

# Historias que inspiran a descubrir: el enfoque STEAM desde la lectura

## biblioteca comunitaria

Por Daniela Proaño  
([dproano@usfq.edu.ec](mailto:dproano@usfq.edu.ec))



En la Biblioteca Infantil Lupini, el aprendizaje florece entre libros, historias y juegos que encienden la imaginación. Cada tarde, el espacio se llena de voces curiosas, lecturas compartidas y manos que crean.

En este entorno dinámico y participativo, los principios de STEAM se viven de manera natural.

Más que enseñar ciencia o tecnología de forma explícita, el propósito es despertar la curiosidad, la observación, la creatividad y la reflexión a través de experiencias que nacen de la lectura y se expanden hacia distintas formas de exploración.

Cada cuento leído, cada dibujo o experimento espontáneo, cada juego compartido fortalecen en los niños habilidades cognitivas, sociales y emocionales que los preparan para aprender durante toda la vida. Cada tarde en Lupini

inicia con un momento de lectura silenciosa, en el que cada niño o niña elige un libro según su interés. Este sencillo acto de selección y concentración es el primer paso hacia el pensamiento científico: observar, formular hipótesis, explorar y descubrir.

La lectura individual fortalece la comprensión, la atención y la autonomía, al tiempo que despierta la curiosidad natural por entender el mundo. Después de este momento, los estudiantes de la universidad –pasantes del proyecto– leen dos cuentos al grupo, dando paso a un espacio de con-

versación, en el que los niños reflexionan, opinan, preguntan y debaten.

Este intercambio no solo fortalece la comprensión lectora y la expresión oral, sino que fomenta habilidades esenciales para el aprendizaje STEAM: analizar, conectar ideas y construir conocimiento en conjunto.

Un cuento sobre el mar puede convertirse en una conversación sobre los ecosistemas, uno sobre inventos puede inspirar ideas de diseño, y una historia sobre animales puede abrir preguntas sobre ciencia o ética ambiental.

Tras la lectura y el diálogo, las ideas toman forma con las manos. Las actividades manuales que se realizan después de los cuentos invitan a los niños a plasmar lo que comprendieron y sintieron a través del arte. Cada día, las mesas se llenan de materiales sencillos –

*Más que enseñar ciencia o tecnología de forma explícita, el propósito es despertar la curiosidad, la observación, la creatividad y la reflexión a través de experiencias que nacen de la lectura.*



Los estudiantes de la universidad –pasantes del proyecto– leen dos cuentos al grupo, dando paso a un espacio de conversación, en el que los niños reflexionan, opinan, preguntan y debaten.

papel, cartón, pintura, plastilina—que se transforman en representaciones creativas de las historias leídas.

Esta parte del proceso fortalece la motricidad fina, la imaginación y la capacidad de transformar una idea abstracta en una creación tangible.

Además, se integra la noción de que el arte y la ciencia no son mundos separados: ambas requieren observación, experimentación y expresión.

Un niño que dibuja las fases de la luna o construye su propio planeta en plastilina está aprendiendo con la misma curiosidad que mueve a un científico o a un artista. El aprendizaje en Lupini no se detiene ahí; el cuerpo también tiene un papel protagonista. Cada

sesión termina con una actividad dinámica o un juego cooperativo que promueve el movimiento, la coordinación y la socialización.

Estas dinámicas, además de ser un momento de diversión, refuerzan el trabajo en equipo, la empatía y la autoconfianza.

Desde la perspectiva STEAM, el juego físico también puede convertirse en una experiencia de aprendizaje: un reto de equilibrio permite explorar conceptos de gravedad; una competencia de

construcción con bloques fomenta la noción de diseño y estructura; una dinámica de cooperación enseña sobre organización y estrategia.

En Lupini, STEAM no es una metodología impuesta, sino una forma de descubrir el mundo.

La lectura se convierte en el punto de partida para explorar, crear y pensar; el arte y el movimiento, en herramientas para comprender y expresar lo aprendido.

Así, cada libro elegido, cada idea dibujada y cada juego cooperativo reflejan un proceso profundo de aprendizaje en el que la curiosidad, la imaginación y el pensamiento crítico se entrelazan para formar mentes que aprenden con asombro y disfrute.

*En Lupini, STEAM no es una metodología impuesta, sino una forma de descubrir el mundo.*