

Integración del enfoque STEAM+: potenciando el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), sede central

María Margarita Pérez González

Asesora

Paulina Solano Naranjo

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2026

Resumen

El objetivo de este proyecto aplicado fue potenciar el desarrollo emocional y creativo en niños y niñas de educación inicial en la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAPEPE), sede central, mediante la integración del enfoque STEAM+. Teóricamente, se sustenta en las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar en Colombia, las cuales reconocen a los niños y niñas como sujetos activos, creativos y emocionales. Asimismo, se fundamenta en los aportes de Bisquerra (2012), quien destaca la importancia de la educación emocional desde la primera infancia; Martínez (2017), que resalta la creatividad como elemento esencial para el desarrollo integral; y Yakman (2008), creadora del enfoque STEAM+, que integra ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas como medio para promover aprendizajes significativos. También se retoman aportes recientes de Guerra et al. (2025) quienes conciben el enfoque STEAM+ como una herramienta innovadora que impulsa el desarrollo integral desde edades tempranas. La metodología se configuró como un proyecto aplicado, sustentado en el enfoque STEAM+, desde una perspectiva cualitativa orientado, por el diseño metodológico investigación-acción educativa, estructurada en cuatro fases con la participación de 24 estudiantes: diagnóstico y contextualización, diseño de estrategias didácticas, implementación de estrategias, y la valoración y ajustes, los cuales permitieron la reflexión y transformación de la práctica pedagógica. Se emplearon técnicas de recolección de información como la observación participante y la entrevista semiestructurada, apoyadas en instrumentos como diarios de campo, registros anecdóticos y guías de observación. Los resultados demostraron que la implementación del enfoque STEAM+ favoreció la construcción de estrategias pedagógicas significativas, integrales y transformadoras, fortaleciendo el desarrollo emocional y creativo de los niños y niñas, y consolidándose como una estrategia innovadora que

impulsa el desarrollo integral en la educación inicial.

Palabras clave: Enfoque STEAM+, desarrollo emocional, creatividad, estrategias pedagógicas, educación inicial

Abstract

The objective of this applied project was to enhance the emotional and creative development of early childhood boys and girls at the Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAPEPE), main campus, through the integration of the STEAM+ approach. Theoretically, it is grounded in the Curricular Bases for Early Childhood and Preschool Education in Colombia, which recognize children as active, creative, and emotional subjects. Likewise, it draws on the contributions of Bisquerra (2012), who emphasizes the importance of emotional education from early childhood; Martínez (2017), who highlights creativity as an essential element for holistic development; and Yakman (2008), creator of the STEAM+ approach, which integrates science, technology, engineering, arts, and mathematics as a means to promote meaningful learning. It also incorporates recent contributions by Guerra et al. (2025), who conceive the STEAM+ approach as an innovative tool that fosters comprehensive development from an early age. The methodology was structured as an applied project based on the STEAM+ approach, from a qualitative perspective guided by an educational action research design. It was organized into four phases with the participation of 24 students: diagnosis and contextualization, design of didactic strategies, implementation of strategies, and evaluation and adjustment, which enabled reflection and transformation of pedagogical practice. Data collection techniques included participant observation and semi-structured interviews, supported by instruments such as field journals, anecdotal records, and observation guides. The results showed that the implementation of the STEAM+ approach promoted the development of meaningful, comprehensive, and transformative pedagogical strategies, strengthening the emotional and creative development of children, and consolidating itself as an innovative strategy that fosters holistic development in early childhood education.

Keywords: STEAM+ approach, emotional development, creativity, pedagogical strategies, early childhood education.

Tabla de Contenido

Introducción	11
Justificación.....	13
Diagnostico o Caracterización del Contexto.....	16
Planteamiento del Problema y Objetivos	18
Problema Central.....	18
Objetivos	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos.....	21
Fundamentación Teórica y Conceptual.....	22
Marco Teórico	22
Estado del Arte	22
Referente Teórico	24
Diseño Metodológico	27
Procedimientos y Recursos para la Recolección de Evidencias.....	28
Implementación y Validación	32
Descripción del proceso de implementación	32
Revisión Analítica de la Experiencia Pedagógica	53
Conclusiones y Recomendaciones	56
Referencias Bibliográficas	58

Apéndices61

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Caracterización de la población</i>	16
Tabla 2 <i>Fases de la Ruta Pedagógica</i>	27
Tabla 3 <i>Procedimientos para la Recolección de Evidencias</i>	29
Tabla 4 <i>Recursos para Registro de las Evidencias</i>	30
Tabla 5 <i>Recursos Humanos</i>	30
Tabla 6 <i>Recursos Técnicos</i>	31
Tabla 7 <i>Recursos Financieros</i>	31
Tabla 8 <i>Reconocimiento y Expresión de Emociones en los Estudiantes</i>	33
Tabla 9 <i>Diseño de las Estrategias Pedagógicas Enfoque STEAM</i>	34

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Conociendo mis emociones</i>	38
Figura 2 <i>Pintando lo que siento</i>	40
Figura 3 <i>Juego de las emociones compartidas</i>	43
Figura 4 <i>Teatro de las sombras emocionales</i>	45
Figura 5 <i>Huellas de las emociones</i>	47
Figura 6 <i>Camino de Emociones</i>	49
Figura 7 <i>Amigo de las Emociones</i>	51

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Consentimiento</i>	61
Apéndice B <i>Planeadores de las estrategias pedagógicas</i>	62
Apéndice C <i>Fotografías de las estrategias pedagógicas</i>	63
Apéndice D <i>Guías de Observación</i>	66
Apéndice E <i>Diarios de Campo</i>	67

Introducción

El presente proyecto aplicado se fundamenta en la necesidad de fortalecer la educación inicial desde un enfoque integrador, que articule el desarrollo emocional, la creatividad y el enfoque STEAM+. En el escenario global, diversos países líderes en innovación educativa, como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur, han adoptado enfoques basados en STEAM+ en la educación inicial, considerando esencial la integración del arte y el desarrollo emocional en el currículo para promover la creatividad, el pensamiento crítico y la autorregulación en los niños y niñas; investigaciones recientes confirman que el enfoque STEAM “contribuye al desarrollo de competencias sociales y emocionales, además de las habilidades cognitivas” (Cognópolis, 2025, p.30).

En el ámbito nacional, el contexto colombiano se encuentra alineado con esta perspectiva. Las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar promueven una visión de los niños y niñas como sujetos de derecho, activos, competentes y constructores de su propio aprendizaje, reconociendo el fomento del desarrollo emocional, creativo e interdisciplinar como tareas estratégicas desde las primeras edades (MEN, 2017). En la misma línea, iniciativas como la Guía STEAM +, impulsada por la OEA, el Ministerio de Educación Nacional, orientan estrategias pedagógicas inclusivas y equitativas en la primera infancia, fortaleciendo la integración del enfoque STEAM con la formación en valores y competencias socioemocionales.

Ahora bien, en el contexto regional, específicamente en Sucre, no se han encontrado investigaciones que articulen explícitamente el enfoque STEAM+ con el desarrollo emocional y la creatividad en la educación inicial. Sin embargo, se observa que muchas prácticas pedagógicas continúan priorizando lo académico, dejando de lado la importancia de la expresión emocional y los procesos creativos. Esta situación evidencia una brecha y, al mismo tiempo, una oportunidad

para que la presente investigación, desarrollada en educación inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), sede central, aporte significativamente al fortalecimiento de la educación integral desde lo local, en coherencia con los desafíos de la actualidad.

Por lo anterior, este proyecto se estructuró en cuatro capítulos que permitieron abordar de manera organizada el desarrollo de la investigación. En el primer capítulo se expone el planteamiento del problema, donde se justifica la pertinencia del estudio y se delimitan los objetivos que lo orientan. El segundo capítulo corresponde a los referentes teóricos, los cuales ofrecen el sustento conceptual y las bases académicas necesarias para comprender la temática central. En el tercer capítulo se desarrolla el marco metodológico, describiendo el enfoque, los métodos y las técnicas empleadas en la investigación. Finalmente, el cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos y su análisis en relación con los objetivos propuestos. Posteriormente, se incluyen las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio, junto con los anexos y la bibliografía consultada, lo que garantiza una visión integral y fundamentada del trabajo.

Justificación

Este proyecto se plantea con el propósito de potenciar el desarrollo emocional y creativo en niños y niñas de educación inicial mediante la integración del enfoque STEAM+, promoviendo estrategias pedagógicas que articulen ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas

Su fundamentación se sostiene además en diversos criterios que avalan la pertinencia de este trabajo de grado, otorgando un valor agregado en el campo de la educación inicial: en primer lugar, desde el criterio normativo, el proyecto se encuentra enmarcado en los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, el cual, a través de las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar, resalta que el aprendizaje de los niños y niñas debe comprenderse de manera integral, donde “se ponen en juego su corporeidad, sus emociones y los conocimientos que ha construido previamente” (MEN, 2017, p. 48). En esta perspectiva, la investigación aportó al cumplimiento de la política educativa nacional al implementar estrategias pedagógicas que reconozcan la importancia del desarrollo emocional y la creatividad en la primera infancia, integrando para ello el enfoque STEAM+.

De igual modo, bajo el criterio social, la investigación se justificó socialmente en respuesta a las características de la población objeto de estudio.

Por otra parte, desde el criterio didáctico, el proyecto constituyó una propuesta innovadora, al integrar el enfoque STEAM+ como estrategia pedagógica que dinamiza los ambientes de aprendizaje mediante estrategias pedagógicas, creativas y colaborativas. El valor agregado radicó en que no se limita al uso instrumental de recursos, sino que planteó una mediación intencionada que favoreció la exploración, la experimentación y la expresión emocional, en coherencia con las oportunidades y los ritmos de aprendizaje propios de la

educación inicial. De este modo, la investigación contribuyó a ampliar el horizonte de prácticas pedagógicas en educación inicial, generando un modelo que podría ser replicable en otros escenarios educativos.

Desde esta perspectiva, es crucial brindar oportunidades que reduzcan la brecha digital y permitan a los niños y niñas favorecer las estrategias pedagógicas significativas a través de herramientas innovadoras. Así pues, esta propuesta dio respuesta a dicha necesidad mediante la integración pedagógica de herramientas tecnológicas accesibles como mediadoras del desarrollo integral en la educación inicial teniendo en cuenta el enfoque STEAM+. En particular, se implementaron actividades de creación de contenido digital por parte de las niñas y los niños (cuentos, videos, dibujos interactivos), donde se promovió la expresión emocional, la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo.

Finalmente, en cuanto al criterio de sostenibilidad y proyección institucional, el proyecto se alineó con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. En particular, con el ODS 4: Educación de calidad, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos y el ODS 5: Igualdad de género, que propone lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas (ONU, 2015). Además, se alineó con la misión, visión y objetivos institucionales, que enfatizan la formación integral de los estudiantes con criterios humanísticos, científicos y tecnológicos. La propuesta fomentó el desarrollo de habilidades digitales y emocionales en los niños desde la primera infancia, permitiéndoles explorar nuevas formas de expresión y aprendizaje, a la vez que fortalece la labor docente en el uso de metodologías innovadoras.

Por tanto, este proyecto tuvo un impacto positivo en el potenciamiento del desarrollo

emocional y creativo mediante la integración del enfoque STEAM+, promoviendo, además, una educación inicial de calidad, sensible al contexto y alineada con las apuestas del país en materia de atención a la primera infancia.

Diagnostico o Caracterización del Contexto

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAPEPE), sede central, ubicado en el municipio de Corozal, departamento de Sucre, Colombia. A continuación, se presenta la caracterización de la población y del contexto educativo en el que se desarrolla la investigación, con el fin de comprender las condiciones sociales, familiares y pedagógicas que inciden en el proceso formativo de los niños y niñas.

Tabla 1

Caracterización de la población

Aspecto	Descripción
Institución	Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAPEPE), sede central
Dirección	Calle. 42 #21h-15, barrio San Ignacio en Corozal, Sucre
Nivel Educativo	Educación Inicial
Calendario Académico	A
Jornada	Única
Atención	Presencial
Número de estudiantes	24 niños y niñas
Edad	Entre 4 y 6 años
Contexto Socioeconómico	Estrato 1 (estratos socioeconómicos bajos)
Características familiares	Familias diversas en su estructura y nivel educativo
Ocupación de los padres	Actividades informales: amas de casa, mototaxistas, vendedores ambulantes
Características del contexto	Situaciones de vulnerabilidad social y económica que pueden afectar el acceso a estrategias pedagógicas educativas innovadoras
Misión	La prestación de un servicio de Educación Preescolar, Básica y media Académica y formación integral de sus educandos, mediante un proceso docente educativo de calidad con características técnicas y humanísticas que posibiliten al egresado elevar su nivel de vida, su desempeño como ciudadano responsable en la sociedad la transformación sostenible de la naturaleza y su continuidad en la educación superior.
Diversidad	Presencia de diversidad cultural y familiar

Oportunidades identificadas	Potenciar el desarrollo emocional y la creatividad
Pertinencia pedagógica	Oportunidad para adaptar las estrategias educativas a las características y contextos de los estudiantes
Enfoque propuesto	Implementación del enfoque STEAM+ como estrategia para potenciar el desarrollo emocional y creativo, mediante el juego, el arte, la ciencia y la tecnología

Nota. Los datos fueron obtenidos a partir de la observación del contexto educativo y el reconocimiento de las condiciones socioeconómicas, familiares y culturales de los estudiantes. Esta caracterización permite orientar la propuesta pedagógica hacia el fortalecimiento del desarrollo emocional, la creatividad y el aprendizaje significativo, en coherencia con el enfoque STEAM+ y las oportunidades del contexto.

Este contexto evidencia situaciones de vulnerabilidad social y económica, que pueden incidir en las oportunidades de acceso a estrategias pedagógicas educativas innovadoras y en el desarrollo pleno de las capacidades de la infancia. En este sentido, Espinoza Freire (2018) afirma que “los docentes como gestores y facilitadores de ese proceso y conociendo las particularidades de sus discípulos deben lograr la impartición del contenido adaptando el hecho pedagógico a las necesidades de aprendizaje de los mismos” (p. 22). Por ello, resulta pertinente promover espacios pedagógicos que potencien el desarrollo emocional, la creatividad y el aprendizaje significativo desde una perspectiva inclusiva.

Además, la población se caracteriza por una diversidad cultural y familiar, lo cual implica reconocer las particularidades individuales y colectivas para favorecer un proceso formativo que responda a sus realidades. En este sentido, la implementación de un enfoque STEAM+ se convierte en una estrategia pedagógica clave para articular el juego, el arte, la ciencia y la tecnología con el desarrollo emocional, contribuyendo al fortalecimiento del bienestar integral y la preparación de los niños y niñas para enfrentar los retos de la educación básica.

Planteamiento del Problema y Objetivos

Problema Central

En la educación inicial, etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, la enseñanza se ha basado tradicionalmente en metodologías convencionales centradas en la transmisión de contenidos y la repetición de aprendizajes. No obstante, en el contexto actual, caracterizado por la innovación y la creatividad, se hizo necesario integrar actividades significativas apoyadas en el enfoque STEAM+, el cual articula la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas, incorporando además el componente emocional. Esto permitió generar estrategias pedagógicas educativas orientadas a potenciar el desarrollo emocional y creativo de los niños y niñas, reconociéndolos como eje central del proyecto y como un componente fundamental en la construcción de aprendizajes significativos y vínculos afectivos.

Tal como se plantea en las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar en Colombia, la infancia debe comprenderse desde una perspectiva integral, en la que los niños y niñas participan con todo su ser en cada experiencia.

El presente proyecto aplicado se fundamenta en la necesidad de fortalecer la educación inicial desde un enfoque integrador, que articule el desarrollo emocional, la creatividad y el enfoque STEAM+. En el escenario global, diversos países líderes en innovación educativa, como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur, han adoptado enfoques basados en STEAM+ en la educación inicial, considerando esencial la integración del arte y el desarrollo emocional en el currículo para promover la creatividad, el pensamiento crítico y la autorregulación en los niños y niñas; investigaciones recientes confirman que el enfoque STEAM “contribuye al desarrollo de competencias sociales y emocionales, además de las habilidades cognitivas “(Cognópolis, 2025,

p.30).

En el ámbito nacional, el contexto colombiano se encuentra alineado con esta perspectiva. Las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar promueven una visión de los niños y niñas como sujetos de derecho, activos, competentes y constructores de su propio aprendizaje, reconociendo el fomento del desarrollo emocional, creativo e interdisciplinar como tareas estratégicas desde las primeras edades (MEN, 2017). En la misma línea, iniciativas como la Guía STEAM +, impulsada por la OEA, el Ministerio de Educación Nacional, orientan estrategias pedagógicas inclusivas y equitativas en la primera infancia, fortaleciendo la integración del enfoque STEAM con la formación en valores y competencias socioemocionales.

Ahora bien, en el contexto regional, específicamente en Sucre, no se han encontrado investigaciones que articulen explícitamente el enfoque STEAM+ con el desarrollo emocional y la creatividad en la educación inicial. Sin embargo, se observa que muchas prácticas pedagógicas continúan priorizando lo académico, dejando de lado la importancia de la expresión emocional y los procesos creativos. Esta situación evidencia una brecha y, al mismo tiempo, una oportunidad para que la presente investigación, desarrollada en educación inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), sede central, aporte significativamente al fortalecimiento de la educación integral desde lo local, en coherencia con los desafíos de la actualidad.

En el contexto institucional se evidencia una brecha entre las propuestas teóricas contemporáneas sobre el enfoque STEAM +, y las prácticas educativas en educación inicial. Aunque el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2017) que promueven un enfoque integral de desarrollo, persisten prácticas tradicionales con escasa integración de estrategias que potencien la emocionalidad, la creatividad y el aprendizaje interdisciplinar. Esta

situación limita las oportunidades de los niños y niñas para desarrollar habilidades fundamentales para la vida, tales como la expresión emocional, la creatividad, el pensamiento crítico, y la colaboración; además restringe la posibilidad de construir aprendizaje significativo contextualizado que respondan a las demandas actuales de la sociedad y a los desafíos del desarrollo sostenible, en coherencia con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) especialmente con el ODS 4 Educación para la calidad.

En coherencia con lo expuesto conviene y es necesario implementar propuestas pedagógicas innovadoras basadas en el enfoque STEAM+ que promuevan de manera intencional el desarrollo emocional y la creatividad en la educación inicial, lo cual promete una doble ganancia transformar las prácticas pedagógicas y contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas desde una perspectiva crítica, inclusiva y contextualizada. En correspondencia con lo planteado se estructura la siguiente pregunta de investigación transformar las prácticas pedagógicas, sino también contribuir al desarrollo integral de las infancias desde una perspectiva crítica, inclusiva y contextualizada.

Frente a esta situación, surgió la siguiente pregunta problema:

¿De qué manera la integración del enfoque STEAM+ permite potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), sede central?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar el desarrollo emocional y creativo en niños y niñas de educación inicial en la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), sede central, mediante la integración del enfoque STEAM+ como una estrategia pedagógica.

Objetivos Específicos

Identificar las oportunidades pedagógicas que permitan potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial mediante la integración del enfoque STEAM+ como una estrategia pedagógica.

Diseñar estrategias pedagógicas mediante la integración del enfoque STEAM+ que articulen ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas para potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial.

Implementar estrategias pedagógicas mediante la integración del enfoque STEAM+ para potenciar el desarrollo emocional y creativo en niños y niñas de educación inicial.

Valorar cómo mediante la implementación de las estrategias pedagógicas integradas en el enfoque STEAM+ se potenció el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), sede central.

Fundamentación Teórica y Conceptual

Marco Teórico

El presente apartado constituye el sustento teórico y conceptual de la investigación, permitiendo comprender la relación entre el desarrollo emocional, la creatividad y el enfoque STEAM+ en la educación inicial, de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara. En este sentido, se parte de una revisión del estado del arte que recoge investigaciones recientes, posteriormente se abordan los referentes teóricos que fundamentan las categorías de estudio y, finalmente, se integran dichos elementos en una perspectiva articulada que orienta la propuesta pedagógica.

Estado del Arte

Diversas investigaciones han evidenciado la relevancia del enfoque STEAM en la educación inicial como una estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje activo, la creatividad y el desarrollo integral de los niños y niñas. En este sentido, Lam-Byrne (2023) plantea que el aprendizaje STEAM promueve diseños flexibles que respetan los ritmos individuales y la zona de desarrollo de cada estudiante, permitiendo la personalización del aprendizaje y facilitando múltiples formas de comprensión. Este planteamiento resulta pertinente, ya que reconoce la diversidad de formas en que los niños expresan sus emociones y creatividad, favoreciendo ambientes inclusivos y motivadores.

De manera complementaria, Bravo Parrales y Mena Guano (2025) evidencian la funcionalidad de la metodología STEAM en el aprendizaje de las matemáticas en niños de cuatro a cinco años, demostrando que no solo fortalece habilidades cognitivas, sino también la autoconfianza y la exploración creativa en contextos significativos. Este hallazgo es relevante debido a que se sitúa en el mismo rango de edad de la población objeto de estudio, aportando

evidencia empírica sobre la pertinencia del enfoque en la educación inicial.

Asimismo, investigaciones recientes publicadas en revistas especializadas en educación concluyen que el modelo STEAM favorece el desarrollo integral en la primera infancia, al promover tanto el aprendizaje cognitivo como el desarrollo de habilidades emocionales y creativas. Esto permite comprender que dicho enfoque trasciende la enseñanza de contenidos disciplinares, orientándose hacia la formación integral del estudiante.

En relación con el desarrollo emocional, Bisquerra y Pérez-Escoda (2007) señalan que la educación emocional constituye un proceso continuo que busca potenciar competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano. Esta perspectiva es fundamental, ya que permite comprender la necesidad de integrar estrategias pedagógicas que favorezcan el reconocimiento, la expresión y la regulación de las emociones desde la primera infancia.

En esta misma línea, el estudio desarrollado por Jiménez Solarte (2025) en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia evidenció que la implementación de estrategias pedagógicas basadas en estrategias pedagógicas contribuye al fortalecimiento del desarrollo emocional en niños y niñas de educación inicial, generando transformaciones en la expresión emocional y la interacción social. Este aporte resulta relevante porque demuestra que las intervenciones pedagógicas intencionadas pueden incidir positivamente en el desarrollo emocional.

Por otra parte, Martínez (2017) sostiene que la creatividad en la educación inicial constituye un reto fundamental, ya que es en esta etapa donde se deben generar ambientes que favorezcan la imaginación, la innovación y el pensamiento divergente. En concordancia con ello, se reconoce que la creatividad no solo se limita a la producción artística, sino que involucra procesos cognitivos y emocionales que permiten al niño explorar, expresar y construir conocimiento.

Adicionalmente, el estudio de Hurtado Solarte (2025), desarrollado en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, resalta la importancia de las estrategias pedagógicas centradas en la participación activa del estudiante, destacando que el aprendizaje significativo se construye a partir de la interacción, la experiencia y la reflexión sobre la práctica. Este enfoque fortalece habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía, aspectos que se articulan directamente con el enfoque STEAM+.

En conjunto, los estudios revisados coinciden en señalar que tanto el enfoque STEAM como las estrategias pedagógicas innovadoras favorecen el desarrollo integral en la educación inicial, promoviendo la creatividad, la participación activa y el desarrollo emocional de los niños y niñas. No obstante, se identifica la necesidad de integrar de manera explícita el desarrollo emocional como eje central dentro de las propuestas STEAM, especialmente en contextos educativos específicos. En este sentido, el presente proyecto aporta al articular el enfoque STEAM+ con el desarrollo emocional y creativo, respondiendo a las oportunidades del contexto educativo de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara, Sede Central.

Referente Teórico

Enfoque STEAM+ en Educación Inicial

El enfoque STEAM+ se concibe como una propuesta pedagógica interdisciplinar que integra ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas, ampliadas mediante el signo “+” para incluir dimensiones sociales, emocionales y contextuales del aprendizaje. Yakman (2008) plantea que este modelo no solo incorpora las artes como complemento, sino que fortalece competencias como la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la autonomía y la colaboración.

En esta misma línea, Costa Martins, Mesquita y Gamboa (2021) evidencian que el

enfoque STEAM en educación infantil favorece la experimentación, la motivación y el aprendizaje vivencial, permitiendo que los niños construyan conocimiento a partir de la exploración de su entorno. De igual manera, Lam-Byrne (2023) señala que este enfoque promueve el trabajo colaborativo y la construcción conjunta de aprendizajes, mientras que Bravo Parrales y Mena (2025) destacan la importancia de la integración de las artes para potenciar procesos creativos en edades tempranas.

En este sentido, el enfoque STEAM+ se configura como una alternativa pedagógica que posibilita un aprendizaje activo, significativo e integral, en el cual el niño es protagonista de su proceso formativo.

Desarrollo Emocional en la Infancia

El desarrollo emocional se comprende como un proceso fundamental en la formación integral del ser humano. Bisquerra (2012) sostiene que la educación emocional debe entenderse como una herramienta pedagógica que facilita el desarrollo de competencias para reconocer, expresar y regular las emociones, así como para establecer relaciones interpersonales saludables.

Desde esta perspectiva, la educación emocional no solo contribuye al bienestar personal, sino que también incide en los procesos de aprendizaje, ya que las emociones influyen en la motivación, la atención y la construcción del conocimiento. Por ello, resulta necesario generar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo emocional desde la educación inicial.

Creatividad en la Educación Inicial

La creatividad se concibe como una capacidad fundamental en la infancia que permite a los niños explorar, imaginar, resolver problemas y expresar sus ideas de manera original. Madi (2012) plantea que esta capacidad debe ser estimulada desde los primeros años mediante estrategias pedagógicas que promuevan la curiosidad, la exploración y la libertad de expresión.

En este sentido, la creatividad trasciende el ámbito artístico y se relaciona con procesos cognitivos y emocionales que favorecen el aprendizaje significativo. Por tanto, estimular la creatividad en la educación inicial implica generar ambientes flexibles que permitan a los niños construir conocimiento de manera activa y participativa.

Integración de las Categorías: STEAM+, Desarrollo Emocional y Creatividad

A partir de los planteamientos teóricos abordados, se evidencia que el enfoque STEAM+ no solo promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que también se articula de manera significativa con la dimensión emocional y creativa del aprendizaje. En este sentido, la creatividad se configura como un medio para la expresión emocional, mientras que la educación emocional proporciona las bases para un aprendizaje significativo y contextualizado.

De esta forma, la integración del enfoque STEAM+ con el desarrollo emocional y la creatividad permite comprender el proceso educativo en la educación inicial desde una perspectiva holística, en la cual el niño es concebido como un sujeto activo que construye conocimiento a partir de la exploración, la emoción y la interacción con su entorno. Esta articulación se convierte en el eje central del presente proyecto, orientando el diseño e implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las oportunidades del contexto educativo.

Diseño Metodológico

El diseño metodológico se enfoca en la una investigación aplicada utilizando el enfoque Steams+. Se caracteriza por seguir una orientación metodológica cualitativa sociocrítico orientado a la transformación de los territorios y las personas que lo habitan desde la aplicación de estrategias pedagógicas direccionadas y conscientes. El diseño de la investigación se desarrollará en cuatro fases, cada una documentada para garantizar y validar la pertinencia de los resultados. Cada fase internamente acoge la posibilidad de reflexionar sobre las decisiones y acciones pedagógicas que se desarrollan en la experiencia.

Tabla 2

Fases de la Ruta Pedagógica

Fase	Descripción	Actividades Principales	Intencionalidad Pedagógica
Diagnóstico Objetivo 1 Identificar las oportunidades pedagógicas que permitan potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial mediante la integración del enfoque STEAM+.	Identificación de oportunidades pedagógicas	Observación del aula, diálogo con niños, niñas, docente, revisión de entorno.	Reconocer emociones, intereses y contexto relacionadas con el desarrollo emocional y la creatividad al integrar el enfoque STEAM+ en educación inicial
Diseño Objetivo 2 Diseñar estrategias pedagógicas mediante la integración del enfoque STEAM+ que articulen ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas para potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial.	Planeación y creación de estrategias basadas en el enfoque STEAM+	Elaboración de actividades integradas (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas, Desarrollo emocional, creatividad)	Potenciar el desarrollo emocional y la creatividad en educación inicial

<p>Implementación Objetivo 3 Implementar estrategias pedagógicas mediante la integración del enfoque STEAM+ para potenciar el desarrollo emocional y creativo en niños y niñas de educación inicial.</p>	<p>Ejecución de actividades</p>	<p>Talleres, juegos, elaboración de personajes, construcción con material reciclado, identificación de emociones a través de sonidos, imágenes y vídeo. Las actividades se llevarán a cabo con acompañamiento constante del docente-investigador y participación activa de los estudiantes.</p>	<p>Desarrollar e implementar para potenciar habilidades emocionales y creativas</p>
<p>valoración y ajustes Objetivo 4 Valorar cómo mediante la implementación de las estrategias pedagógicas integradas en el enfoque STEAM+ se potenció el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICA VEPE), sede central.</p>	<p>Valoración del impacto de las estrategias aplicadas</p>	<p>Observación, análisis de producciones, retroalimentación en las categorías de análisis (desarrollo emocional, creatividad y enfoque STEAM+) mediante la interpretación de evidencias cualitativas y percepciones de los actores educativos.</p>	<p>Reflexionar y mejorar los espacios pedagógicos</p>

Nota. La tabla presenta las fases de la ruta pedagógica del proyecto, relacionando cada fase con su objetivo, descripción, propósito y producto esperado.

Procedimientos y Recursos para la Recolección de Evidencias

El proyecto adopta una orientación cualitativa, que asume la mixtura de técnicas cualitativas y cuantitativas lo cual favorece la comprensión amplia y profunda del proceso pedagógico. Desde las técnicas cualitativa, se prioriza la interacción entre los actores educativos, la interpretación del contexto y el análisis de las estrategias pedagógicas vividas; mientras que, desde las técnicas cuantitativas, se busca organizar y sistematizar la información obtenida para evidenciar tendencias y resultados del proceso. En la tabla 3 se presentan los procedimientos de recolección utilizados.

Tabla 3*Procedimientos para la Recolección de Evidencias*

Procedimiento	Utilidad en el Proyecto Aplicado
Observación participante Según Espinoza Freire (2013), permite que el investigador se integre en los procesos del grupo, generando mayor confianza en los participantes, aunque requiere cuidado para no alterar el contexto.	Se identificaron comportamientos, emociones y expresiones creativas, niveles de interés y participación durante las estrategias pedagógicas; esto permitió analizar de forma directa y contextualizada cómo los niños y niñas interactúan entre ellos, expresaron sus emociones y pusieron en práctica su creatividad en el aula.
Entrevistas semiestructuradas De acuerdo con Espinoza Freire (2020), este método no solo recoge información verbal, sino también elementos no verbales como gestos, posturas y tono de voz, lo que lo hace inseparable de la observación participante.	Se utilizó la entrevista semiestructurada, dirigida a docentes y familias, con el propósito de conocer sus percepciones sobre el desarrollo emocional, la creatividad y el impacto de las estrategias pedagógicas implementadas.
Encuesta	Permitió recopilar y sistematizar información cuantificable sobre la percepción de los actores educativos, facilitando la identificación de tendencias y la valoración del impacto del proyecto.
Grupos focales En coherencia con el enfoque de investigación-acción, Elliott (1920) plantea que esta metodología permite comprender las situaciones desde la perspectiva de los participantes, utilizando su propio lenguaje para describir la realidad.	Evaluar colectivamente el impacto del proyecto, recoger apreciaciones cualitativas sobre los cambios observados en el desarrollo emocional y creativo de los niños y niñas, y proponer ajustes o mejoras.

Para desarrollar la actividad se utilizaron varios instrumentos que fungieron como registros en el desarrollo de las técnicas. En la tabla 4 se presentan los recursos utilizados para el registro de las evidencias., entre las cuales vale mencionar diario de campos, guías de observación, lista de cotejos, cuestionario, rubrica de valoración, fichas de análisis, y registros audiovisuales.

Tabla 4*Recursos para Registro de las Evidencias*

Recurso (Instrumento)	Utilidad en el Proyecto Aplicado
Diario de campo	Permitieron documentar situaciones relevantes del aula, evidenciando comportamientos, emociones y procesos creativos de los niños y niñas en el desarrollo de las estrategias STEAM+.
Guías de Observación	Facilitaron el registro organizado de comportamientos y habilidades emocionales y creativas, permitiendo analizar el proceso de manera más objetiva.
Lista de cotejo	Permitió cuantificar avances en el desarrollo emocional y creativo, aportando datos medibles para el análisis del impacto del proyecto.
Cuestionario	Permitió recoger información detallada sobre las percepciones de docentes y familias frente a la implementación del enfoque STEAM+.
Rúbricas de Valoración	Permitieron analizar y valorar el desarrollo creativo y emocional a partir de evidencias como dibujos, narraciones y producciones digitales.
Fichas de análisis	Facilitaron la interpretación de las evidencias, permitiendo identificar patrones y categorías de análisis.
Registro audiovisual	Permitió evidenciar de manera visual el proceso pedagógico, apoyando la interpretación de los resultados y la validación de la información recolectada.

El desarrollo de las fases y la ejecución de las técnicas con sus respectivos registros ameritaron una serie de recursos. A continuación, en la tabla 5, se presentan los recursos necesarios para la implementación de la investigación pedagógica, organizados en tres categorías: humanos, técnicos y financieros.

Tabla 5*Recursos Humanos*

Recurso	Función
Docente Investigador	Diseñar, implementar y evaluar la propuesta
Estudiantes	Participar activamente en las estrategias pedagógicas
Familias	Apoyar procesos desde el hogar
Directivos	Brindar acompañamiento institucional

Nota. Los recursos humanos corresponden a los actores educativos que participaron en el diseño, implementación y evaluación de la propuesta pedagógica. Su rol fue fundamental para garantizar el acompañamiento, la mediación pedagógica y el fortalecimiento del desarrollo emocional y creativo de los niños y niñas en el marco del enfoque STEAM+.

Tabla 6

Recursos Técnicos

Recurso	Uso Pedagógico
Computador o Video Beam	Visualización de contenidos digitales
Celular	Registro de evidencias (fotos, videos)
Parlantes	Actividades musicales y auditivas
Internet	Acceso a recursos educativos
Material Didáctico	Cartulina, colores, plastilina, reciclaje

Nota. Los recursos técnicos hacen referencia a los materiales, herramientas y dispositivos utilizados para el desarrollo de las actividades pedagógicas. Estos recursos facilitan la implementación del enfoque STEAM+, promoviendo estrategias pedagógicas significativas mediante el uso de elementos didácticos y tecnológicos disponibles en el contexto educativo.

Tabla 7

Recursos Financieros

Recurso	Costo aproximado
Material didáctico	\$60.000
Material Reciclado	\$0
Impresiones	\$30.000
Recursos tecnológicos (uso básico)	\$0
Otros (Decoración, papelería)	\$60.000
Total	\$150.000

Nota. Los recursos financieros estimados corresponden a los materiales utilizados para el desarrollo de las estrategias pedagógicas. Algunos recursos no generaron costo adicional, ya que estaban disponibles en la institución o fueron aportados por la docente investigadora.

Implementación y Validación

Descripción del Proceso de Implementación

La experiencia se desarrolló en la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAPEPE), sede central, con niños y niñas del nivel de educación inicial, en el marco de jornadas pedagógicas regulares. Las estrategias se implementaron a través de estrategias pedagógicas con una duración aproximada de una hora, con flexibilidad en los tiempos según las dinámicas del grupo y las oportunidades del contexto.

Para el desarrollo del proyecto, se adecuaron espacios y ambientes pedagógicos que favorecieron la exploración, la expresión emocional y la creatividad, permitiendo que los niños y niñas se reconocieran en sus intereses, emociones y características individuales. Asimismo, se utilizaron recursos accesibles y pertinentes, tales como materiales del entorno, recursos del aula, herramientas digitales básicas y materiales reciclables, garantizando la participación activa y la sostenibilidad de la propuesta.

Las estrategias pedagógicas implementadas incluyeron *Conociendo mis emociones*, *Pintando lo que siento*, *Juego de las Emociones Compartidas*, *El teatro de las sombras emocionales*, *Huellas de las emociones*, *Camino de Emociones*, *Amigo de las emociones*. Cada una de ellas aportó elementos significativos al fortalecimiento del desarrollo emocional y creativo y permitió avanzar en los objetivos planteados.

Objetivo 1 Identificar las Oportunidades Pedagógicas que Permitan Potenciar el Desarrollo Emocional y Creativo en los Niños y Niñas de Educación Inicial Mediante la Integración del Enfoque STEAM+

Conociendo mis emociones posibilitó el reconocimiento e identificación de emociones básicas mediante el uso de recursos visuales, musicales y corporales. Los niños y niñas

participaron en actividades de exploración emocional, observaron tarjetas y objetos, asociaron sus sentimientos y los compartieron con sus compañeros, comprendiendo que todas las emociones son válidas.

Tabla 8

Reconocimiento y Expresión de Emociones en los Estudiantes

Estudiante	Descripción
Laura	Yo estoy feliz cuando juego con mis amigos.
Ángel	Yo me pongo triste cuando mi mamá se va.
Luis	Tengo miedo cuando está oscuro.
Salomé	Me enoja cuando me dicen que no
Ana	Yo me siento feliz cuando dibujo.
Dylan	Me enoja cuando me quitan mis cosas.
Mariana	Yo estoy feliz cuando juego en el parque.
Isabella	Yo me pongo feliz cuando como helado.
Antonella	Esa cara está enojada porque tiene cejas así.
Rubén	Me siento feliz cuando juego con mis amigos.
Antony	Cuando juego con mi papá, me hace muy feliz.
Andrés	Me dan miedo los fantasmas, las cucarachas, la oscuridad y las películas de terror.

Nota. La información presentada en la tabla corresponde a algunos comentarios expresados por los niños y niñas durante la estrategia pedagógica.

Objetivo 2 Diseñar Estrategias Pedagógicas Mediante la Integración del Enfoque STEAM+ que Articulen Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte Y Matemáticas para Potenciar el Desarrollo Emocional y Creativo en los Niños y Niñas de Educación Inicial

Estrategias pedagógicas como Conociendo mis emociones, Pintando lo que siento, Juego de las emociones compartidas, El teatro de las sombras emocionales, Huellas de las emociones,

Camino de emociones y Amigo de las emociones se diseñaron a partir de los intereses y oportunidades identificadas en los niños y niñas, integrando actividades de exploración sensorial, expresión artística, movimiento corporal, interacción social y uso de recursos tecnológicos básicos. En este sentido, Lam-Byrne (2023) señala que el enfoque STEAM promueve experiencias interdisciplinarias que fortalecen el pensamiento crítico y la participación activa. Estas estrategias pedagógicas respondieron al objetivo de diseñar estrategias pedagógicas desde el enfoque STEAM+, logrando propuestas contextualizadas que articularon la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas con el desarrollo emocional y creativo.

Tabla 9

Diseño de las Estrategias Pedagógicas Enfoque STEAM

Estrategias Pedagógicas (Propósito)	Descripción de la actividad (Integracion Enfoque Steams +)	Resultados Evidenciados
Conociendo mis emociones (Propósito: Reconocer y nombrar emociones básicas mediante recursos visuales, musicales y corporales)	Los niños y niñas vivieron un momento de exploración y reconocimiento emocional. Observaron tarjetas y objetos, los asociaron con cómo se sentían y compartieron sus emociones con los demás. Descubrieron que cada emoción es válida y que todos sienten de manera diferente en distintos momentos.	Los niños y niñas lograron identificar y nombrar emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo y calma), relacionarlas con colores e imágenes y participar activamente en diálogos grupales. Se evidenció interacción social y desarrollo del pensamiento simbólico.
Pintando lo que siento (Propósito; Expresar emociones de manera creativa a través del arte.)	Los niños y niñas vivieron una experiencia en la que la narración, la emoción y el arte se combinaron bajo el enfoque STEAM+. Conocieron a Milo y sus emociones, exploraron colores y materiales para representar sus sentimientos. Al observar y comparar colores, trabajaron nociones de conteo y agrupación.	Los niños y niñas expresaron sus emociones mediante colores y trazos, fortaleciendo la creatividad y la motricidad fina. Se evidenció la relación entre arte y emoción, así como la participación activa en producciones individuales y colectivas.
Juego de las emociones compartidas (Propósito: Fortalecer	Los niños y niñas vivieron un momento de diálogo y empatía. Compartieron experiencias personales relacionadas con emociones, escucharon a sus	Los niños y niñas reconocieron la diversidad de emociones, compartieron experiencias personales y desarrollaron

la expresión emocional y la empatía mediante el juego)	compañeros y reconocieron que todos sienten de manera diferente. Descubrieron la importancia de compartir y escuchar.	empatía. El uso del “micrófono mágico” promovió la participación activa y la creatividad.
Teatro de las sombras emocionales (Propósito: Explorar emociones mediante el uso de la luz y la sombra)	Los niños y niñas vivieron una experiencia teatral donde las sombras cobraron vida. Utilizaron una linterna y figuras simples para representar emociones como alegría, tristeza, miedo y enojo. Descubrieron cómo el cuerpo, la luz y la imaginación permiten expresar emociones.	Los niños y niñas representaron emociones a través del cuerpo y la imaginación, desarrollando creatividad y habilidades de observación. Se evidenció interés por la experimentación con luz y sombra.
Huellas de las emociones (Propósito: Expresar emociones mediante la exploración de colores y texturas)	Los niños y niñas vivieron un momento artístico y colectivo. Estamparon sus manos en un mural utilizando colores que representaban sus emociones, observaron mezclas y dialogaron sobre sus sentimientos.	Los niños y niñas representaron emociones mediante huellas de manos, fortaleciendo la creatividad y la expresión emocional. Se evidenció participación activa en la construcción de un mural colectivo.
Camino de emociones (Propósito: Reconocer emociones mediante expresión corporal y juego)	Los niños y niñas vivieron una experiencia expresiva. Recorrieron un camino con tarjetas de emociones, las imitaron con su cuerpo y rostro, mientras sus compañeros intentaban identificarlas. Descubrieron que podían comunicar emociones sin palabras.	Los niños y niñas identificaron e imitaron emociones, desarrollaron la expresión corporal y reconocieron emociones en los demás, fortaleciendo la empatía y la participación grupal.
Amigo de las emociones (Propósito: Fomentar creatividad, trabajo en equipo y conciencia ambiental)	Los niños y niñas vivieron una experiencia colaborativa. Diseñaron y construyeron un muñeco con materiales reciclables, trabajando en equipo y representando emociones.	Los niños y niñas trabajaron de manera colaborativa, crearon un muñeco con materiales reciclables y comprendieron la importancia del cuidado del medio ambiente. Se fortaleció la participación colectiva.

Objetivo 3 Implementar Estrategias Pedagógicas Mediante la Integración del Enfoque STEAM+ para Potenciar el Desarrollo Emocional y Creativo en Niños y Niñas de Educación Inicial

A partir de la implementación de las actividades pedagógicas y el análisis de los registros consignados en los diarios de campo, se realiza la interpretación de los resultados en función de

las categorías de análisis definidas en el proyecto: enfoque STEAM+, desarrollo emocional y creativo.

Conociendo mis Emociones

Inicié la actividad invitándolos a formar una ronda, lo cual facilitó la interacción visual y la participación de todos los integrantes del grupo. Desde el comienzo se evidenció un alto nivel de interés y motivación, especialmente cuando entonamos la canción de saludo “Canción de las emociones”. Los niños acompañaron con palmas, movimientos corporales y sonrisas, mostrando manifestaciones claras de alegría, entusiasmo y disfrute.

Luego presenté un apoyo visual de las emociones que despertó la curiosidad del grupo. Les expliqué que cada color y expresión representaban una emoción. A partir de allí, los niños y niñas comenzaron a reconocer y expresar sus sentimientos, tanto de forma verbal como gestual. Algunos compartieron frases muy significativas, como: “Me siento feliz cuando juego con mis amigos”, “cuando juego con mi papá”, “cuando como salchipapa”.

También mencionaron situaciones que les generaban otras emociones: “Me siento triste y lloro cuando me caigo”, “Me dan miedo los fantasmas, las cucarachas, la oscuridad y las películas de terror”, “Me sorprenden los regalos en mi cumpleaños”, “Me da asco el popó”. Estas expresiones espontáneas reflejaron la autenticidad con que los niños y niñas viven y comprenden sus emociones. Pude observar que muchos las identificaban con claridad y las expresaban sin temor, mientras otros preferían hacerlo por medio de gestos, miradas o posturas. La interacción entre los compañeros fue positiva; compartieron las tarjetas y escucharon con atención las respuestas de los demás, aunque se notaron diferencias individuales en la forma de participar. La mayoría se mostró colaborativa y comunicativa, respetando el turno de palabra.

Durante la actividad, mantuve un acompañamiento cercano y validé cada emoción con

frases como “Todas las emociones son importantes” o “Gracias por contarnos cómo te sientes”, lo que fortaleció la confianza grupal. No obstante, noté que en algunos momentos utilicé un tono de voz un poco elevado para captar la atención del grupo, lo cual me permitió reflexionar sobre la importancia de fortalecer estrategias de comunicación positiva y manejo emocional en el acompañamiento a los niños.

Luego proyecté el vídeo “El Monstruo de las Emociones”, que generó gran entusiasmo. Los niños y niñas participaron imitando los gestos del monstruo según el color y la emoción: sonreían y extendían los brazos con el monstruo amarillo (alegría), hacían gestos llorando con el azul (tristeza), pisaban fuertemente el piso con el rojo (enojo), respiraban profundo con el verde (calma) y formaban corazones con el rosa (amor). Estas acciones fortalecieron la expresión corporal, la empatía y la autorregulación emocional. Seguidamente, observamos el recurso visual de la ruleta de las emociones en la cual, también compartieron con autenticidad qué cosas les causaba alegría, tristeza, enojo, sorpresa y asco.

Durante esta jornada confirmé que los niños y niñas expresan sus emociones de manera verbal y gestual con naturalidad, disfrutando al reconocerlas en sí mismos y en los demás. Sin embargo, observé que la autorregulación y la atención son aspectos que aún requieren trabajo: algunos se distraían con facilidad o interrumpían la actividad. Para redirigir la atención utilicé pausas activas y recordatorios suaves sobre la importancia de escuchar y respetar los turnos.

Después pasamos a la actividad creativa, en la que los niños y niñas comenzaron a dibujar según cómo se sentían. En el cierre, hicimos nuevamente una ronda para compartir los dibujos y las emociones representadas. Algunos niños dijeron frases como “Hoy me siento feliz” o “Me gusta el triste, pero estoy feliz”, mientras otros solo mostraron su dibujo o el color elegido. Validé cada expresión con empatía, reafirmando que todas las emociones son válidas.

En general, la experiencia permitió observar avances significativos en la identificación, expresión y comprensión emocional, además de fortalecer la interacción grupal y la confianza. El ambiente fue alegre, participativo y respetuoso.

Figura 1

Conociendo mis emociones



Pintando lo que Siento

Para iniciar la actividad, invité a los niños y niñas a escuchar la canción “Canción de las emociones para niños”, con el propósito de crear un ambiente motivador y despertar su curiosidad frente al tema. Luego, asegurándome de que todos estuvieran cómodos y pudieran verse entre sí, les mostré el cuento “Milo, el ratoncito de las emociones”, presentándolo con voz tranquila y expresiva: “Hoy vamos a conocer a un ratoncito llamado Milo. Al igual que nosotros, a veces se siente feliz, otras veces triste, enojado o con miedo. Vamos a escuchar su historia y descubrir cómo muestra lo que siente.”

Durante la lectura, realicé pausas para mostrar las ilustraciones y hacer preguntas sencillas que promovieran la observación y la interpretación de las emociones del personaje,

como: ¿Cómo creen que se siente Milo ahora?, ¿Está feliz o triste? Cada respuesta fue validada con frases de reconocimiento: “Muy bien, todos sentimos diferente y todas las respuestas son importantes.”

La experiencia “Milo, el ratoncito de las emociones” evidenció un proceso pedagógico significativo que promovió el reconocimiento, la expresión y la validación de las emociones en los niños y niñas del nivel preescolar. Desde el inicio, el ambiente fue intencionado para favorecer la disposición emocional, utilizando la música y la literatura infantil como medios para captar la atención y generar conexión afectiva. Según Pérez, Garrido y Vicente (2024), el aprendizaje emocional en la infancia se construye mediante experiencias sensibles que permitan a los niños expresar sus sentimientos en entornos seguros y empáticos, aspecto que se reflejó claramente durante la lectura y el diálogo con el cuento

La participación infantil fue constante y espontánea, destacándose la forma en que los niños y niñas relacionaron las emociones del personaje con sus propias vivencias. Este ejercicio fortaleció la comprensión emocional y el desarrollo de la empatía, en coherencia con lo planteado por Bisquerra y Pérez-Escoda (2021), quienes sostienen que la educación emocional favorece la conciencia de sí mismo y la capacidad para identificar y comprender las emociones de los demás. Además, se evidenció la importancia de las estrategias comunicativas del docente (como la validación verbal y el reconocimiento positivo) para fomentar la confianza y la participación activa.

El uso del arte como medio de expresión emocional fue un componente clave en la actividad. A través de la pintura y la elección de colores, los niños y niñas lograron exteriorizar sentimientos que muchas veces no logran expresar con palabras. Este hallazgo se alinea con lo expuesto por Lam-Byrne (2023), quien argumenta que las experiencias basadas en el arte, la

creatividad y la exploración sensorial potencian la comunicación emocional y la construcción de sentido en la primera infancia.

La experiencia, permitió reconocer la importancia de generar espacios pedagógicos consolidado como una práctica coherente con los principios de la educación inicial contemporánea, que entiende al niño como un sujeto emocional, activo y capaz de construir conocimiento desde su experiencia y su sentir.

Figura 2

Pintando lo que siento



Juego de las Emociones Compartidas

Para iniciar la experiencia, organicé a los niños y niñas en círculo, creando un ambiente de cercanía y atención. Con voz tranquila y entusiasta les dije: “Hoy vamos a ver una película muy especial que se llama Intensamente. En esta historia conoceremos a unas emociones que viven dentro de la cabeza de una niña. Ellas son: alegría, tristeza, enojo, miedo y desagrado. Vamos a mirar la película y, en algunos momentos, la vamos a detener para hablar de lo que pasa

y de cómo nos sentimos nosotros también.”

Durante la vivencia, se proyectó la película *Intensamente* en su totalidad. A lo largo de la proyección, realicé pausas estratégicas en escenas clave para propiciar el diálogo, la imitación de gestos y la identificación emocional. Las preguntas fueron cortas y adaptadas a la comprensión de los niños, buscando conectar la historia con sus propias vivencias emocionales.

Algunos ejemplos de los momentos trabajados fueron:

- Minuto 3 – Riley bebé sonríe (Alegría): ¿Cómo se ve la cara cuando estamos felices? ¡Sonríe conmigo!
- Minuto 3 – Riley bebé llora (Tristeza): ¿Cómo es la cara cuando estamos tristes? ¡Hagamos una carita triste!
- Minuto 10 – Riley juega con sus papás (Alegría): ¿Qué cara ponemos cuando jugamos y estamos contentos?
- Minuto 27 – Riley ve la araña (Miedo): ¿Cómo ponemos la cara si algo nos asusta? (los niños se taparon los ojos o abrieron la boca en gesto de susto).
- Minuto 34 – Riley se enoja con la pizza (Enojo): ¿Cómo es la cara de enojado? (fruncieron el ceño y cruzaron los brazos).

Después de estas pausas, introduje una dinámica lúdica con un “micrófono mágico”, representado por un celular, explicándoles: “Hoy nuestro celular será un micrófono mágico. Cuando lo tengan en sus manos, podrán mostrar con su cara o su cuerpo cómo se sienten, igual que las emociones que vimos en *Intensamente*.” Cada niño y niña tuvo la oportunidad de participar, expresando emociones mediante gestos, posturas corporales o sonidos, lo que generó risas, curiosidad y empatía entre ellos. La interacción fue alegre y espontánea, promoviendo la expresión emocional sin temor al error.

Finalmente, cerré la experiencia diciendo con entusiasmo: “Nuestro micrófono mágico guardó las emociones de todos. Aprendimos que cada emoción es importante y que compartirlas nos hace sentir mejor.” Este cierre permitió reafirmar el propósito de la actividad: reconocer que todas las emociones cumplen una función y son parte natural de lo que sentimos en distintos momentos del día.

La experiencia, permitió observar cómo los niños y niñas logran identificar, expresar y comprender diferentes emociones a partir de una mediación pedagógica lúdica, audiovisual y participativa. El uso de la película *Intensamente* y la dinámica del “micrófono mágico” facilitaron que los niños reconocieran emociones básicas como alegría, tristeza, enojo, miedo y desagrado, tanto en los personajes como en sí mismos. Esta estrategia propició un ambiente de confianza, comunicación y aprendizaje emocional, en el cual la interacción y la empatía fueron elementos centrales. Durante la actividad se evidenció un desarrollo progresivo en la identificación emocional y la expresión corporal y gestual, aspectos que constituyen competencias esenciales en la educación emocional. Según Pérez, Garrido y Vicente (2024), el aprendizaje emocional y social debe favorecer el reconocimiento y la autorregulación de las emociones, entendidas como habilidades que fortalecen la convivencia, el bienestar y el aprendizaje significativo.

En este sentido, la observación de los niños imitando gestos, compartiendo experiencias y validando sus sentimientos refleja un proceso de construcción socioemocional activo y colaborativo. Asimismo, la experiencia muestra que el juego y el arte audiovisual son herramientas valiosas para el desarrollo integral de la infancia. En esta actividad, se asumió un rol de acompañante empático, facilitando el diálogo y la validación emocional con frases como “Todas las emociones son importantes” o “Gracias por compartir cómo te sientes”, lo cual

reforzó la confianza y la autoestima de los niños y niñas. En síntesis, la experiencia permitió constatar que los niños aprenden mejor cuando las emociones se integran al proceso educativo, cuando se sienten valorados y escuchados, y cuando el docente adopta un rol sensible y reflexivo.

Figura 3

Juego de las emociones compartidas



Teatro de las Sombras Emocionales

Para iniciar la experiencia, preparé el aula creando un ambiente misterioso y mágico. Apagué algunas luces y cerré parcialmente las cortinas, dejando una linterna encendida detrás de una tela blanca para proyectar sombras sobre la pared. El contraste de luces despertó la

curiosidad de los niños y niñas, quienes observaban atentamente los movimientos de las sombras mientras se acomodaban en semicírculo frente al escenario improvisado.

Con voz entusiasta, les dije: “Hoy vamos a descubrir un teatro muy especial... ¡un teatro donde los actores no se ven, porque son sombras! Pero esas sombras no son cualquier cosa, ¡son sombras que sienten emociones!” Luego coloqué mi mano frente a la luz para que observaran su sombra proyectada en la pared. Moví la mano cerca y lejos, mostrando cómo cambiaba de tamaño, y pregunté: “¿Qué ven en la pared?, ¿cómo cambia la sombra cuando acerco o alejo la mano?” Las respuestas fueron variadas y espontáneas: algunos decían “una mano grande”, otros “una mano chiquita”, y varios reían al intentar imitar los movimientos. A continuación, utilicé recortes de cartulina con caritas felices y tristes y los proyecté en la pared, explicando: “Esta sombra está muy contenta... y esta otra parece triste. Así como nosotros tenemos emociones, las sombras también las pueden mostrar.”

En la segunda parte de la actividad, invité a los niños y niñas a participar activamente en el teatro de sombras. Uno por uno, se acercaron a la luz para observar cómo su cuerpo proyectaba una figura sobre la pared. Algunos levantaban los brazos, otros saltaban o se encogían, descubriendo con alegría cómo su sombra cambiaba de forma y tamaño. Luego, propuse representar emociones específicas mediante posturas corporales: Alegría: brazos abiertos, saltos, sonrisa grande, Tristeza: cabeza baja, hombros caídos, Enojo: brazos en jarra, pisotón fuerte, Miedo: cuerpo encogido, manos tapando la cara.

Mientras un niño representaba una emoción, sus compañeros observaban y adivinaban cuál era, fomentando la empatía y la lectura de lenguaje corporal. Se escuchaban frases como “¡Está feliz!”, “Parece triste” o “Está bravo porque frunce la cara.” Más adelante, organicé pequeños grupos de 2 o 3 niños para que crearan una mini escena donde cada uno representara

una emoción diferente. Yo narraba lo que sucedía, ayudando a vincular las sombras con situaciones cotidianas.

Para cerrar, realicé una breve reflexión con el grupo, preguntando: “¿Qué emoción te gustó más ver en las sombras?, ¿Cuál fue la emoción más fácil de hacer?”. Las respuestas fueron muy espontáneas: “Me gustó hacer la alegría porque pude saltar”, “El miedo porque me escondí”, “El enojo porque pisé fuerte”. Sin duda, la experiencia permitió observar cómo el arte, el juego simbólico y la exploración sensorial se convierten en medios potentes para el desarrollo emocional, social y cognitivo en la infancia

Figura 4

Teatro de las sombras emocionales



Huellas de las Emociones

La jornada inició en un ambiente tranquilo y organizado. Se distribuyeron las mesas y materiales en el centro del aula, colocando la cartulina blanca extendida y los frascos de pintura

de colores llamativos. Los niños, sentados en círculo, escucharon con atención mientras la docente presentaba la actividad. Al mencionar que dejarían “huellas llenas de emociones y colores”, varios niños mostraron gestos de asombro y alegría.

Durante la explicación de los colores y sus significados, los niños participaron activamente mencionando ejemplos: uno dijo “yo estoy feliz, quiero amarillo”, mientras otro expresó “yo tengo miedo, porque anoche soñé con un monstruo”. Se notó interés y comprensión en la relación entre color y emoción. A medida que avanzaba la experiencia, los niños se acercaban por turnos a elegir su color y plasmar su huella. Algunos reían al sentir la textura fría de la pintura, otros observaban cómo quedaba su mano marcada en el mural. La docente acompañó con preguntas sencillas: “¿Qué emoción tiene tu huella?”, “¿Te gustó el color que elegiste?”. Los niños respondían con frases cortas y espontáneas como “mi huella está feliz” o “la mía está enojada”.

El ambiente se mantuvo alegre y participativo. Se evidenció colaboración entre los niños, pues algunos ayudaban a sus compañeros a aplicar la pintura o a limpiar sus manos. Al finalizar, la cartulina mostraba una mezcla armoniosa de huellas multicolores. Los niños se acercaban a observar el resultado y comentaban entre ellos: “mi huella está al lado de la tuya”, “¡parece un arcoíris!”. Durante la actividad de conteo, los niños y niñas mostraron interés por comparar los colores, señalando y contando con sus dedos. Algunos identificaron con facilidad el color que tenía más huellas, lo que permitió integrar aprendizajes matemáticos de forma lúdica.

La experiencia cerró con una conversación breve donde los niños expresaron cómo se habían sentido. Predominaron expresiones de alegría, orgullo y satisfacción por haber participado en la creación colectiva. El mural quedó expuesto en el aula, generando un ambiente colorido que refleja la diversidad emocional y la unión del grupo.

Figura 5

Huellas de las emociones



Camino de Emociones

Antes de iniciar, organicé el espacio para permitir el libre movimiento y propiciar un ambiente cómodo. Inicé la jornada con una canción de bienvenida: “Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude así...”, la cual fue acompañada por palmas, risas y gestos espontáneos de entusiasmo. La canción ayudó a captar la atención y a crear un clima de confianza, alegría y disposición para participar.

A continuación, expliqué con voz cercana y expresiva: “Hoy vamos a vivir una aventura muy especial... ¡vamos a caminar por el camino de las emociones! En el suelo hay tarjetas con caritas que muestran diferentes sentimientos: alegría, tristeza, enojo y calma. En cada una vamos a detenernos y mostrar con nuestro cuerpo cómo se siente esa emoción.” Los niños observaron con curiosidad las tarjetas y comenzaron a hacer comentarios espontáneos como: “¡Esa carita está brava!”, “Yo quiero la feliz”, o “Esa parece que llora”.

Para formar los grupos de trabajo, utilicé el juego “tingo, tingo, tango”, que resultó muy

divertido. Mientras la canción sonaba, los niños pasaban una pelota entre ellos y, al escuchar “¡tango!”, quien la tenía debía elegir una emoción y representar su gesto frente al grupo. De esta manera, los niños se agruparon según la emoción que les correspondía: alegría, tristeza, enojo o calma. Esta dinámica favoreció la participación equitativa y el trabajo colaborativo.

Durante el desarrollo, cada grupo transitó por el “camino de emociones”, expresando con su cuerpo lo que sentían según la tarjeta. En la emoción de alegría, se observaron saltos, risas y movimientos amplios; en la tristeza, gestos de hombros caídos y miradas hacia el suelo; en el enojo, brazos cruzados, ceños fruncidos y pisadas fuertes; y en la calma, respiraciones profundas, sonrisas suaves y manos en el pecho.

Realicé preguntas de acompañamiento para promover la reflexión:

- ¿Cómo se siente tu cuerpo cuando estás alegre?
- ¿Qué te pone triste?
- ¿Qué haces cuando estás enojado o tranquilo?

Las respuestas fueron variadas y espontáneas. Algunos niños expresaron: “Me siento feliz cuando juego con mis amigos”, “Me da miedo la oscuridad”, “Me pongo bravo cuando me quitan mis juguetes”, “Me siento triste cuando me caigo”, o “Estoy tranquilo cuando abrazo a mi mamá”. Estas manifestaciones reflejaron una comprensión genuina de las emociones y la capacidad de relacionarlas con sus vivencias personales. El ambiente durante toda la experiencia fue participativo, lleno de risas, gestos expresivos y cooperación entre los niños. Se evidenció disfrute y motivación al representar las emociones. Al finalizar, reuní nuevamente al grupo en círculo para dialogar sobre lo vivido. Les pregunté: “¿Cuál emoción te gustó más hacer?”; la mayoría mencionó la alegría, mientras algunos dijeron que la calma porque “es bonita y tranquila”.

La actividad concluyó con un aplauso general y expresiones de satisfacción. Se observó un avance significativo en la identificación y expresión de emociones, así como en la autorregulación y trabajo en grupo. Además, el uso del juego como estrategia facilitó la participación y la construcción colectiva del aprendizaje emocional.

Figura 6

Camino de emociones



Amigo de las Emociones

La jornada inició con la presencia de 16 niños y niñas, quienes se mostraron curiosos al ver una gran caja llena de materiales reciclables como botellas, cajas, tubos, tapas, papel periódico y bolsas. Con tono alegre, inicié la experiencia diciendo: “Hoy tenemos una misión muy especial. Vamos a construir entre todos un gran muñeco hecho con estos materiales. Cada uno pondrá algo de su creatividad y, al final, ¡nuestro muñeco cobrará vida con la imaginación del grupo!”.

Para generar un ambiente participativo, realicé algunas preguntas acompañadas de gestos:

señalé la cabeza y pregunté “¿Dónde está la cabeza de un muñeco?”, moví los brazos y dije “¿Cómo son los brazos de un muñeco?”, y con la mano dibujé una sonrisa mientras preguntaba “¿Qué material podemos usar para la boca?”. Los niños respondieron con risas, levantando las manos y dando ideas creativas.

Organicé a los niños en pequeños grupos de trabajo: uno se encargó de la cabeza, otro del cuerpo, otros de los brazos y piernas, mientras un último grupo se encargó de los detalles del rostro y los accesorios. El aula se llenó de movimiento, entusiasmo y risas; los niños exploraban los materiales reciclables, probaban combinaciones y proponían ideas para dar forma al muñeco.

Durante el proceso, guie la actividad con preguntas que promovieron el pensamiento y la resolución de problemas: “¿Qué podemos hacer para que la cabeza no se caiga?”, “¿Cómo pegamos los brazos para que queden firmes?”, “¿Dónde ponemos la boca para que el muñeco pueda sonreír?”. Los niños respondieron de manera espontánea, sugiriendo soluciones y ayudándose unos a otros. Cada niño y niña aportó un detalle propio: algunos pegaron las tapas como ojos, otros decoraron con papeles de colores o dibujaron una gran sonrisa. Cuando terminamos, colocamos el muñeco en el centro del salón y exclamé con entusiasmo: “¡Miren lo que logramos juntos! Este muñeco tiene un pedacito de cada uno de ustedes. Cuando trabajamos en equipo podemos crear cosas grandes y maravillosas.”

Al finalizar, invité a los niños a tocar el muñeco y contar qué parte hicieron. Uno señaló un ojo y dijo: “yo hice este ojo”, otro mostró la boca con orgullo, y varios sonrieron al ver su aporte reflejado. Para cerrar la experiencia, realicé una breve reflexión grupal con preguntas sencillas: “¿Qué fue lo más divertido de construir?”, “¿Por qué elegiste ese material?”. Las respuestas se acompañaron de risas, abrazos y gestos de satisfacción.

“Hoy descubrimos que el trabajo en equipo hace que nuestras ideas se unan y se

conviertan en algo grande. ¡Nuestro muñeco es el símbolo de lo que podemos lograr cuando todos ponemos el corazón y la creatividad!”.

Figura 7

Amigo de las emociones



A continuación, se presenta el análisis que permite comprender el impacto de la propuesta en el desarrollo integral de los niños y niñas en educación inicial.

Enfoque STEAM+

La implementación del enfoque STEAM+ generó un ambiente de exploración activa donde los niños y niñas pudieron indagar, experimentar y crear. Actividades como Conociendo mis emociones, El teatro de las sombras emocionales y Amigo de las emociones integraron ciencia, arte y experimentación, favoreciendo la observación y la resolución de problemas. En este sentido, Lam-Byrne (2023) señala que el enfoque STEAM promueve experiencias interdisciplinarias que fortalecen el pensamiento crítico y la participación activa.

Desarrollo Emocional

En relación con el desarrollo emocional, actividades como Conociendo mis emociones, Juego de las emociones compartidas y Camino de emociones permitieron avances en la

identificación, expresión y regulación de emociones. Los niños y niñas lograron verbalizar lo que sentían y reconocer emociones en sus compañeros, fortaleciendo la empatía. Estos resultados se sustentan en lo planteado por Rafael Bisquerra y Núria Pérez-Escoda (2007), quienes destacan la importancia de la educación emocional en el desarrollo integral.

Desarrollo Creativo

Los niños y niñas demostraron iniciativa para crear, transformar materiales y expresar ideas. Actividades como Pintando lo que siento y Huellas de las emociones favorecieron el uso de colores, formas y texturas como medios de expresión. Martínez (2017) afirma que la creatividad permite a los niños enfrentar problemas y desarrollar la observación, mientras que Madi (2012) resalta su papel en la construcción de significados. Así mismo, actividades como Juego de las emociones compartidas y Camino de emociones permitieron comprender y aplicar lo aprendido en distintos contextos; las familias evidenciaron la transferencia de aprendizajes al hogar, fortaleciendo el vínculo escuela–comunidad.

Objetivo 4 Valorar Cómo Mediante la Implementación de las Estrategias Pedagógicas Integradas en el Enfoque STEAM+ se Potenció el Desarrollo Emocional y Creativo en los Niños y Niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara (LICAVEPE), Sede Central

La valoración del proceso se realizó de manera sistemática mediante el análisis de evidencias recolectadas en el aula, tales como diarios de campo, registros fotográficos, listas de cotejo, guías de observación, entrevistas semiestructuradas y encuestas. Estos instrumentos permitieron evidenciar cómo, a través de estrategias pedagógicas significativas, se potenció el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas, en coherencia con el objetivo general del proyecto.

En este sentido, los resultados evidenciaron que el diseño intencionado de estrategias pedagógicas basadas en el enfoque STEAM+ favoreció la creación de estrategias pedagógicas significativas, en las cuales los niños y niñas lograron explorar, experimentar, crear y expresar sus emociones a través de diferentes lenguajes. La articulación de los componentes STEAM+ permitió fortalecer no solo la creatividad, sino también habilidades como la resolución de problemas, la imaginación, la comunicación y la interacción social.

La evaluación se desarrolló desde una perspectiva cualitativa con apoyo de elementos cuantitativos, lo que permitió valorar los progresos individuales y colectivos, teniendo en cuenta las características, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño y niña. Este proceso favoreció la reflexión pedagógica y la mejora continua de la práctica educativa, fortaleciendo la pertinencia de las estrategias implementadas.

Los resultados obtenidos permitieron confirmar que la integración del enfoque STEAM+ contribuyó de manera significativa a potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas de educación inicial, evidenciando el cumplimiento del objetivo general del proyecto.

Revisión Analítica de la Experiencia Pedagógica

El análisis de la práctica evidenció una coherencia sólida entre el propósito de potenciar el desarrollo emocional y creativo y la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el enfoque STEAM+ en la educación inicial. La articulación entre la identificación de oportunidades pedagógicas, el diseño, la implementación y la valoración de las estrategias permitió un proceso de ajuste continuo, respondiendo a las oportunidades del grupo y aprovechando la información recogida en el aula para fortalecer la propuesta en cada fase del proyecto.

Se reconoció la importancia del tiempo pedagógico flexible, ya que al ampliar la duración

de algunas actividades se evidenció un mayor nivel de participación, disfrute y profundidad en la expresión emocional y creativa de los niños y niñas. Esto permitió inferir que los procesos de exploración, experimentación y creación requieren espacios menos rígidos, donde los estudiantes puedan interactuar, imaginar y construir significados a su propio ritmo.

La gestión ética de las evidencias, especialmente en lo relacionado con el registro fotográfico y la protección de la identidad de los niños y niñas, orientó el fortalecimiento de instrumentos cualitativos como los diarios de campo, las guías de observación y las listas de cotejo. Esto contribuyó a consolidar una documentación pedagógica rigurosa, respetuosa y pertinente para la evaluación formativa del proceso.

El rol del docente se evidenció como un mediador fundamental en el desarrollo de la experiencia, ya que, a través del acompañamiento y la orientación se promovieron ambientes de aprendizaje seguros que favorecieron la expresión de emociones, la creatividad y la participación activa. La integración del enfoque STEAM+ permitió diseñar estrategias pedagógicas en las que los niños y niñas exploraron, experimentaron y crearon a partir de la interacción con diversos materiales, recursos y situaciones significativas.

La valoración mediante indicadores de logro facilitó la retroalimentación constante y la toma de decisiones pedagógicas informadas, permitiendo ajustar aspectos relacionados con los recursos, los tiempos y las dinámicas de participación. Asimismo, la adecuación de los espacios y materiales respondió a las características del contexto, favoreciendo ambientes de aprendizaje inclusivos, motivadores y coherentes con las oportunidades de la educación inicial.

En síntesis, la experiencia pedagógica permitió evidenciar que la integración del enfoque STEAM+ constituye una estrategia pertinente e innovadora para potenciar el desarrollo emocional y creativo en los niños y niñas, al tiempo que fortalece la práctica docente mediante

procesos reflexivos, flexibles y contextualizados.

Conclusiones y Recomendaciones

Lecciones Aprendidas

Durante el desarrollo de este proyecto de investigación se reconocieron aprendizajes significativos que enriquecieron la formación pedagógica. En primer lugar, la integración del enfoque STEAM+ se consolidó como una estrategia pertinente para potenciar el desarrollo emocional, creativo y el aprendizaje significativo en la educación inicial. A lo largo del proceso, los niños y niñas evidenciaron avances en su capacidad para explorar, experimentar, expresar emociones y generar ideas creativas, demostrando que el aprendizaje se fortalece cuando se articula con estrategias pedagógicas activas, sensoriales y emocionalmente significativas.

Asimismo, se evidenció el fortalecimiento del rol docente a través de la implementación de estrategias mediadoras innovadoras, intencionadas y sensibles a las oportunidades de la primera infancia. De igual manera, la participación de las familias enriqueció el proceso educativo, resaltando la importancia del trabajo articulado entre la escuela, el hogar y la comunidad.

En síntesis, el proyecto cumplió satisfactoriamente su objetivo general, evidenciando que la educación inicial, cuando se fundamenta en estrategias pedagógicas integrales y contextualizadas, brinda oportunidades reales para potenciar el desarrollo infantil en todas sus dimensiones. En este sentido, el enfoque STEAM+, articulado con el desarrollo emocional y creativo, se posiciona como una propuesta pedagógica innovadora, pertinente y transformadora.

Recomendaciones

A partir de los hallazgos obtenidos durante la implementación del proyecto pedagógico basado en el enfoque STEAM+, se recomienda promover su integración en las prácticas de educación inicial mediante el diseño de actividades que articulen la ciencia, el arte, la tecnología

y el juego, favoreciendo el aprendizaje significativo y la participación activa de los niños y niñas. Asimismo, se sugiere continuar fortaleciendo el desarrollo emocional a través de estrategias intencionadas que favorezcan la identificación, expresión y regulación de las emociones, contribuyendo a la autonomía y a la interacción social.

Finalmente, se considera fundamental fortalecer la formación docente en el enfoque STEAM+ y la educación emocional, así como fomentar la participación activa de las familias, con el fin de garantizar la articulación entre el contexto escolar y el entorno familiar.

Referencias Bibliográficas

- Arguello, V., Chaparro, M. A. & García, L. N. (2020). Steam Creative. [Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB. Pregrado Licenciatura en Educación Preescolar]. Repositorio Institucional UNAB <http://hdl.handle.net/20.500.12749/7251>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-libre.pdf
- Bravo Parrales, E. P. ., & Mena Guano, P. L. (2025). La funcionalidad de la metodología STEAM en el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 a 5 años. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), e-696. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)696](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)696)
- Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XX1*, 10(), 61-82.
- Bisquerra, Rafael (Coord.); Punset, Eduard; Mora, Francisco; García Navarro, Esther; López-Cassá; Pérez-González, Juan Carlos; Lantieri, Linda; Nambiar, Madhavi; Aguilera, Pilar; Segovia, Nieves; Planeslls, Octavi. (2012). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Esplugues de Llobregat (Barcelona): Hospital Sant Joan de Déu.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24803w/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>
- Espinoza Freire, E. E. (2018). CONSIDERACIONES SOBRE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 1(3), 18-24. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778097004.pdf>
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Revista Conrado*, 16(75), 103-110. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990->

8644-rc-16-75-103.pdf

Espinoza Freire, E. E., & Ruíz, D. T. (2015). Metodología de la investigación educativa y. Machala: UTMach.

Guerra-Hernández, G. K., Silva-Jiménez, M. S., Guascalay-Remache, I. L., & Benítez-Caizatoa, E. C. (2025). Modelo STEAM: Enfoque pedagógico innovador que favorece el desarrollo integral de estudiantes de educación inicial [STEAM Model: An innovative pedagogical approach that promotes the comprehensive development of early childhood education students]. *Cognopolis. Revista De educación Y pedagogía*, 3(2), 26-38.
<https://doi.org/10.62574/0wayeq69>

Lam-Byrne, A. G. (2023). El aprendizaje STEAM: una práctica inclusiva. *Revista Científica Episteme Y Tekne*, 2(1), e466. <https://doi.org/10.51252/rceyt.v2i1.466>

Madi, I. (2012). La creatividad y el niño. Palibrio.

Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos:
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/gender-equality/>

de Desarrollo Sostenible, O. (17). Objetivos para transformar nuestro mundo.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. In *Pupils' Attitudes Towards Technology (PATT-19) Conference: Research on Technology, Innovation, Design & Engineering Teaching*, Salt Lake City, Utah, USA.

Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the US as a

practical educational framework for Korea. *Journal of the Korean Association for Science Education*, 32(6), 1072-1086.

Apéndices

Apéndice A

Consentimiento



CONSENTIMIENTO INFORMADO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO CARMELO PERCY VERGARA, SEDE CENTRAL

Conste por el presente documento, por una parte, la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara, Sede Central y de la otra parte, el docente en formación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, sobre el manejo de la información de los estudiantes que hacen parte del escenario de práctica que:

1. Los padres de familia del grado Primero de la institución educativa Liceo Carmelo Percy Vergara, Sede Central, manifiestan que han sido informados acerca del proceso de Práctica Pedagógica que adelanta el (la) estudiante María Margarita Pérez González, en el marco de la formación profesional como Licenciado/a en Pedagogía Infantil de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Por lo anterior, se tiene en cuenta lo siguiente:

- La participación de los niños y niñas en los videos y/o registros fotográficos, no tendrá repercusiones en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones.
- La participación de los niños y niñas en los videos y/o registros fotográficos no generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por su participación.
- De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la identidad de los niños y de las niñas, no será publicada, y las imágenes registradas durante la intervención de la práctica pedagógica, se utilizarán únicamente para los propósitos de entrega de evidencia de la práctica educativa y pedagógica del docente en formación a cargo de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.
- Que el (la) docente en formación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, la Universidad y la Institución Educativa garantizan la protección de las imágenes de los niños y de las niñas y el uso de estas, durante y posteriormente a la entrega de las evidencias de la práctica educativa del docente, teniendo en cuenta la normatividad vigente sobre protección de datos y de forma consciente y voluntaria.

Firma

Cédula de Ciudadanía:

42205021

Docente titular de la Institución Educativa Liceo Carmelo Percy Vergara, Sede Central

Esta política de protección de datos personales se aplicará a todos los datos Personales de niños, niñas adolescentes y jóvenes menores de edad que sean objeto de videos o registros fotográficos por parte de los estudiantes de la Práctica pedagógica de la Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

- Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia.
- Ley 1581 de 2012 - Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales.
- Artículos 15 de la CPC – protección de datos personales
- Artículos 43 y 44 de la CPC Derechos fundamentales de hombres y mujeres y de los niños y niñas en Colombia

Apéndice B

Planeadores de las estrategias pedagógicas

Los planeadores de esta investigación fueron diseñados en el marco del proyecto pedagógico, con el propósito de orientar el desarrollo de cada una de las estrategias pedagógicas implementadas con los niños y niñas de educación inicial. Estos constituyeron una herramienta fundamental para la organización, estructuración y seguimiento de las actividades basadas en el enfoque STEAM+.

Es importante señalar que, aunque los planeadores establecieron una secuencia y tiempos definidos, durante la implementación las estrategias pedagógicas pudieron ajustarse de acuerdo con las dinámicas del grupo, permitiendo ampliar el tiempo o modificar algunas actividades en función de los intereses, oportunidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

[PLANEADORES](#)

Apéndice C

Fotografías de las estrategias pedagógicas

Las siguientes fotografías constituyen evidencia del desarrollo de cada una de las estrategias pedagógicas planeadas en el marco del proyecto. Estas imágenes son de autoría propia y fueron recopiladas durante la implementación de las actividades, respetando los criterios éticos establecidos para el uso de registros visuales en contextos educativos.

Apéndice Estrategias Pedagógica 1 Conociendo mis emociones



Apéndice Estrategias Pedagógica 2 Pintando lo que siento



Apéndice Estrategias Pedagógica 3 Juego de las emociones compartidas



Apéndice Estrategias Pedagógica 4 Teatro de las sombras emocionales



Apéndice Estrategias Pedagógica 5 Huellas de las emociones



Apéndice Estrategias Pedagógica 6 Camino de emociones



Apéndice Estrategias Pedagógica 7 Amigo de las emociones



Apéndice D

Guías de Observación

Las guías de observación fueron utilizadas como instrumento para registrar de manera estructurada el comportamiento, la participación y las expresiones emocionales y creativas de los niños y niñas durante las actividades desarrolladas.

Este instrumento permitió recolectar información pertinente para el análisis del proceso y la valoración del impacto de las estrategias pedagógicas implementadas desde el enfoque STEAM+.

[GUÍAS DE OBSERVACIÓN](#)

Apéndice E

Diarios de Campo

Los diarios de campo fueron un instrumento clave para registrar las estrategias pedagógicas desarrolladas durante la implementación del proyecto. En ellos se consignaron observaciones sobre las actividades, comportamientos, interacciones y expresiones emocionales y creativas de los niños y niñas.

Este recurso permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica, evidenciar avances en el desarrollo emocional y creativo, y apoyar la valoración del proceso en el marco del enfoque STEAM+.

[DIARIOS DE CAMPO](#)