

Aprender jugando: STEAM



Enseñar STEAM significa mucho más que dominar conceptos científicos, tecnológicos, matemáticos o artísticos. Es, sobre todo, estar dispuesto a aprender junto con los estudiantes, y asumir que en el camino habrá errores, ajustes y momentos de frustración. Pero también que estos se verán acompañados de descubrimientos, risas, creatividad y una fuerte conexión con el aprendizaje.

En mi experiencia como educadora STEAM, he comprendido que uno de los pilares de esta propuesta es fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la capacidad de los estudiantes para resolver problemas desde la experiencia.

En cada proyecto que desarrollamos en clase buscamos construir aprendizajes significativos a partir del juego y la simulación de situaciones reales. No se trata solo de

jugar por jugar, sino de recrear momentos que los niños puedan encontrar en su día a día, para que las matemáticas, la ciencia o el diseño dejen de ser conceptos abstractos y se transformen en herramientas útiles para la vida.

Por ejemplo, uno de los proyectos que hemos hecho fue la creación de un *minimarket*. Los estudiantes modelaron frutas con porcelana fría, con lo que desarrollaron su motricidad fina y habilidades artísticas. Luego organizaron un mercado donde simulaban vender sus productos con dinero ficticio, con lo que trabajaron el uso del dinero, el conteo, la comunica-

ción, la planificación y, por supuesto, el trabajo en equipo. Esta actividad permitió que conceptos matemáticos como el valor de las monedas, las sumas y restas, e incluso la organización del espacio, se integraran de forma natural en una experiencia muy enriquecedora.

Otra experiencia inolvidable fue la feria de emprendimiento. Inspirada en el mundo real, los estudiantes debían conseguir sus permisos de funcionamiento para participar, simulando los trámites legales a través del juego.

Con el apoyo de otras educadoras, surgió el personaje de “la señora del SRI”, encargada de entregar los permisos, solo después de revisar que los formularios estuvieran correctamente llenos y todos los pasos cumplidos. Una vez autorizados, los estudiantes diseñaban sus menús, creaban panfletos

Detrás de este juego había una potente red de aprendizajes: operaciones básicas, manejo de dinero, negociación, resolución de conflictos, toma de decisiones, creatividad, investigación y trabajo en equipo.

promocionales, elaboraban sus productos y organizaban su puesto para el gran día. Durante la feria, un educador o representante con chaleco del “SRI” recorría los *stands*, verificando que todo estuviera en regla. Finalmente, cada grupo debía pagar el “arriendo” de su mesa.

Detrás de este juego había una potente red de aprendizajes: operaciones básicas, manejo de dinero, negociación, resolución de conflictos, toma de decisiones, creatividad, investigación y trabajo en equipo.

La emoción con la que viven estos procesos demuestra que, cuando los estudiantes se sienten parte activa del aprendizaje, todo fluye. Otro ejemplo de esto fue la creación de tarjetas navideñas con circuitos electrónicos.

Utilizando luces LED y pilas, los estudiantes no solo exploraron conceptos de electricidad básica, sino que también integraron diseño, arte y escritura en una sola actividad.

También hemos explorado el mundo de la cocina como una forma de integrar conocimientos STEAM. Realizamos actividades como la esferificación inversa para preparar *bubble tea* y la elaboración de helado en funda, donde los estudiantes descubren cómo cambian los estados de la materia y trabajan medición, tiempos, temperaturas y secuencias.

Preparamos *cupcakes* en el microondas, aprendiendo sobre reacciones químicas simples, y también ensaladas de frutas, que permiten practicar habilidades como clasificación, unidades de



Mi rol como educadora STEAM no es tener todas las respuestas, sino crear las condiciones para que los estudiantes se atrevan a hacer preguntas, imaginar posibilidades, ver el error como parte del proceso...

medida, conteo, fracciones, estimación, higiene, seguridad y colaboración.

Estas experiencias son altamente motivadoras porque combinan lo sensorial, lo práctico y lo cotidiano, lo que muestra cómo la ciencia y la matemática están presentes en acciones tan simples como cocinar.

Por último, diseñamos un proyecto muy especial: confeccionar ropa para las mascotas de la clase. Los estudiantes aprendieron a medir, planificar, usar decimales, entender patrones y considerar márgenes de costura. Reflexionaron sobre la importancia de dejar espacio adicional para unir las telas, corregir errores en las medidas y ajustar el diseño según la forma del peluche. Este proceso, además de fortalecer sus habilidades ma-

temáticas, impulsó su creatividad, autonomía y sentido de logro.

En todas estas experiencias hay un denominador común: el juego como vehículo de aprendizaje. Pero no un juego vacío, sino uno cargado de intención, que simula la vida, que invita a pensar, a equivocarse, a crear, a compartir.

Es un juego que transforma el aula en un espacio de exploración, donde los estudiantes no solo aprenden contenidos, sino que desarrollan habilidades para la vida.

Mi rol como educadora STEAM no es tener todas las respuestas, sino crear las condiciones para que los estudiantes se atrevan a hacer preguntas, imaginar posibilidades, ver el error como parte del proceso y a descubrir que las matemáticas, la ciencia, la tecnología o el arte no están en los libros, sino en cada experiencia cotidiana.

Porque aprender jugando no es solo una estrategia: es devolver el placer al aprendizaje y conectar con la vida real.

Es un juego que transforma el aula en un espacio de exploración, donde los estudiantes no solo aprenden contenidos, sino que desarrollan habilidades para la vida.