

STREAM en Acción: Resumen y Guía Rápida

Nombre de Conferencia: Make Space for Play

Fecha: 10.18.2025

Facilitadora: Lucy Martinez, Lsegura.reyna@gmail.com

Introducción: Este recurso resume los conceptos, beneficios y actividades STREAM para usar en el juego diario de manera práctica y divertida.

Beneficios de STREAM y del Juego

- **STREAM:** pensamiento crítico, creatividad, colaboración, innovación
- **Juego:** desarrollo cognitivo, social y emocional; exploración y descubrimiento
- **Juntos:** aprendizaje significativo; conceptos absorbidos naturalmente; maestros guían la exploración

Áreas STREAM

Significado		Enfoque	Ejemplos
Ciencia		Vida, Tierra,	Plantas, animales, salud, cambios de estado
		Física :Movimiento, fuerzas, energía	Empujar, rodar, luz, sonido
		Química Sustancias y reacciones	Mezclas, cambios de estado, propiedades de materiales
Tecnología		Uso de herramientas digitales y tecnológicas	Computadoras, tabletas, programación, robótica
Lectura / Artes del lenguaje		Comunicación, comprensión y creatividad	Narración de historias, vocabulario, diarios, secuenciación
Ingeniería		Diseño, construcción y resolución de problemas	Estructuras, puentes, máquinas simples, inventos
Arte		Creatividad y autoexpresión	Pintura, escultura, música, teatro, diseño
Matemáticas		Patrones, lógica y resolución de problemas	Conteo, formas, medición, clasificación, gráficas, estimación

Actividades Prácticas

Actividad		Enfoque STREAM	Objetivo
Construir un Puente		Ingeniería, Ciencia, Matemáticas	Diseñar un puente con pajillas, cinta y papel; medir, probar y registrar resultados
Círculo de cuentos		Lectura, Ingeniería, Artes	Inventar un final alternativo para fomentar comprensión y pensamiento de diseño
Codificación con movimiento		Tecnología, Matemáticas, Artes	“Robot humano” con instrucciones paso a paso para introducir lógica de codificación
Collage de arte con la naturaleza		Ciencia, Artes, Lectura	Crear arte usando materiales naturales para contar una historia
Matemáticas en movimiento		Matemáticas, Artes, Tecnología	Secuencias de baile siguiendo patrones repetitivos (A-B-A-B)
Robots reciclados		Ingeniería, Tecnología, Artes	Crear robots con materiales reciclables; etiquetar partes y funciones
Hundir o flotar		Ciencia, Matemáticas	Predecir y probar objetos en agua; registrar resultados y discutir observaciones
Jardín en el aula		Ciencia, Lectura, Matemáticas	Plantar semillas, hacer seguimiento del crecimiento y documentar hallazgos

Recursos Para el Futuro

1. [MIT Open Learning](#)
2. [The Education Plan](#)
3. [Science Buddies](#)

Aviso: Este material es solo para fines educativos. Adapte las actividades según la edad y habilidades de los niños. Los autores no se responsabilizan por accidentes o resultados específicos.
