiantes. También Se utilizará la recolección de datos para registrar la información y la manera como se desarrolló la intervención con los niños, fotos y videos que den cuenta de las actividades realizadas. De acuerdo con Denzin & Lincoln (2012), las técnicas de recolección de datos como el diario de campo son significativas en la investigación cualitativa, ya que permiten registrar y ajustar las planeaciones pedagógicas con el fin de responder a los intereses de los niños.

Para el objetivo 3, evaluaremos experiencias pedagógicas, reconociendo los cambios en la expresión creativa de los niños luego de realizar actividades que integren el juego y el arte en el aula. Para esto se utilizarán técnicas como cuestionarios post-experiencias, esta es una técnica de recolección de datos la cual es adecuada para la investigación, ya que permite identificar si se cumplieron los objetivos que se plantearon al inicio de la investigación, también permite identificar aspectos a mejorar para futuras investigaciones, y evaluará la satisfacción de los involucrados en la investigación.

Categorías para el Análisis de Datos.

Entre las categorías de análisis relacionadas con los aspectos ontológicos y la variable de investigación se destacan varios elementos que agrupan conceptos clave pertinentes al proyecto. La capacidad para crear, según el MEN (2014), se desarrolla de manera natural durante el juego, ya que los niños pueden materializar sus ideas casi de forma inmediata. En esta misma línea, la pintura artística constituye una herramienta didáctica valiosa, pues, de acuerdo con el MEN

(2006), favorece el desarrollo de habilidades motrices, estimula la creatividad y mejora la concentración. Por su parte, Vygotsky (2005) resalta que la capacidad de juego surge de la motivación interna del niño, lo que potencia su creatividad y el desarrollo de diversas habilidades. Finalmente, Piaget (1980) sostiene que la imaginación y la fantasía alimentan la creatividad infantil, permitiendo que los niños interpreten el mundo de maneras nuevas y originales.

Resultados

Los resultados de la investigación mostraron que las actividades basadas en el arte y el juego tuvieron impacto significativo en la creatividad y curiosidad en los niños de primer grado del Colegio Ciudad de Cali, a través de observación participativa y cuestionarios, se evidenció un aumento notable en la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones y actuar de manera independiente.

Por ejemplo, en las sesiones de arte, los niños mostraron una mayor iniciativa al elegir materiales y técnicas, lo que refuerza la idea que estas actividades fomentan la creatividad y su curiosidad.

Análisis de datos

El análisis de datos recolectados a través de los cuestionarios y actividades prácticas indicó que los niños mostraron una mayor motivación y participación en las tareas que involucraban el arte y el juego.

Evidencia Empírica

Diarios reflexivos: Los diarios reflexivos de los estudiantes mostraron un aumento significativo en la capacidad de su creatividad y curiosidad. Por ejemplo, en las primeras semanas los niños no manejaban su creatividad ni tampoco interactuaban con los demás, mientras al final del estudio muchos de ellos elegían y manejaban diferentes materiales con sus compañeros a través del arte y del juego.

Entrevistas: Las entrevistas con los docentes y padres de familia proporcionan una visión más completa del impacto de las actividades en su desarrollo. Los docentes reportaron un aumento en las interacciones de los niños al momento de indagar su creatividad.

Cuestionarios post-experiencias: Los cuestionarios post-experiencias aplicados a los estudiantes mostraron que la mayoría percibía un aumento de capacidad para crear y fomentar las actividades colaborativamente. Por ejemplo, un estudiante manifestó que antes del estudio no tenía mucha comunicación con sus compañeros en las actividades, ni persistía mucha curiosidad en las diferentes actividades.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Para este primer acercamiento, describiremos la importancia de esta investigación que está enfocada en el área educativa, la cual se llevó a cabo mediante el juego y el arte. Todo esto con el fin de lograr enriquecer el aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta nuestro objetivo general, para poder iniciar las actividades planeadas que dan respuesta a los objetivos específicos propuestos en la investigación. Alcanzando los siguientes resultados:

El primer objetivo específico busca. Indagar Las prácticas pedagógicas actuales que promueven la creatividad y la curiosidad en los estudiantes de grado primero del Colegio Ciudad de Cali. Se realizaron observaciones para identificar sus fortalezas y debilidades, a través de esta observación notamos que los estudiantes se muestran poco participativos, lo cual afectaba la interacción a la hora de relacionarse para desarrollar diferentes actividades. Nos permitimos realizar las siguientes actividades.

La primera actividad nos permitió tener un acercamiento con los estudiantes, ya que notamos que estaban más participativos, había más interacción y se colaboraban unos con otros. Logramos establecer conversaciones, donde expresaron conocimientos y pensamientos de sus gustos, y pasamos a realizar entonces la primera actividad que se relacionó en generar preguntas sobre el arte y el juego las cuales fueron: ¿qué es para ustedes el arte?, ¿porque les gusta jugar?, y ¿Qué les gusta jugar?

Mientras realizábamos las preguntas a los estudiantes notamos que no demostraron mucho interés en responder y expresar sus ideas. Pero reconocimos que, si tenían conocimiento de sus gustos por el juego y el arte y que para la mayoría de los estudiantes es más divertido el juego que hacer cosas de arte, mientras que para otros pintar, colorear, hacer rayones entre otras

cosas artísticas es divertido también. De esa manera iniciamos la siguiente actividad del dibujo libre, y de la exploración de materiales, como son los siguientes: Crayolas, pinceles, hojas, temperas, colores, plastilina. Los niños se expresaron a través del dibujo libre, mostrando su gran capacidad de crear e imaginar y se logró ver más participación y colaboración entre ellos mismos.

Observaciones durante la implementación de las actividades: En la primera se reconoce su motivación por participar, dar opiniones y expresar sus conocimientos y gustos. Lo cual nos acercó más a los estudiantes, dando el siguiente paso para iniciar la siguiente actividad al momento de organizarlos para que observaran y manipularan los materiales relacionados con el arte, se pudo ver como los niños se emocionaron y se notaron dispuestos a participar se veían muy atraídos por los materiales como las temperas, colores y plastilina, ya por último se observó un mayor interés del grupo por participar en actividades lúdicas dentro del aula reflejándose así el éxito de la actividad.

Finalizamos con la satisfacción de que, a través de estas actividades rectoras del arte y el juego, los estudiantes pudieron expresar sus gustos del juego y el arte, logrando ver más entusiasmo y curiosidad por descubrir, preguntar, jugar y crear. Disfrutando de las actividades lúdicas como el juego, llegando a compartir con sus compañeros experiencias y emociones durante las actividades.

Experimentación

El diseño experimental consistió en una intervención pedagógica en la que se implementaron diversas actividades basadas en el arte y el juego con un grupo de 24 estudiantes de primer grado. Esta propuesta se fundamentó en un enfoque cualitativo orientado por los principios de la investigación educativa, lo que permitió analizar de manera cercana cómo los

niños interactuaban, se expresaban y participaban en las experiencias propuestas. A lo largo de la intervención se evidenció que los estudiantes incrementaron su interacción con sus compañeros, mostraron mayor disposición para participar y expresaron sentirse a gusto con las actividades realizadas. Además, formularon preguntas relacionadas con las dinámicas propuestas, demostrando curiosidad y un interés constante por repetir estas experiencias junto a su docente de aula, lo cual reflejó una motivación creciente y un mayor involucramiento en el proceso de aprendizaje.

Para valorar el impacto de estas actividades, se utilizaron diversos instrumentos de mediación, entre ellos los diarios reflexivos y los cuestionarios posteriores a las experiencias, que permitieron identificar avances en la creatividad, la expresión artística y la curiosidad de los estudiantes. Estas herramientas evidenciaron transformaciones significativas, como el aumento en la capacidad de los niños para elegir y manipular materiales, trabajar de manera colaborativa y mostrar mayor autonomía en la ejecución de sus ideas. Asimismo, se realizaron observaciones participativas durante cada sesión y se llevaron a cabo entrevistas con docentes y padres de familia, las cuales ofrecieron una perspectiva más amplia sobre los cambios observados. Tanto los docentes como los padres señalaron un incremento notable en la interacción social, el entusiasmo por las actividades y la apertura de los niños para explorar nuevas formas de expresión. En conjunto, estos hallazgos permitieron comprender de forma integral la incidencia del arte y el juego como estrategias pedagógicas que potencian el desarrollo creativo y la curiosidad en los primeros años escolares.

Identificación de Variaciones

Para identificar las variaciones presentadas en este proyecto de investigación, se tendrá en cuenta las actitudes iniciales del grupo, las cuales se enfocaban en estudiantes con poca

participación, poca motivación por crear y expresar ideas y también se notó poca interacción en el aula. Luego de realizar las dos actividades, se pudo observar una mayor participación e interés en los estudiantes, por querer preguntar, dar opiniones y proponer nuevas ideas dentro del aula.

Mediante el juego y el arte los estudiantes se mostraron más libres para explorar su creatividad. A través de dibujos y preguntas libres que les permitieron nuevas acciones, generando cambios que obtuvieron después de la intervención.

El arte y el juego fueron de gran ayuda en este proyecto se utilizó de manera didáctica y expresiva con los niños al momento de realizar las actividades, hubo muchas emociones encontradas como también habilidades. Las interacciones entre los niños mejoraron de manera eficiente en sus respectivas actividades y la docente sintió un gusto al ver estos cambios en los niños y niñas del grado primero.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos mostraron una transformación significativa en el aula ya que se evidencio la expresión creativa de los estudiantes del grado primero, mediante las dos actividades realizadas sobre el arte y el juego observamos un cambio muy positivo.

Evidenciando un aprendizaje significativo que impacto la propuesta del desarrollo de habilidades creativas, por medio de este análisis se reconocen los hallazgos que son relacionados con la variable principal “el juego y el arte” desde una perspectiva pedagógica y ontológica. Demostrando que esta variable es una estrategia pedagógica que potencia la creatividad de los estudiantes, beneficiando la creatividad, la expresión, el trabajo en equipo y la motivación dentro del aula.

Al principio los estudiantes del grado primero no mostraban gran interés y disposición para trabajar en equipo, ni expresaban sus ideas al participar en las actividades. Y fueron estos comportamientos los que mostraron la necesidad que se estaba evidenciando en el aula dando paso a crear un diagnóstico del proyecto. se observó que el método de enseñanza de la docente contaba con poca implementación de recursos artísticos, lúdicos y didácticos lo cual fue clave para fomentar un cambio.

El primer acercamiento permitió reconocer la importancia del diagnóstico para diseñar estrategias que a través del “juego y el arte” se crearon actividades pedagógicas significativas que estuvieran enfocadas en las necesidades de los estudiantes. Permitiendo una base sólida en sus propios procesos de transformación, teniendo una comunicación directa con la docente para potenciar la creatividad en los estudiantes y reconociendo que el impacto de la variable se dio durante la implementación de estrategias didácticas que mediante las actividades facilitaron espacios donde se observaron elementos como la fantasía, las ideas creativas, el trabajo en

equipo y por supuesto la motivación e interés. Como por ejemplo analizamos que en la primera actividad el grupo participo durante el juego de preguntas, mejorando su disposición para trabajar en equipo compartiendo sus ideas y conocimientos.

Para la segunda actividad descubrieron un poco más de su creatividad artística a través de materiales con los cuales se pueden crear o diseñar obras de arte. Permitiendo comprender que para crear ideas artísticas solo necesitan de su imaginación, creatividad y diseño propio para transformar ideas maravillosas. Cada una de estas estrategias fueron valiosas para demostrar a los estudiantes que su creatividad no tiene límites mientras la desarrollan desde el arte y el juego, Y de esa manera se puede ver cómo cada actividad permitió avanzar en el objetivo de Potenciar la creatividad, la participación y la motivación de los niños.

En comparación con la investigación Moreno y Ramírez (2016), quien exploró el uso de la lúdica en niños de entornos urbanos, se observaron resultados similares en términos de desarrollo psicomotor, aunque con diferencias en la forma de expresión del juego. Estas diferencias podrían atribuirse a las dinámicas culturales, disponibilidad de recursos y formas de interacción.

El estudio enfrentó algunas limitaciones importantes. Una de ellas el tiempo reducido para la implementación, lo que restringió la posibilidad de observar efectos a largo plazo. Además, la escasez de materiales didácticos y tecnológicos, sumada a las dificultades logísticas propias del contexto. Estas limitaciones pudieron influir en la profundidad de los cambios observados, reflexionar sobre estas barreras permite proponer estrategias de mejora para futuras investigaciones.

Los resultados de esta investigación tienen implicaciones prácticas para el contexto educativo. La propuesta puede ser adaptada e implementada en otras instituciones educativas que

enfrenten condiciones similares, contribuyendo a mejorar la calidad del proceso educativo y cerrar brechas de desigualdad. Además, los hallazgos pueden servir como base para el diseño de políticas institucionales que reconozcan la importancia del juego y del arte como estrategia de enseñanza, así como a formación docente en enfoques activos y contextualizados. Esta experiencia también evidencia la necesidad de promover una pedagogía centrada en el estudiante, donde se le reconozca como sujeto activo, creativo y capaz.

El análisis de resultados permite concluir que las actividades como el juego y el arte fortalecen efectivamente su creatividad y curiosidad en los estudiantes, al tiempo que generan transformaciones positivas en su autoestima, y participación. La implementación de esta metodología resultó adecuada para superar barreras tradicionales en la enseñanza referente con el juego y el arte, y demostró ser una alternativa viable para mejorar la experiencia educativa.

Como proyección, se propone formular nuevas preguntas de investigación:

¿Qué impacto tendría la integración con herramientas tecnológicas en estas estrategias lúdicas? ¿Cómo evolucionan las interacciones mediante el juego y el arte si se mantiene esta metodología durante todo el año escolar? ¿Qué efecto tendría esta estrategia con estudiantes con necesidades especiales?

Se sugiere que futuras investigaciones adopten un enfoque e incluyan nuevas variables.

Conclusiones y Recomendaciones

En conclusión, esta investigación permitió que la estrategia del juego y el arte basada en la exploración de actividades lúdicas y artísticas facilitara el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del grado primero del colegio ciudad de Cali, ubicado en zona urbana de la ciudad de Bogotá. Logrando cumplir con los objetivos específicos ya que se logró un acercamiento positivo a las actividades rectoras del juego y el arte, se establecieron habilidades creativas como la exploración, la curiosidad, fantasía, y autoexploración y a través de esto se observaron cambios concretos en cuanto a la capacidad creativa de cada uno de los estudiantes en su desarrollo.

Estos hallazgos responden directamente a la pregunta de investigación, la cual buscaba comprender como las actividades rectoras del juego y el arte podían incidir en el potenciamiento de la creatividad de los estudiantes. Todas las evidencias recogidas indican que integrar el juego y el arte en las planeaciones pedagógicas no solo mejoran el ambiente escolar, sino que también permiten espacios de creatividad y reflexión donde los niños adquieren aprendizajes significativos.

Se logro movilizar aspectos ontológicos como la motivación, la creatividad, su curiosidad en las respectivas actividades y aprendizajes alcanzados para los niños y niñas del grado primero. Mejorando la comunicación y la participación en el aula, a lo largo de las actividades los estudiantes pasaron de no hablar ni participar a ser protagonistas y expresar sus ideas con los demás. Fue un gran cambio ya que alcanzaron avances significativos en su expresión y creatividad.

El juego y el arte como variable central del estudio, tuvo un impacto muy positivo en el grupo. Por medio de las actividades propuestas, se creó un entorno para que los estudiantes potenciaron su creatividad. Actividades como “Explorando preguntas mediante juegos

divertidos” permitió que los estudiantes empezaran a mostrar más interés por participar. Esto facilitó el desarrollo de las demás actividades pues esto logro que en los niños se despertara la curiosidad por manipular materiales artísticos, el entusiasmo por expresar ideas mediante el dibujo libre fue fascinante. Su evolución mostro la autoconfianza y comunicación como también el impacto positivo a sus habilidades creativas.

Finalmente, se puede concluir que los resultados de este estudio muestran la afectividad del juego y el arte como herramienta pedagógica para potenciar la creatividad de los estudiantes. Se suma a los hallazgos de los autores como Piaget al demostrar que todo niño es creativo por naturaleza, pero es importante establecer espacios para que los niños desborden su creatividad a su manera. Metodológicamente se destaca la innovación en la aplicación de actividades enfocadas en el juego y el arte, que proponen un enfoque alternativo a los modelos de intervención tradicional. Esta propuesta metodológica puede servir de base para futuros estudios que busquen intervenir en situaciones de estimulación creativa desde enfoques participativos, autoconfianza y sensibles.

Se sugiere que la institución continúe promoviendo actividades con el arte y el juego con diferentes dinámicas para que los niños y niñas aumenten sus interacciones y su forma de crear algo nuevo, se sientan a gusto con cada actividad y aumenten sus capacidades al momento de realizar estas actividades pedagógicas.

Se recomendaría ampliar estas variables a otros grados de la institución o demás instituciones para poder obtener una visión más completa referente con el arte y el juego con actividades dinámicas que ayuden a los niños y niñas a experimentar nuevas cosas como: moldes de pinturas poder diseñar dibujos libres, juegos que conlleven a un aprendizaje y no siempre lo mismo de todos los días. Esto ayudaría en otros grados a expresarse de forma adecuada y poder

obtener una mayor participación cuando no hay mayor participación e interacciones en los alumnos con miedo de experimentar nuevas cosas.

Referencias Bibliográficas

- Cerrón Rojas, W. J. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. Universidad Nacional del Centro del Perú.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Castañeda Cajilema, J. P. (2024). *Neuroeducación y creatividad en los estudiantes de 7.º de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Gabriel García ...* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Digital UNACH.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14333>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2016). *Política Pública Nacional de Primera Infancia “De Cero a Siempre” (Ley 1804 de 2016)*.
https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/politica_publica_nacional_de_primera_infancia_ley_1804_de_2016_0.pdf
- López, A. D. P. B., & González, J. V. R. (2013). La curiosidad en el desarrollo cognitivo: análisis teórico. *Unaciencia Revista de Estudios e Investigaciones*, 6(11), 116-128.
<https://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/698/La%20curiosidad%20en%20el%20desarrollo%20cognitivo%20analisis%20teorico.pdf?sequence=1>
- Macías, M. A., (2002). Las múltiples inteligencias. *Psicología desde el Caribe*, (10), 27-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación* [Ley]. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Sentido de la Educación inicial*. (pp. 39 – 80)

<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N20sentido-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2014) *Documento número 22. El juego en la educación inicial*. Bogotá Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2014) *Documento 21. El arte en la educación inicial*. Bogotá Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341813_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Martínez, R. P., & Lozada, D. A. T. (2022). Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 75-93
[.https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/780](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/780)

Patiño, A. F. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didáctica y Educación*, 14(2), 270-288.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9014402>

UNICEF. (2021) *Crecer y aprender a través del juego*. UNICEF
<https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-traves-del-juego>

Vygotski, L. S. (2024). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones Akal.
https://books.google.com.co/books?id=iugGEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Zuloeta Zuloeta, E. J., Rojas Guevara, N. D. R., & Caramutti Fernández, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(82), 260-267.

https://www.researchgate.net/publication/362645507_La_creatividad_en_estudiantes_educacion_inicial_una_revisión_bibliográfica

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1el3UHgZwkD86_vU3JCLY6gpRxX_pcZDB?usp=drive_link