

DISEÑO Y DESARROLLO DE UN PROYECTO STEAM BASADO EN “DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS”

Facultad de Ciencias de la
Educación

Jenny Paola Samboni Piamba

N.º EDMA14/2025



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia



Resumen

El presente documento describe el desarrollo de un proyecto pedagógico realizado con el curso 101, basado en la lectura del cuento *Donde viven los monstruos*. El proceso inició con una sesión de observación participativa para reconocer las dinámicas del grupo y ajustar las actividades a su ritmo de trabajo. En las sesiones siguientes se realizaron experiencias de lectura, creación y exploración artística, comenzando con un rompe hielo para generar confianza y conocer los nombres de los estudiantes. Posteriormente se efectuó la lectura del cuento, que permitió formular preguntas, anticipaciones y análisis del relato. A partir de esta lectura, los estudiantes elaboraron en grupos un primer boceto de su propio monstruo, integrando ideas, negociando decisiones y resolviendo conflictos que surgieron durante el trabajo colectivo. En sesiones posteriores escribieron las características del monstruo y diseñaron el ecosistema donde viviría, reflexionando sobre necesidades vitales, ambiente y elementos naturales. La última sesión se desarrolló con el cuento *El monstruo de los colores*, como actividad de cierre emocional y de evaluación narrativa sobre lo aprendido, lo que permitió evidenciar la apropiación del proceso, la participación activa y el vínculo afectivo generado entre la maestra en formación y el grupo.

Palabras clave

Ambientes de aprendizaje, educación primaria, literatura infantil, trabajo colaborativo.

Abstract

This document describes the development of an educational project carried out with Course 101, based on reading the story *Where the Wild Things Are*. The process began with a participatory observation session to recognize the group dynamics and adjust the activities to their work pace. In the following sessions, reading, creation, and artistic exploration experiences were carried out, beginning with an icebreaker to build trust and learn the students' names. The story was then read, which allowed for questions, predictions, and analysis of the story. Based on this reading, the students worked in groups to create a first sketch of their own monster, integrating ideas, negotiating decisions, and resolving conflicts that arose during the collective work. In subsequent sessions, they wrote down the characteristics of the monster and designed the ecosystem where it would live, reflecting on vital needs, environment, and natural elements. The last session was based on the story *The Color Monster*, as an emotional closing activity and narrative evaluation of what had been learned, which allowed us to see the appropriation of the process, active participation, and the emotional bond generated between the teacher in training and the group.

Keywords

Children's literature, collaborative work, learning environments, primary education.

Cómo citar / How to cite?:

Samboni Piamba, J. P. (2025). Diseño y desarrollo de un proyecto STEAM basado en "Donde viven los monstruos" [documento de trabajo n.º EDMA14]. Universidad La Gran Colombia. <https://hdl.handle.net/11396/8989>

1. Desarrollo y fundamentación del proyecto

El proyecto se fundamentó en la literatura infantil como estrategia para integrar áreas STEAM de manera significativa en el curso 101. La narrativa fue el eje articulador que permitió conectar las experiencias de lectura con actividades creativas y expresivas. Autores como Resnick (2017) resaltan la importancia del aprendizaje basado en proyectos y la creatividad en la infancia, mientras que Martín-Páez *et al.* (2019) y Vázquez-Alonso y Manassero-Mas (2020) explican la relevancia de la educación STEAM como enfoque interdisciplinar. Desde este marco teórico, las actividades se diseñaron para promover participación, imaginación, pensamiento crítico y construcción colectiva.

1.1. *Proceso inicial y observación participativa*

La primera sesión se desarrolló exclusivamente desde la observación participativa. La maestra en formación no intervino directamente con los estudiantes; su propósito fue reconocer comportamientos, interacciones, ritmos del curso 101 y la forma en que la docente titular organizaba las dinámicas del aula. Esta observación permitió comprender que los lunes cada quince días el grupo tenía un cambio en la rutina debido a su horario de almuerzo tardío, lo que implicaba sesiones más cortas y adaptaciones en la planeación. Esta información resultó esencial para el diseño y rediseño del proyecto, ya que condicionó el tiempo disponible y la profundidad de las actividades.

1.1.1. *primer acercamiento y establecimiento del vínculo*

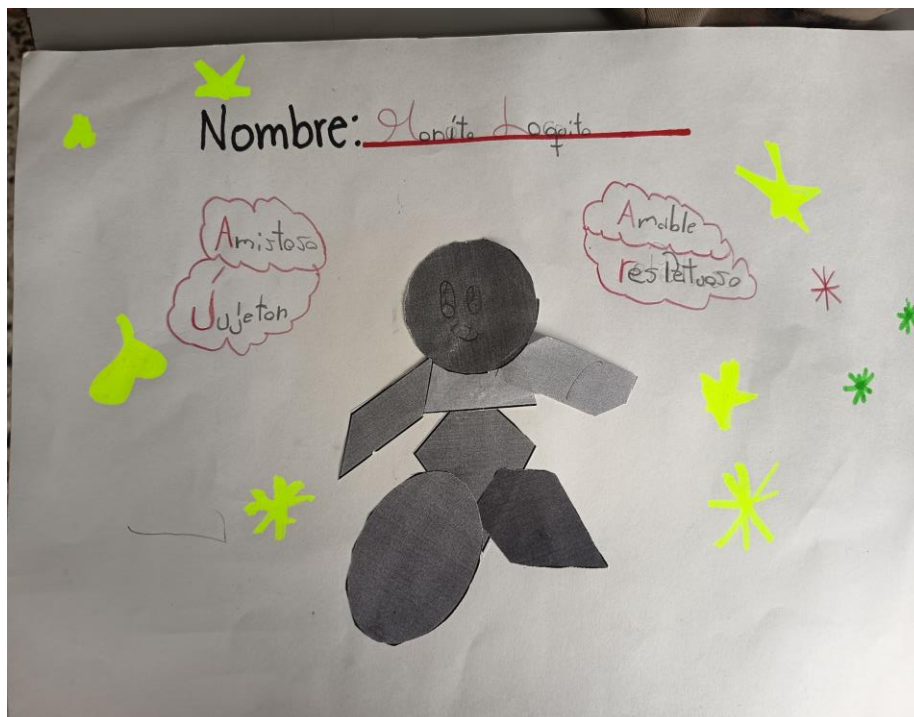
La segunda sesión permitió el primer contacto directo con los estudiantes mediante una actividad rompe hielo en grupos diferenciados por colores. Cada integrante dibujaba una tarjeta en la espalda de su compañero y luego rotaban dentro del mismo grupo. Esta dinámica favoreció el reconocimiento de los nombres, la participación activa y la construcción de confianza. Además, posibilitó identificar niveles de socialización, liderazgos, tensiones y formas de comunicación, elementos necesarios para comprender cómo organizar posteriormente el trabajo en equipo. Durante esta sesión también se anunció la lectura del cuento que guiaría las siguientes actividades, generando expectativa en los niños.

2. Cuerpo del texto

La tercera sesión estuvo centrada en la lectura del cuento *Donde viven los monstruos*. Los estudiantes se sentaron alrededor de la maestra en formación y participaron activamente respondiendo preguntas sobre lo que creían que ocurriría, sobre las acciones del protagonista y sobre posibles finales, favoreciendo la comprensión lectora y la expresión oral. Posteriormente, se organizaron grupos aleatorios para diseñar su propio monstruo con figuras geométricas. Esta actividad permitió observar procesos de negociación y diferencias entre preferencias individuales y grupales. También fue necesario mediar conflictos relativos a la ubicación de elementos del monstruo, lo cual permitió promover habilidades de escucha y respeto.

En la siguiente sesión, los estudiantes escribieron el nombre del monstruo y describieron sus características. Se introdujo la idea de pensar en una posible representación tridimensional, aunque esta fase permaneció en el plano imaginativo debido a la limitación de tiempo. Algunos niños manifestaron el deseo de trabajar de forma individual, lo que implicó reorganizar los grupos y ajustar nuevamente la dinámica para favorecer la participación equitativa.

Figura 1. Elaboración del monstruo y elección del nombre y características del monstruo.



Fuente: estudiantes curso 101.

Más adelante se trabajó la construcción del ecosistema del monstruo. Los estudiantes utilizaron materiales como recortes, hojas de colores, lápices y cartulinas. Esta actividad permitió explorar ideas sobre necesidades vitales, condiciones del entorno y tipos de hábitats, integrando creatividad y conceptos básicos de ciencias naturales. Cada niño explicó dónde viviría su monstruo, qué recursos tendría y cómo imaginaba su supervivencia en ese entorno.

Figura 2. Los niños y niñas están en los grupos elaboran el ecosistema para su monstruo.



Fuente: estudiantes curso 101.

Figura 3. Uno de los niños decide hacerse por su cuenta y realiza desde cero su monstruo y elabora el ecosistema para el monstruo.



Fuente: estudiantes curso 101.

- La participación constante y la apropiación del proyecto por parte de los estudiantes evidenció su motivación, expresiones emocionales y recordación significativa de las actividades realizadas.

4. Conclusiones

El desarrollo del proyecto evidenció que la literatura infantil es un recurso pedagógico significativo para promover la creatividad, la expresión emocional y la participación activa en estudiantes de primaria. La lectura del cuento y las actividades posteriores permitieron que los niños interpretaran, imaginaran y transformaran la narración en productos propios que reflejaron su forma de pensar y sus intereses. Asimismo, el trabajo grupal facilitó el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, como la negociación, la mediación de conflictos y la colaboración, aspectos que fueron necesarios en la construcción de monstruos y ecosistemas.

El proceso también mostró la importancia de adaptar las actividades a los tiempos escolares reales, especialmente en jornadas reducidas como las del curso 101, lo que permitió reorganizar metas y mantener la coherencia del proyecto. Finalmente, la actividad de cierre evidenció que los estudiantes lograron conectar lo aprendido con sus emociones, expresar con claridad sus recuerdos y valorar el acompañamiento recibido, lo que confirma que la experiencia pedagógica tuvo un impacto positivo y significativo en su formación.

5. Referencias

- Bers, M. U. (2022). *Beyond Coding: How children learn values through programming*. MIT Press.
- Llenas, A. (2018). *El monstruo de colores*. Flamboyant.
- Martín-Páez, T., Aguilera, D., Perales-Palacios, F., & Vílchez-González, J. (2019). What are we talking about when we talk about STEM education? A review of literature. *Science Education*, 103(4), 799–822. <https://doi.org/10.1002/sce.21522>
- Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*. MIT Press.
- Sendak, M. (2012). *Donde viven los monstruos*. Harper & Row.
- Vázquez-Alonso, Á. y Manassero-Mas, M. A. (2020). Educación STEAM: un enfoque integrador para la enseñanza de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. *Revista Eureka*, 17(3), 3105. https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ens_divulg_cienc.2020.v17.i3.3105



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia