

**Ambientes lúdicos con recursos del medio: una estrategia para el fortalecimiento de la
estimulación creativa en el grado transición**

Ana Camila Reales Mejia

Carmen Judith Velasquez Martinez

Asesor

Paola Ruiz Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado, el cual permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, trabajando con niños y niñas del grado Transición. El objetivo general fue fortalecer la estimulación creativa a través de la implementación de ambientes lúdicos con recursos del medio. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo mediante una investigación–acción con diseño pre-post, utilizando técnicas como la observación directa, el diario de campo y la bitácora fotográfica para analizar los cambios generados en la iniciativa exploratoria, el uso simbólico de materiales y la generación de ideas propias. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de ambientes lúdicos favoreció la participación activa, la autonomía y el fortalecimiento de la estimulación creativa en los niños y niñas participantes.

Palabras clave: Contexto, creatividad, estimulación, lúdica, pedagogía.

Abstract

This document is the result of a formative research project developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Francisco José de Caldas Educational Institution, working with children in the Transition grade. The overall objective was to strengthen creative stimulation through the implementation of play-based learning environments using local resources. The research was developed from a qualitative approach using action research with a pre-post design, employing techniques such as direct observation, field notes, and photographic documentation to analyze the changes generated in the children's exploratory initiative, symbolic use of materials, and generation of their own ideas. Based on this research exercise, it was concluded that the implementation of play-based learning environments fostered active participation, autonomy, and strengthened creative stimulation in the participating children.

Keywords: Context, creativity, stimulation, play, pedagogy.

Tabla de contenido

Introducción.....	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema.....	12
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos.....	17
Referentes Legales.....	19
Referentes Éticos.....	20
Herramientas y Métodos.....	22
Enfoque y Tipo de Estudio.....	22
Unidad de Análisis.....	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos.....	24
Resultados.....	25
Acercamiento de la Población a la Variable.....	25
Experimentación.....	26
Identificación de Variaciones.....	26

Análisis y Discusión	29
Conclusiones y Recomendaciones.....	34
Referencias Bibliográficas.....	36
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	39
--	----

Introducción

La educación inicial en Colombia atraviesa un momento clave donde se reconoce que el arte, el juego y la exploración son los pilares fundamentales para el desarrollo del pensamiento creativo. En el contexto de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, en Corozal, este tema es muy importante, ya que la creatividad no debe verse solo como una habilidad artística, sino como una herramienta de resiliencia y adaptación para niños y niñas en entornos vulnerables. Fomentar la capacidad de asombro y la imaginación desde los primeros años es esencial para formar ciudadanos capaces de transformar su realidad y proponer soluciones originales ante los retos de su comunidad.

Sin embargo, en la práctica del día a día se observa una brecha significativa como lo es la falta de recursos didácticos convencionales la cual es percibida como un obstáculo para la enseñanza, lo que se convierte en actividades monótonas que limitan la autonomía de los infantes. Esta investigación surge de la necesidad de demostrar que la carencia de materiales comerciales no debe afectar el desarrollo creativo de los niños. Al apoyarse en referentes técnicos del Ministerio de Educación Nacional, se justifica este estudio como un camino para demostrar cómo los recursos del medio pueden convertirse en mediadores pedagógicos de alto impacto, cerrando la brecha entre la limitación material y el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes.

A partir de todo esto, el objetivo general de la investigación se centró en fortalecer la estimulación creativa en los niños y niñas del grado transición a través de una estrategia de ambientes lúdicos con recursos del medio. Para lograrlo, se implementó una metodología cualitativa de investigación-acción, estructurada en fases de diagnóstico, intervención y evaluación. La recolección de información se realizó de manera precisa mediante la observación

participante y el registro sistemático en diarios de campo y bitácoras fotográficas, permitiendo un análisis profundo de la relación entre el niño y los materiales de su entorno.

El hallazgo más importante de este ejercicio pedagógico fue comprobar que el uso intencionado de materiales sencillos y cotidianos logra movilizar la creatividad, autonomía y la capacidad de transformación simbólica en los niños, permitiéndoles pasar de una actitud pasiva a ser protagonistas de sus propios aprendizajes. Este resultado demuestra que la verdadera innovación educativa no reside en la sofisticación de los recursos, sino en la intencionalidad de la mediación pedagógica. Se invita al lector a revisar el contenido completo de este informe para comprender a profundidad cómo los ambientes lúdicos transformaron el aula en un escenario vivo de creación, asombro y libertad.

Caracterización

La investigación se desarrollará en el departamento de Sucre, específicamente en el municipio de Corozal, conocido como "La Perla de la Sabana" este territorio está marcado por su importancia cultural y comercial en la subregión de la Sabana. El estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, ubicada en la Calle 27 número 29 52, barrio San Francisco. Esta institución es de carácter oficial y atiende a una población de estratos socioeconómicos 1 y 2, cuyas familias se vinculan principalmente al sector servicios y a la economía informal. La institución se distingue por un enfoque de formación integral y programas de inclusión, enfrentando el reto de convertir las limitaciones materiales del entorno en oportunidades de aprendizaje significativo para la comunidad del sector.

El conjunto de participantes que constituyen este estudio son 5 niños y niñas del grado de transición; estos niños se encuentran en una etapa de vida crucial, con aproximadamente 5 años de edad. En este período, se consolidan procesos relevantes en el desarrollo de las áreas cognitiva, psicomotora y socio-afectiva. Estos niños y niñas se caracterizan por su diversidad familiar; el acompañamiento educativo en casa se ve afectado por el nivel de escolaridad de los cuidadores y por sus largas jornadas de trabajo. En cuanto a su perfil como sujetos de aprendizaje, los niños de este grupo muestran una gran afinidad a los estímulos lúdicos, sin embargo, tienen diferencias significativas en el acceso a recursos educativos. Por lo tanto, estos estudiantes se establecen como unidad de análisis porque son los principales actores de la educación inicial, ellos están en el proceso de pasar desde la vida familiar a la escolarización formal y requieren una atención pedagógica que reconozca la particularidad de cada uno y de esta manera los impulse a ser seres sociales, autónomos y creativos dentro del contexto inclusivo promovido por la institución, aun con las limitaciones materiales de su entorno.

Los niños y las niñas de transición de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, además de sus objetivos académicos, sienten una necesidad de ser escuchados y protegidos al estar en el salón de clases. Como es su primer acercamiento formal a la escuela, lo que más necesita es encontrar un espacio de aprendizaje en el que tengan la posibilidad de mejorar su lenguaje no solo para aprender letras, sino también para manifestar sus emociones y realidades en un entorno que puede ser difícil en ocasiones. La situación de vulnerabilidad económica requiere que la demanda de aprendizaje no se limite a la transmisión de contenidos, sino que implique la creación de un pensamiento crítico y creativo que posibilite a los estudiantes interpretar su realidad.

El desempeño y el ritmo de desarrollo de los niños y niñas de transición dependen en gran medida de factores externos. La escasez de recursos económicos en muchos hogares de Corozal origina que los recursos educativos disponibles en el hogar (materiales didácticos, libros, juegos de construcción) sean insuficientes. Esto limita la posibilidad de estimular cognitivamente a los niños fuera del salón de clases. Además, existe una evidente brecha digital: los niños que no tienen acceso a herramientas tecnológicas y conectividad quedan excluidos de los espacios virtuales de aprendizaje, que son fundamentales hoy en día.

El ambiente comunitario en donde viven los niños y niñas de la Institución Educativa Francisco José de Caldas tiene retos importantes desde la perspectiva social y familiar como lo es las largas jornadas de trabajo que tienen los padres, que están frecuentemente vinculadas al sector informal, disminuyen el tiempo dedicado al acompañamiento pedagógico y a la consolidación de costumbres fundamentales, dejando en manos de la escuela toda la responsabilidad educativa. Además, en el sector no hay suficientes áreas públicas seguras y

apropiadas para el esparcimiento, lo que limita la exploración del entorno y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, factores importantes durante la primera infancia.

Planteamiento del Problema

En los primeros años de escuela, lo más importante es que los niños puedan imaginar, curioso y crear. Se espera que el salón sea un lugar lleno de retos que los inviten a pensar de formas diferentes. Sin embargo, en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, en Corozal, nos encontramos con una realidad difícil que frena este proceso en el grado transición.

Al observar el desempeño de los niños, se nota que muchas veces se quedan esperando a que la maestra les diga exactamente qué hacer. Como no tenemos materiales didácticos comprados (como bloques de armar, juegos modernos o tecnología), las actividades se vuelven repetitivas. Esto hace que a los niños les cueste proponer ideas nuevas o encontrar formas originales de jugar con lo que tienen a la mano. En lugar de ser protagonistas de sus juegos, se han acostumbrado a seguir instrucciones, lo que va apagando su iniciativa y su confianza para decidir por sí mismos.

El problema de fondo es cómo el niño se ve a sí mismo frente a su entorno. Si el salón no tiene nada que lo motive, el niño aprende a ser pasivo. Actualmente, existe la idea de que, si no hay recursos caros o comprados, no se puede enseñar creatividad. Aquí es donde aparece el vacío de conocimiento que este trabajo quiere llenar: no se ha estudiado lo suficiente cómo los materiales sencillos de nuestra propia región (como tapas, hojas, piedras o cartón) pueden ser incluso mejores que los juguetes comprados para despertar la mente de los niños.

Por eso, con este estudio queremos demostrar que la falta de dinero o de materiales de fábrica no debe ser una excusa para que los niños de Corozal no desarrollen su talento. La verdadera riqueza está en cómo usamos lo que nos rodea para que ellos aprendan a ver el mundo con ojos creativos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la estimulación creativa en los niños y niñas del grado Transición de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Corozal (Sucre) mediante la implementación de una estrategia de ambientes lúdicos con recursos del medio durante el primer trimestre del año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la estimulación creativa en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Corozal (Sucre) a través de la implementación de una estrategia de ambientes lúdicos con recursos del medio durante el primer trimestre del año 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños y niñas del grado transición a los ambientes lúdicos con recursos del medio, observando sus formas iniciales de interacción, curiosidad e iniciativa frente a los materiales del entorno.

Movilizar la estimulación creativa en los niños y niñas del grado transición a través de la experimentación con ambientes lúdicos utilizando recursos del medio.

Reconocer los cambios generados en la estimulación creativa de los niños y niñas del grado transición, una vez implementada la estrategia de ambientes lúdicos con recursos del medio.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Esta investigación se fundamenta en una red de conceptos interconectados los cuales tienen como propósito reinterpretar la práctica pedagógica del grado transición en la Institución Educativa Francisco José de Caldas. Se define como un proceso de mediación intencionado cuyo propósito es promover la capacidad de pensar de manera divergente y la aptitud para generar soluciones innovadoras frente a los retos diarios, Medina-Sánchez et al (2017) sostienen que la creatividad de los niños no es una característica fija, sino más bien una habilidad que se potencia en un entorno educativo donde haya libertad para expresarse, asombro y curiosidad; este desarrollo se percibe hoy como uno de los principales desafíos de la educación inicial. El propósito de enfocar la investigación en esta categoría es que el niño de transición de la Institución Educativa Francisco José de Caldas supere la simple reproducción de conocimientos y se vuelva un individuo activo que sea capaz de cambiar su realidad a través del ingenio.

Para activar la capacidad creadora sugerimos el diseño de ambientes lúdicos, estos se entienden como contextos de aprendizaje diseñados intencionalmente con el fin de que el juego funcione como el lenguaje primordial de exploración. Estos ambientes no son solo la infraestructura del aula; en realidad son un entorno de confianza en la que el espacio se transforma en un "tercer maestro" que genera el aprendizaje espontáneo, el ambiente lúdico se establece como una estrategia para mitigar las limitaciones socioeconómicas, brindándole al alumno un espacio donde la experimentación libre con el entorno es lo que fomenta la construcción de identidad.

Por último, tenemos los recursos del medio, que son mediadores pedagógicos que provienen de lo cotidiano, lo natural o lo reciclable y que, al ser resignificados por los docentes

en sus prácticas, han obtenido un gran valor educativo; de acuerdo con las pautas técnicas del Ministerio de Educación Nacional (2014), estos recursos no convencionales pasan de ser "desechos" a convertirse en instrumentos que favorecen la exploración técnica y sensorial ya que la inclusión de estos recursos en la clase de transición se debe a una exigencia de equidad curricular, al mostrar que el no contar con materiales comerciales no constituye un impedimento para la calidad educativa, sino una oportunidad para promover una estimulación creativa verdadera que proviene del mismo territorio y cultura infantil.

Referentes Teóricos

Para sustentar esta investigación, se tomó como base autores que señalan cómo la labor docente y el entorno influyen de manera directa sobre el pensamiento divergente de los niños. La estimulación creativa es el eje central, que según Medina-Sánchez et al. (2017) constituye un desafío fundamental para la escuela de la actualidad; este autor sostiene que la creatividad durante la niñez no es una característica fija, sino un potencial que se desarrolla cuando aseguramos entornos que estimulen la curiosidad y respeten la libertad de los niños.

De acuerdo con este enfoque, se hace necesario crear escenarios que sirvan como propulsores del pensamiento; en este contexto, la teoría del "Tercer Maestro" de Loris Malaguzzi, analizada por Trincado (2020), es importante ya que, según este autor, el entorno y el espacio físico deben ser adaptables para estimular la creatividad. Esta perspectiva se interconecta de manera directa con los descubrimientos de Macías y Pacheco (2025) ya que ellos, al analizar la metodología Reggio Emilia, enfatizan que para estimular los "100 lenguajes" del niño es necesario contar con una disposición pedagógica y estética en el salón de clases que fomente la exploración a través de los sentidos.

Por otro lado, podemos decir que para que un entorno de aprendizaje sea efectivo depende mucho de los elementos que lo conforman ya que no es cuestión de llenar el espacio, sino de seleccionar con intención; Ramírez y Gallardo (2021) destacan que los materiales que estimulan los sentidos son aquellos que verdaderamente motivan a los niños a participar y buscar soluciones, esto lo complementa Pinzón (2025) el cual enfatiza el valor de nuestro entorno; al otorgarle un nuevo significado a lo que ya se encuentra en nuestra comunidad, estimulamos la habilidad del pensamiento de los infantes. Lo más destacable de estas perspectivas es que la verdadera riqueza no consiste en adquirir objetos costosos, sino en seleccionar instrumentos que sirvan como puentes hacia nuevos conocimientos.

Finalmente, el impulso de la creatividad mediante el juego encuentra un respaldo sólido en Macías et al. (2025), quienes proponen al juego como la estrategia pedagógica transversal donde el niño se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Este enfoque se complementa con la visión de Palacios-De la Guardia et al. (2017), al subrayar que la creatividad debe nutrirse también en el entorno familiar para superar las brechas que limitan el desarrollo de la primera infancia.

Al unir estas visiones, la propuesta para la IE Francisco José de Caldas cobra sentido ya que al transformar el aula en un ambiente lúdico y aprovechar los recursos del medio es la estrategia ideal para fortalecer la capacidad creativa en el grado transición.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos de este estudio son un soporte operativo que orienta la práctica pedagógica de la Institución Educativa Francisco José de Caldas ya que la creación de espacios lúdicos y la utilización de los recursos del entorno como motores de la estimulación creativa son

justificadas a través de estos lineamientos emitidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

En primer lugar, los objetivos de educación y desarrollo que orientan esta propuesta fueron definidos por las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar (MEN, 2017) las cuales promueve practicas pedagógicas centradas en la exploración, el juego y la interacción con el entorno. Este documento técnico, al plantear que el aprendizaje se origina de la interacción del niño con su propia cultura, justifica la necesidad de que el docente diseñe ambientes en los cuales la estimulación creativa sea central, posibilitando que el niño genere nuevas comprensiones mediante la experimentación.

Esta intención de aprendizaje se concreta a través de las actividades rectoras, que están definidas en la serie de Referentes Técnicos para la Educación Inicial (Documentos 22 y 24 - MEN, 2014). La variable de estudio cobra sentido por la conexión que hay entre la exploración del medio y el juego. El Documento 22 (El juego en la educación inicial) presenta el juego como la lengua natural para movilizar el pensamiento, mientras que el Documento 24 (La exploración del medio en la educación inicial) brinda las guías técnicas que permiten al maestro reconocer y resignificar los objetos del entorno. Así, los recursos del medio dejan de ser elementos sin importancia y se convierten en provocadores pedagógicos que invitan al niño a observar, tocar y transformar., de esta manera, se cumple con el propósito de fomentar su capacidad creativa.

Por último, la operatividad de estos conceptos en el espacio físico se lleva a cabo mediante el instrumento "Ambientes para inspirar" (MEN, 2019). Este referente orienta el papel del docente de forma exacta en las etapas de indagar, proyectar y vivir la experiencia. La herramienta técnico-pedagógica posibilita que la organización de los ambientes lúdicos con recursos del medio no sea algo improvisado, sino una estrategia en donde lo que compone el

salón de clases se convierte en promotor de experiencias de exploración y aprendizaje. Estos lineamientos técnicos brindan la metodología requerida para garantizar que la estrategia sugerida no sea únicamente lúdica, sino que también cumpla con los estándares de calidad educativa del país, garantizando que el material y el espacio sean verdaderamente mediadores de la estimulación creativa en el grado de transición.

Referentes Legales

El marco legal que respalda esta investigación asegura la protección de los derechos de los niños y sostiene que es un deber proporcionarles una educación que estimule su capacidad creativa como un derecho esencial; este respaldo legal tiene su sustento en la Constitución Política de Colombia (1991), que en su Artículo 44 determina que los derechos de los niños tienen prevalencia sobre los derechos de los demás, priorizando el acceso a la cultura, la educación y la recreación. En este marco legal se sustenta la propuesta, entendiendo que la recreación se materializa en la educación inicial a través del juego y la libre expresión, dimensiones que los centros educativos deben garantizar mediante estrategias pedagógicas.

De acuerdo con lo anterior, el Artículo 15 de la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece que el nivel preescolar es fundamental para fomentar la creatividad. Sin embargo, el artículo 16 establece los objetivos concretos del nivel y se vincula técnicamente con la investigación. En este sentido, el literal c) resalta en el desarrollo de la creatividad y las habilidades propias de la edad, mientras que el literal g) ordena el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social. Estos literales justifican plenamente el uso de recursos del medio en la Institución Educativa Francisco José de Caldas, ya que la ley exige explícitamente que el docente convierta el entorno en el motor de la curiosidad,

constituyendo así la base legal para alcanzar el fortalecimiento de la estimulación creativa planteada en este estudio.

El artículo 29 del Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley 1098) recuerda que el desarrollo de los niños es un proceso vivo y en constante evolución. Se trata de un compromiso legal que establece la obligatoriedad de que los espacios tradicionales de las aulas se transformen en entornos donde el juego y la participación sean la prioridad.

Finalmente, la Ley 1804 de 2016 (Ley de Cero a Siempre) fortalece este marco al establecer en su Artículo 4 la importancia de ofrecer "atenciones" en entornos educativos enriquecidos. Esta ley respalda la intención de darle significado a los elementos del entorno local, asegurando que la práctica pedagógica cumpla con la política de Estado de ofrecer experiencias que movilicen las capacidades de los niños. De este modo, la estrategia se articula con los lineamientos de la política pública para garantizar que la estimulación creativa sea el eje que asegure una educación digna, inclusiva y de alta calidad para los estudiantes de transición.

Referentes Éticos

La presente investigación cualitativa se rige por principios éticos que garantizan el respeto, la integridad y el bienestar de los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Francisco José de Caldas, aplicando los siguientes principios:

Consentimiento informado, con éste se obtendrá la autorización escrita de los padres o acudientes legales, explicando de manera clara los objetivos del estudio y el carácter voluntario de la participación de sus hijos.

Protección de la Identidad (Anonimato), esto garantizar la privacidad, se utilizarán seudónimos en el análisis de resultados y se protegerá el rostro de los menores en cualquier

registro fotográfico que se incluya en el cuerpo del trabajo, cumpliendo con la Ley 1581 de 2012 (Protección de Datos Personales).

El principio de beneficencia y no maleficencia, el cual asegura que la implementación de los ambientes lúdicos y la manipulación de recursos del medio (materiales reciclables o naturales) no representan ningún riesgo físico, alérgico o emocional para los estudiantes, buscando siempre un beneficio pedagógico directo.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación sigue un enfoque cualitativo, definido por Cerrón Rojas (2019) como aquel que permite comprender la realidad desde la perspectiva de los sujetos y sus interacciones. Este enfoque es fundamental para este estudio, ya que busca comprender cómo se manifiesta la estimulación creativa mediante el uso de entornos lúdicos con recursos del medio, permitiendo un análisis profundo de sus comportamientos y vivencias más allá de los datos numéricos.

En cuanto al tipo de estudio, se define como una investigación-acción con un diseño pre-post. Según Cerrón Rojas (2019), la investigación-acción es el método idóneo para que el docente reflexione sistemáticamente sobre su propia práctica, permitiendo intervenir de manera intencionada para transformar los procesos educativos. El diseño pre-post facilita el análisis de las variaciones en la estimulación creativa, comparando el estado inicial de los estudiantes frente al fortalecimiento alcanzado tras la aplicación de los ambientes lúdicos.

La elección de este método es apropiada porque, más allá de comprender los procesos de aprendizaje, permite intervenir directamente la práctica pedagógica. Esta metodología facilita el análisis de los cambios generados en el aula y promueve una reflexión crítica sobre la mediación docente, reconociendo cómo los niños reaccionan, se involucran y construyen conocimientos al interactuar con los recursos del medio.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por 5 niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Corozal, Sucre.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de la investigación se emplearán diferentes técnicas de recolección de datos, organizadas de acuerdo con cada objetivo específico.

Para el primer objetivo, orientado a identificar las manifestaciones iniciales de la estimulación creativa, se empleará la técnica de Observación Directa en el aula, la cual es importante para captar de forma espontánea cómo el niño se relaciona con su entorno; esta técnica se sistematizará a través de registros fotográficos. Este instrumento permitirá registrar indicadores como la curiosidad frente a los materiales del entorno, la iniciativa para proponer ideas durante el juego, la exploración espontánea de objetos, el uso simbólico de elementos cotidianos y la capacidad de plantear alternativas durante las actividades propuestas.

Para el segundo objetivo, que se centra en la movilización, se empleará la técnica de la observación participante donde se documentará cómo la estrategia lúdica está activando el pensamiento divergente. Con esta técnica se usará como instrumento el diario de campo donde se anotará los procesos de resolución de problemas y las respuestas creativas que salen durante la experimentación con los recursos del medio y para complementar esta evidencia, se usará la técnica de registro audiovisual, apoyada en una bitácora fotográfica donde se evidencie la transformación de los materiales cotidianos en objetos con significado creativo, documentando así el proceso de movilización en tiempo real.

Para el tercer objetivo, orientado a valorar los cambios generados en la estimulación creativa después de la implementación de la estrategia pedagógica, se empleará la técnica de conversación guiada, apoyada en un guion de preguntas adaptadas a la edad de los estudiantes. Este instrumento permitirá identificar variaciones en indicadores como la autonomía en la generación de ideas, la seguridad para proponer soluciones propias, la ampliación del uso

simbólico de los materiales y la participación espontánea en actividades creativas, comparando estas manifestaciones con las registradas en la fase inicial del proceso.

Categorías para el Análisis de Datos

Expresión imaginativa y pensamiento creativo, esta categoría es el alma del estudio, aquí buscaremos entender cómo los niños pasan de mirar un objeto común a transformarlo en algo extraordinario. No solo queremos ver qué dibujan o construyen, sino cómo sus ideas se vuelven más originales y fluidas. Analizaremos ese brillo en sus ojos cuando encuentren múltiples formas de usar un recurso del medio, demostrando que su capacidad de imaginar no tiene límites cuando se les da la libertad de ser ellos mismos.

Curiosidad y autonomía en la exploración del entorno, esta categoría nos permite contar la historia de cómo el niño se adueña de su espacio. Queremos observar ese cambio valioso de esperar a que la maestra le diga qué hacer, a lanzarse con seguridad y curiosidad a explorar por su cuenta; se trata de analizar cómo el ambiente lúdico les devuelve la confianza para tomar decisiones, probar caminos nuevos y liderar su propio juego, convirtiendo la curiosidad en su principal motor de aprendizaje.

Resolución creativa de problemas con recursos del medio, esta categoría se centra en cómo utilizan los recursos sencillos de nuestro contexto para superar pequeños desafíos durante la aplicación de la estrategia; la cual permitirá analizar habilidades utilizadas por los niños para transformar materiales del entorno en soluciones simbólicas o funcionales durante las actividades propuestas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Los hallazgos de esta investigación se lograron a través del método de observación directa, empleando una guía de observación estructurada como herramienta para registrar las primeras manifestaciones de la estimulación creativa. Antes de la intervención pedagógica, este procedimiento hizo posible determinar la base sobre cómo se comportaba el grupo de transición con los recursos del medio.

Respecto al indicador de curiosidad exploratoria, se observó interés inicial en la manipulación de materiales como tapas, hojas, cajas y cartón; sin embargo, en el 60% de las ocasiones, esta exploración fue solamente funcional o sensorial, sin la intención de una transformación significativa. En cuanto a la iniciativa en el empleo de materiales, se observó una participación variada ya que unos niños formularon ideas propias, mientras que otros esperaban orientaciones de la docente, limitándose a observar o llevar a cabo acciones repetitivas con los objetos.

En lo que concierne a la transformación simbólica de objetos, se observó cómo agrupaban tapas por color y utilizaban cajas para hacer simulaciones de refugios, Sin embargo, debido a que la mayoría de los niños preferían copiar las acciones de sus compañeros en vez de crear algo de su autonomía, se vio restringida la producción de propuestas propias; Este acercamiento permitió reconocer que los recursos del medio despertaban el interés de los participantes, manifestándose inicialmente a través de una manipulación básica y repetitiva que define el punto de partida de los estudiantes en la Institución Educativa Francisco José de Caldas.

Experimentación

Durante esta fase, se implementó la estrategia de ambientes lúdicos en el salón de clases, para registrar todo lo que sucedía, utilicé la observación participante como técnica principal, apoyándonos en un diario de campo y una bitácora fotográfica como instrumentos para documentar cada detalle de la experiencia.

A medida que los niños recorrían los espacios, pudimos observar cómo exploraban de forma autónoma los recursos del medio. Los niños y niñas empezaron a manipular los materiales con más seguridad, con iniciativa al elegir con qué querían trabajar; por ejemplo, se documentó la creación de escenarios imaginados donde las cajas fueron transformadas en refugios y las tapas en extensos caminos que representaban entornos de su vida cotidiana.

En el desarrollo de las actividades, fueron generando con más frecuencia sus propias ideas; Los registros muestran que los niños pasaron de la observación individual al trabajo colaborativo, organizándose para decorar sus construcciones con elementos del entorno. Asimismo, se observó la narración de historias durante el proceso creador, donde los participantes asignaban nombres y significados específicos a los objetos transformados, facilitando una comunicación más fluida.

Las evidencias recolectadas en los diarios de campo y registros fotográficos en la Institución Educativa Francisco José de Caldas muestran el paso de una manipulación básica hacia una participación activa basada en la invención y la transformación de materiales sencillos.

Identificación de Variaciones

Después de la implementación de nuestra estrategia, realizamos un análisis comparativo para observar cómo evolucionaron los niños y niñas desde el primer diagnóstico hasta el cierre

de la experiencia en la Institución Educativa Francisco José de Caldas. Al contrastar los diarios de campo y las evidencias fotográficas, logramos identificar los siguientes cambios:

La iniciativa exploratoria en la cual se observó que al inicio el 60% de los estudiantes solía esperar una instrucción directa para actuar, manteniéndose como observadores pasivos. Tras la intervención, esa timidez dio paso a la autonomía; los niños empezaron a adueñarse del espacio, seleccionando por sí mismos los materiales y decidiendo cómo integrarlos en sus juegos sin necesidad de instrucciones.

Frente al uso simbólico de materiales, se identificó que en un principio los elementos eran percibidos desde su función literal por ejemplo una tapa era simplemente un círculo. Al final, vimos un avance significativo de sus ideas, donde esos mismos elementos cobraron vida propia, las tapas se transformaron en monedas o semillas, convirtiéndose en los protagonistas de las historias que ellos mismos inventaban.

En lo que respecta a la creación de escenarios, se observó una evolución desde la interacción repetitiva y solitaria identificada en el diagnóstico hacia la construcción de escenarios imaginados mucha más complejidad; ya no solo movían cajas, sino que las unían para crear refugios y sistemas de caminos, dándole un sentido y un orden a su juego.

Finalmente, en cuanto a la generación de ideas propia, se observó una transición desde la imitación de pares hasta generación de ideas propias y en un fuerte sentido de equipo. Los estudiantes empezaron a proponer soluciones propias y a unirse para decorar y ampliar sus creaciones colectivas, conversando y negociando entre ellos.

Estas variaciones confirman que el ambiente lúdico intencionado permitió evidenciar una mayor iniciativa en la construcción de escenarios propios y en la transformación simbólica de materiales frente a la fase diagnóstica. Al contrastar los hallazgos, se observa que la

implementación de recursos del medio potenció la autonomía y transformó las manifestaciones iniciales limitadas de exploración simbólica, logrando así el fortalecimiento de la estimulación creativa propuesto en los objetivos del estudio.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados permitió identificar hallazgos significativos en el desarrollo integral de los niños y niñas del grado transición. Específicamente, se observó una evolución en la curiosidad e iniciativa exploratoria, pasando de una actitud pasiva a una búsqueda activa de soluciones ante la ausencia de recursos convencionales. Asimismo, el uso simbólico de los materiales del entorno se transformó en un vehículo para el pensamiento creativo, donde los objetos cotidianos cobraron nuevos significados en la construcción de escenarios lúdicos. Este análisis, bajo una perspectiva ontológica, reconoce al estudiante como un sujeto activo que no solo interactúa con su medio, sino que lo reinventa, validando el impacto de la estrategia en la capacidad de creación y autonomía.

En el acercamiento inicial a la variable se observó que los niños y niñas del grado transición mostraban interés por los recursos del medio, pero no los utilizaban de manera creativa. Algunos estudiantes manipulaban los materiales de forma repetitiva y otros preferían observar antes de participar. Esto coincidió con las expectativas iniciales de la investigación, ya que se esperaba que los niños no estuvieran acostumbrados a trabajar con ambientes lúdicos organizados. Sin embargo, al organizar el espacio con los materiales del entorno, se evidenció que los estudiantes comenzaron a explorar con mayor curiosidad y a interactuar entre ellos, lo que permitió confirmar que el ambiente influye en la participación y en el desarrollo de la estimulación creativa.

Durante la fase de experimentación, se observó que la implementación de ambientes lúdicos con recursos del medio actuó como un movilizador del pensamiento propio en los niños, quienes pasaron de una manipulación básica a la construcción de figuras y representación de escenas cotidianas; todo esto confirma la perspectiva de Medina-Sánchez et al. (2017), quien

sostiene que la creatividad es un potencial que se desarrolla al asegurar entornos que respeten la libertad y estimulen la curiosidad. En este sentido, la organización del espacio en la I.E. Francisco José de Caldas funcionó bajo la premisa del "Tercer Maestro" de Loris Malaguzzi (citado en Trincado.), transformando el aula en un escenario adaptable donde el entorno físico y la selección intencionada de materiales sensoriales provocaron el asombro y la búsqueda de soluciones, tal como lo plantean Ramírez y Gallardo (2021) al resaltar que los elementos que estimulan los sentidos motivan la participación activa. Asimismo, la disposición estética del salón permitió observar manifestaciones de los "100 lenguajes" del niño descritos por Macías y Pacheco (2025), ya que los estudiantes utilizaron el material reciclable para comunicarse y crear significados propios, demostrando que, al darle un nuevo sentido a los recursos del entorno como proponen Pinzón (2025) y Macías et al. (2025), el juego se convierte en la estrategia transversal donde el niño asume el protagonismo de su aprendizaje, confirmando que la riqueza pedagógica no reside en objetos costosos, sino en la capacidad de la mediación docente para crear puentes hacia nuevos conocimientos.

Luego de la intervención se puede observar una transformación en los niños que permite analizar los cambios en el aspecto ontológico mediante la comparación del antes y el después de la estrategia. Respecto al indicador de iniciativa exploratoria, se produjo un cambio donde inicialmente eran muy dependientes a instrucciones para poder tocar los materiales, hasta una fase final de autonomía en la que los niños se acercaban espontáneamente a los recursos para iniciar sus propios proyectos lúdicos. En cuanto al uso simbólico de materiales, al principio los participantes daban un uso puramente funcional a los objetos es decir la caja era simplemente una caja, después de la intervención, los niños demostraron mayor facilidad para imaginar y transformar los objetos sencillos en elementos complejos para su juego, logrando la construcción

de escenarios donde los recursos del medio se convertían en estaciones espaciales o refugios. Por último, en la generación de ideas propias, el cambio se vio en los diálogos guiados ya que dejamos de obtener respuestas sencillas y obtuvimos narrativas complejas donde el niño explicaba la lógica de su creación. Estos avances muestran que la intervención no solo cambió la conducta, sino que fortaleció la identidad del estudiante como sujeto activo y seguro de su potencial para crear.

Al contrastar esta experiencia con el camino recorrido por otros autores, es satisfactorio ver cómo lo vivido en la I.E. Francisco José de Caldas le da vida a la teoría; los hallazgos encontrados coinciden con Medina-Sánchez et al. (2017), al confirmar que la creatividad no es algo con lo que se nace o no, sino un fuego que se enciende cuando les damos a los niños libertad y un entorno que despierte su curiosidad. Al ver a estos estudiantes crear, se observó la realidad de los "cien lenguajes" que mencionan Macías y Pacheco (2025), demostrando que un espacio bien pensado permite que su voz interior se manifieste. Sin embargo, lo más valioso de este estudio es cómo se diferencia de las visiones tradicionales; mientras muchos creen que se necesitan materiales costosos, aquí demostramos, de la mano con Pinzón (2025) y Ramírez y Gallardo (2021), que la verdadera riqueza está en nuestro propio entorno. En Corozal, el material reciclable no fue una limitación, sino el puente que obligó a los niños a imaginar más allá de lo evidente.

Una de las limitaciones del estudio fue el número de participantes, ya que la investigación se realizó con cinco niños y niñas del grado transición. Otra limitación fue el tiempo de aplicación de la estrategia, debido a que fue corto para observar cambios a largo plazo. También se presentaron algunas dificultades para organizar los ambientes lúdicos y reunir los recursos del medio en ciertos momentos. Estas situaciones pudieron influir en los resultados

obtenidos. Para futuras investigaciones se recomienda trabajar con una muestra mayor, ampliar el tiempo de implementación y continuar utilizando los recursos del entorno para fortalecer la estimulación creativa.

Los resultados de esta investigación ofrecen una ruta pedagógica clara para fortalecer la estimulación creativa en el grado transición, demostrando que la calidad educativa en la I.E. Francisco José de Caldas no depende de presupuestos elevados, sino de una mediación docente que convierta el entorno en un escenario de aprendizaje. En el día a día, esto significa que podemos convertir el salón en un verdadero escenario de sorpresas y descubrimientos; por ejemplo, en lugar de usar siempre los mismos juguetes comprados, podemos crear rincones de tesoros usando lo que nos ofrece nuestra propia región como canastas con semillas, piedritas de diferentes formas, caracoles o fibras naturales de aquí de Sucre, junto a materiales que todos tenemos a la mano como tubos de cartón y retazos de tela. Al preparar el aula de esta manera, dejamos de ser quienes simplemente dan una instrucción para convertirnos en diseñadores de experiencias que invitan al asombro. Ver a un niño proponer su propio juego con una caja o una hoja nos confirma que, cuando aprovechamos con amor y sentido pedagógico lo que nos rodea, no solo estamos enseñando, sino que estamos sembrando en ellos una semilla de curiosidad y respeto por su entorno que los acompañará para siempre.

Esta investigación nos permite concluir que la verdadera transformación no ocurrió solo en los materiales, sino en la seguridad con la que los niños y niñas habitan ahora su aula, reconociéndose como creadores capaces de dar sentido a su propio mundo. Al alejarnos de las actividades rígidas, vimos nacer una identidad infantil más autónoma, donde el "ser" del estudiante se fortaleció a través de la libertad de decidir y transformar su entorno. Este hallazgo nos impulsa a ir más allá de la creatividad y plantea nuevos interrogantes que tocan el corazón de

la formación humana: ¿de qué manera el uso de recursos del medio moldea la identidad cultural y el sentido de pertenencia en la primera infancia?, ¿cómo influye la libertad exploratoria en la autorregulación emocional del niño como sujeto social?, y ¿qué papel juega el asombro ante lo cotidiano en la construcción de su autoconcepto? Para futuros procesos, se sugiere que la institución no solo mantenga estos espacios, sino que profundice en el seguimiento de estos cambios actitudinales a largo plazo, entendiendo que el aula enriquecida con elementos del contexto es, ante todo, un territorio donde el niño aprende a ser y a convivir en armonía con sus pares.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió reconocer que la implementación de ambientes lúdicos con recursos del medio fortaleció significativamente la estimulación creativa en los niños y niñas del grado transición. Al cumplir con la secuencia metodológica planteada, se logró pasar de una exploración básica a una participación activa y propositiva. Se da respuesta a la pregunta de investigación, ya que se evidenciaron avances en la iniciativa exploratoria, el uso simbólico de materiales y la generación de ideas propias.

En el aspecto ontológico, se evidenció una transformación en el niño gracias a la implementación de ambientes lúdicos con recursos del medio, ya que pasó de ser un receptor pasivo en espera de instrucciones, a mostrarse como un sujeto activo con autonomía. Al contrastar el inicio y el final, se confirma que esta variable permitió desarrollar una mayor curiosidad exploratoria y la capacidad de otorgar nuevos significados a los objetos mediante la transformación simbólica, fortaleciendo su identidad como creadores capaces de transformar su propia realidad.

Los ambientes lúdicos con recursos del medio impactaron positivamente en la generación de ideas propias y el trabajo colaborativo. Aunque limitaciones como el tiempo y el tamaño del grupo fueron retos para observar cambios a largo plazo, los resultados inmediatos muestran avances claros en la resolución creativa de situaciones a través del juego ya que la creatividad puede fortalecerse mediante el uso pedagógico de recursos del entorno.

Los resultados del estudio contribuyen a la comprensión del uso de ambientes lúdicos con recursos del medio como estrategia para fortalecer la creatividad en educación inicial. La investigación evidencia que no es necesario contar con materiales costosos para promover aprendizajes significativos, sino que el entorno puede convertirse en un recurso pedagógico.

Como aporte metodológico, se resalta la implementación investigación-acción con diseño pre y post que permitió analizar los cambios en los niños antes y después de la intervención. El aporte novedoso específico radica en demostrar que la carencia de materiales convencionales no limita el desarrollo integral; por el contrario, cuando el entorno se resignifica pedagógicamente, se convierte en un escenario de alta estimulación que potencia la autoría y el pensamiento divergente, ofreciendo una alternativa sostenible y contextualizada para la enseñanza en la primera infancia.

Se recomienda implementar de manera permanente ambientes lúdicos con recursos del medio dentro del aula, organizando espacios que permitan la exploración, la imaginación y el trabajo en grupo. También se sugiere promover el uso de materiales reciclables y elementos del entorno como mediadores del aprendizaje, favoreciendo la participación activa de los niños. De igual forma, es importante involucrar a las familias en la recolección de recursos y en el fortalecimiento de experiencias creativas, con el fin de mejorar las prácticas educativas en el contexto donde se desarrolló la investigación.

Para futuras investigaciones se recomienda ampliar la población de estudio y aumentar el tiempo de implementación de la estrategia para observar cambios más significativos. También se sugiere explorar nuevas variables como el desarrollo del lenguaje, la autonomía y la interacción social en los ambientes lúdicos. Asimismo, se pueden incorporar otras técnicas de recolección de información que permitan obtener una visión más completa del fenómeno y fortalecer el análisis de la estimulación creativa en la educación inicial.

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/>
- Macías Intriago, J. N., & Pacheco Reyes, G. L. (2025). Metodología de trabajo Reggio Emilia en el desarrollo lingüístico para potenciar los 100 lenguajes.
<https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/9533>
- Macías Antón, M. C., Gómez Intriago, G. G., Rengifo Vera, K. J., Cevallos García, G. L., & Roldán Romero, C. V. (2025). La importancia del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. *Sinergia Académica*, 8(4), 364–378.
<https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/twn3nx46bn?limiters=&q=%20%28Educaci%C3%B3n%20inicial%20%20%20Vulnerabilidad%29%20AND%20RV%20Y>
- Medina-Sánchez, N., Velázquez Tejeda, M. E., Alhuay Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea.
- MEN. (2019). Ambientes para inspirar generación de ambientes pedagógicos para la promoción del desarrollo integral en la educación inicial y preescolar.
https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/Herramienta%20pedagogica%20Ambientes%20para%20inspirar.pdf
- Ministerio de educación inicial. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

MEN. (2014). *La exploración del medio en la educación inicial*. Portal MEN - Presentación, Documento N° 24: La exploración del medio en la educación inicial, 1-44.

<https://www.mineduccion.gov.co/1780/w3-article341842.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial* (Documento N.º 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral). Rey Naranja Editores. [https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

[341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

Ministerio de Educación Nacional MEN. (s.f). Referentes Técnicos Educación Inicial.

<https://www.mineduccion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Referentes-Tecnicos/341880:Referentes-Tecnicos>

Palacios De la Guardia, L. G., Reyes Arias, H. D., & Montano de Céspedes, M. C. (2017). La estimulación creativa en los niños de cuatro a cinco años desde el contexto familiar.

Roca: Revista Científico - Educaciones de La Provincia de Granma, ISSN 2074-0735, Vol. 13, N° 4 (Octubre-Diciembre), 2017, Pags. 312-325. [https://research-ebSCO-](https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/famipmamdf?limiters=FT1%3AY&q=%20%20Estimulaci%C3%B3n%20creativa&searchMode=all)

[com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/famipmamdf?limiters=FT1%3AY&q=%20%20Estimulaci%C3%B3n%20creativa&searchMode=all](https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/famipmamdf?limiters=FT1%3AY&q=%20%20Estimulaci%C3%B3n%20creativa&searchMode=all)

Pinzon Morante, D. J. (2025). *Análisis de la práctica pedagógica y de la resignificación de los recursos y materiales del contexto para potenciar el pensamiento matemático en las niñas y los niños del grado Transición de la IED Integrada de Tausa.* [https://research-](https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/zjgmmppfxb?limiters=&q=%20%28Recursos%20del%20medio%20%20%20Preescolar%29%20AND%20RV%20Y)

[ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/zjgmmppfxb?limiters=&q=%20%28Recursos%20del%20medio%20%20%20Preescolar%29%20AND%20RV%20Y](https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/zjgmmppfxb?limiters=&q=%20%28Recursos%20del%20medio%20%20%20Preescolar%29%20AND%20RV%20Y)

Ramírez Mendoza, C. E., & Gallardo Balderas, L. A. (2021). Uso de Materiales Didácticos para Favorecer la Estimulación Sensorial en Niños de Edad Preescolar. *Congreso*

Internacional de Investigación Academia Journals, 13(4), 1444–1449. <https://research->

[ebsco-](https://research-)

[com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/xrlezgxej5?limiters=FT1%3](https://research-ebsco-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/xrlezgxej5?limiters=FT1%3)

[AY&q=Materiales%20reciclables%20en%20preescolar&searchMode=all](https://research-ebsco-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/search/details/xrlezgxej5?limiters=FT1%3AY&q=Materiales%20reciclables%20en%20preescolar&searchMode=all)

Trincado Alonso, S. (2020). El tercer maestro: arquitecturas para la pedagogía de Malaguzzi.

<https://oa.upm.es/id/eprint/62855>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/16yGmUVbWweuaChoSHmfW7mdR2bpiGbx_?usp=sharing