



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja.

### **Autores**

Ana María Reyes Sanabria

Cód. Estudiantil: 2284313

Laura Milena González Castiblanco

Cod. Estudiantil: 2350056

Docente Asesor de Opción de grado:

Luz Angela Naranjo Jiménez

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Ciencias Sociales y de la Educación

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Bogotá D.C

Mayo 2025



**Resumen:**

A través de la sistematización de experiencias pedagógicas, especialmente en el proyecto titulado “Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja”, el cual surgió con la realización de la práctica pedagógica de aula de la licenciatura en educación infantil, el objetivo principal de este proyecto se enmarco el fortalecimiento de las habilidades matemáticas y artísticas contribuyendo a los ejes del desarrollo infantil (cognitivo, socio afectivo, corporal y lenguaje), haciendo uso del enfoque STEAM, en niños del grado Transición de la Escuela Normal Superior de Chiquinquirá. Por lo tanto, se realizó una investigación con enfoque cualitativo, con el tipo de investigación acción, utilizando instrumentos de recolección de información, como fichas de caracterización, observación y diarios de campo.

De esta forma, en este proyecto se tuvo en cuenta el aprendizaje basado en proyectos, dando un enfoque significativo al aprendizaje, atendiendo a las necesidades e intereses del objeto de estudio, en donde se logró reconocer que había interés por la animación Bluey y los animales de la granja. También, se implementaron una serie de estrategias que se enmarcaron en estos personajes, que permitieron la realización de los siguientes temas del área de prematemáticas y artes: lateralidad, nociones básicas, figuras geométricas y fortalecimiento de las habilidades motrices.

Ahora bien, este proyecto contribuyó significativamente a la práctica docente, optando por metodologías innovadoras, en donde se tiene un papel activo en el aprendizaje haciendo uso de recursos didácticos y tecnológicos. Así mismo, se logró evidenciar la eficacia que tiene



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

implementar estrategias pedagógicas STEAM en el aula. Este enfoque favorece la curiosidad y el entusiasmo de los niños en cada una de las actividades previstas. La transversalización de contenidos que permite el enfoque STEAM es crucial para el crecimiento de habilidades de pensamiento enriqueciendo el proceso de aprendizaje y enseñanza.

**Palabras clave:** STEAM, habilidades matemáticas, educación inicial, arte, recursos digitales.

**Abstract:**

Through the systematization of pedagogical experiences, especially in the project entitled "A Fun-Filled Adventure with Bluey and the Farm Animals," which arose from the implementation of the classroom pedagogical practice of the Bachelor's Degree in Early Childhood Education, the main objective of this project was to strengthen mathematical and artistic skills, contributing to the axes of child development (cognitive, socio-affective, corporal and language), making use of the STEAM approach, in children in the Transition grade of the Normal Superior School of Chiquinquirá. Therefore, a qualitative research approach was carried out, with the type of action research, using data collection instruments, such as characterization sheets, observations and field diaries.

Thus, this project took into account project-based learning, giving a meaningful approach to learning, addressing the needs and interests of the subject of study. It was possible to recognize an interest in the animation "Bluey and the Farm Animals." A series of strategies framed around these characters were also implemented, enabling the following topics in the areas



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

of pre-mathematics and arts to be addressed: laterality, basic notions, geometric shapes, and strengthening of motor skills.

This project significantly contributed to teaching practice, opting for innovative methodologies, where students play an active role in learning through the use of educational and technological resources. It also demonstrated the effectiveness of implementing STEAM teaching strategies in the classroom. This approach fosters children's curiosity and enthusiasm in each of the planned activities. The cross-curricular content integration enabled by the STEAM approach is crucial for developing thinking skills, enriching the teaching and learning process.

**Keywords:** STEAM, math skills, early childhood education, art, digital resources.

### **Introducción**

Gracias a la sistematización se abordan distintos enfoques del contexto; además, se orienta en distintas ramas, de acuerdo con Oscar Jara (2018) “El interés por la sistematización de las experiencias ha crecido enormemente en los últimos años en muy diversos campos, sobre todo en las áreas de intervención social: salud, educación, proyectos de desarrollo, derechos humanos, etc., incluso en otras como capacitación agropecuaria y protección del medio ambiente” (p2 6).

Se resalta que la sistematización contribuye enormemente en distintos campos; ahora bien, en la educación, al vincular la sistematización de experiencias genera posibilidades de desarrollo con los estudiantes donde se plasman estrategias y herramientas de enseñanza que permitan generar soluciones desde la visión de los sujetos.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

Dentro del desarrollo y ejecución para el fortalecimiento de las habilidades matemáticas y artísticas en niños de transición de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo y Guevara de Chiquinquirá, Boyacá, mediante el enfoque STEAM, contribuyendo a los ejes del desarrollo infantil ( cognitivo, socioafectivo, corporal y lenguaje; se establece en una institución de carácter público, donde se enfoca a un modelo pedagógico constructivista, el cual permite ofrecer un papel primordial al estudiante al asociar el aprendizaje como una construcción de saber; no obstante, al momento de visualizar el contexto se reflejaron algunas características de un modelo tradicional.

La institución ofrece un proceso educativo integral que abarca desde el grado de transición hasta grado once, incluyendo la formación complementaria. En el grado de transición se implementan actividades lúdicas y dinámicas que favorecen el desarrollo de habilidades y capacidades en los niños, estimulando los ejes pedagógicos: estético, cognitivo, socioafectivo, comunicativo y espiritual. Estas experiencias promueven una base sólida para la adquisición de conocimientos y el crecimiento integral del estudiante. Durante el proceso de observación se apoyaron competencias académicas como la prematemática y el arte, fortaleciendo los ejes del desarrollo infantil mediante el uso de herramientas STEAM y estrategias innovadoras y atractivas.

Según el Ministerio de educación Nacional en el documento número 20 del año 2014, se proponen 4 actividades esenciales propias de la infancia: el juego el arte y la exploración del medio. (p.79)Estas no deben verse solo como medios pedagógicos, sino como prácticas que, por sí solas, generan aprendizajes significativos. Como bien es mencionado, los ejes pedagógicos



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 orientan la construcción de experiencias significativas al vincularse con temáticas académicas y favorecer el logro de aprendizajes.

De este modo, surge como pregunta de investigación ¿Cómo desde la sistematización de la experiencia pedagógica “Una aventura con Bluey y los animales de la granja”, se manifiestan estrategias STEAM que permitan el fortalecimiento de los ejes de desarrollo infantil (cognitivo, ¿socio afectivo, corporal y lenguaje)? Este interrogante busca presentar la articulación que existe entre la enseñanza en primera infancia y cómo las estrategias STEAM facilitan la formación integral de los niños y niñas.

Se diseñaron dos actividades pedagógicas para identificar los intereses de los estudiantes, revelando afinidad por el personaje Bluey y los animales de la granja. A partir de esto, se estructuraron estrategias transversales con inicio, desarrollo y cierre, incorporando materiales diversos, especialmente recursos digitales para fortalecer el enfoque STEAM.

La sistematización de la investigación enriqueció la práctica docente al implementar el enfoque STEAM como una alternativa innovadora en la educación inicial. Esta metodología promovió la participación activa, el uso de recursos digitales y el desarrollo de habilidades como la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas, respondiendo a los intereses de los niños y fortaleciendo su aprendizaje integral. La importancia que tiene este proceso pedagógico es fortalecer las matemáticas y el arte de manera positiva asociando la tecnología y estrategias lúdicas, apropiando herramientas STEAM manteniendo una interdisciplinariedad entre los ejes pedagógicos competencias académicas y al mismo tiempo influir dentro de los ejes pedagógicos.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

En síntesis, el working paper está estructurado siguiendo las etapas de la sistematización de experiencias propuestas por Jara (2018), en este sentido, se dio inicio con el punto de partida, en el cual se sistematizó la experiencia desarrollada en la Normal Superior de Chiquinquirá. En segundo lugar, en el momento de ejecución, se restauró la experiencia desde la reconstrucción de esta, en donde se organizó y categorizó la información. Y finalmente, los resultados, a partir de las reflexiones y conclusiones, mediante el reconocimiento de los aprendizajes obtenidos, procesos de análisis y formulación de conclusiones.

## **1. Objetivos**

### **Objetivo General**

- Fortalecer las habilidades matemáticas y artísticas en niños de transición de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo y Guevara de Chiquinquirá, Boyacá, mediante el enfoque STEAM, contribuyendo a los ejes del desarrollo infantil (cognitivo, socioafectivo, corporal y lenguaje)

### **Objetivos específicos:**

- Identificar los intereses y necesidades por medio de la observación participante y fichas de caracterización, sobre qué preferencias mantienen los estudiantes, vinculando las competencias académicas de prematemáticas y arte, con el fin de llevar a cabo un proyecto que involucre el enfoque STEAM como estrategia innovadora en los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

- Diseñar acciones pedagógicas enfocadas hacia la prematemáticas y arte involucrando el personaje Bluey como fuente de interés en las diferentes actividades.
- Implementar acciones pedagógicas que enriquezcan los ejes pedagógicos de desarrollo infantil, teniendo en cuenta los intereses personales y grupales que se evidenciaron durante el proceso de caracterización integrando recursos digitales.
- Apoyar el fortalecimiento y desarrollo de los ejes pedagógicos de los niños del grado transición implementando e innovando acciones pedagógicas creativas y didácticas nuevas mediante Bluey y los animales de la granja.

A su vez, la importancia de investigar este tema recae en la necesidad de abordar las brechas existentes en la literatura sobre la educación STEAM en preescolar, para fortalecer las habilidades matemáticas y artísticas. La investigación busca abordar la falta de estudios sobre el enfoque STEAM en educación preescolar, especialmente en los departamentos de Cundinamarca y Boyacá, donde este enfoque se ha aplicado principalmente en niveles superiores. A través del proyecto, se proponen estrategias que fortalecen las habilidades matemáticas y artísticas en niños de transición, ofreciendo a los docentes herramientas prácticas e innovadoras para su implementación.

Así mismo, este proyecto confirma y amplía los hallazgos de estudios previos sobre la implementación del enfoque STEAM en educación infantil, demostrando su potencial para fortalecer habilidades matemáticas, artísticas y cognitivas en niños pequeños a través de actividades interdisciplinarias y recursos digitales. En conjunto, los hallazgos resaltan la



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

pertinencia de integrar STEAM en la educación infantil y subrayan la necesidad de seguir generando experiencias pedagógicas contextualizadas que faciliten su desarrollo práctico en el aula.

El propósito de esta propuesta investigativa es gestionar temáticas asociadas a las matemáticas y el arte partiendo de herramientas STEAM, permitiendo innovar desde los ejes pedagógicos y a su vez permitiendo fortalecer dimensiones del ser humano. Así mismo, como docentes en formación es fundamental brindar estrategias y metodologías creativas las cuales motivan y llaman la atención del estudiante. Por un lado, al involucrar la matemática desde ámbitos distintos a los tradicionales genera un desarrollo lógico matemático, más analítico contribuyendo con nuevas perspectivas hacia la asignatura; como señaló Ackermann (2015), como se citó en Lezcano et al., (2017), “ellos mismos y sus alumnos abandonen los senderos trillados de forma segura y exitosa” (p. 170), no obstante, cómo bien se menciona, muchos docentes se aferran a acciones planas, dónde no suelen usar recursos tecnológicos, por diferentes cuestiones, entre ellas, la falta de conocimiento frente a las nuevas herramientas tecnológicas evitando innovación dentro del contexto educativo, en este sentido, Idsardi et al., (2023), plantean que las dificultades más comunes incluyen el manejo de tiempo para implementar las actividades, la falta de capacitación pedagógica y falta de incentivos para que los docentes implementen este tipo de prácticas. Las limitaciones existentes pueden influir en que los docentes prefieran metodologías tradicionales. Sin embargo, el arte ofrece estrategias que favorecen tanto el desarrollo cognitivo como el estético, permitiendo al estudiante expresarse de forma integral, tanto física como mentalmente.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

De acuerdo con el propósito anteriormente mencionado, los interrogantes que enfocan esta investigación son las que se presentan a continuación:

- ¿Cuáles estrategias pedagógicas mediante el enfoque STEAM permiten fortalecer habilidades matemáticas y artísticas en niños de transición?

- ¿Cómo el enfoque STEAM permite la estimulación de aptitudes cognitivas en los niños?

La propuesta investigativa de este Working paper contribuirá positivamente dentro de las competencias académicas prematemática y artes de manera positiva; puesto que, al vincular estrategias STEAM se radican nuevos procedimientos donde no solo se asocia la innovación y la creatividad, sino que también aspectos tecnológicos donde el estudiante logre interactuar y acceder a actividades transversales con fines académicos, que a su vez propicie una manera significativa de conocer y experimentar.

Según, los autores Celis, D. y González, R. (2021) “A diferencia de los modelos tradicionales que enseñan estas disciplinas por separado, el enfoque STEAM promueve la conexión entre ellas, permitiendo a los estudiantes abordar los problemas de manera holística y desarrollar soluciones innovadoras” de igual manera el enfoque STEAM contribuye al aprendizaje basado en proyectos; según la Universidad Europea en Colombia (2024) “El aprendizaje por proyectos es un método pedagógico que permite a los estudiantes participar en proyectos caracterizados por su motivación, al tiempo que aprenden contenidos curriculares.”



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

La integración del enfoque STEAM en el aula promueve el fortalecimiento de habilidades como la indagación, la resolución de problemas, la capacidad creativa, el pensamiento sistémico y la colaboración, generando además fases de aprendizaje que motivan activamente a los estudiantes, cómo nos expone la autora Bernal O (2024) en primera instancia tenemos el trabajo colaborativo, el cual fortalece las actividades grupales, propicia el diseño de la investigación donde se formulan preguntas, interpretación de datos construyen y sintetizan la información, aplicación práctica desarrollan productos o interactúan con los mismos y finalmente la evaluación conjunta donde el docente y estudiante logran una visualización de resultados.

El proyecto "Una aventura con Bluey y los animales de la granja" fue diseñado atendiendo los intereses y necesidades de la población estudiantil, integrando recursos digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se dio un papel protagónico a los estudiantes, lo que favoreció su motivación. Para lograr el cumplimiento de los objetivos de la investigación, se elaboraron planeaciones estructuradas en tres fases (inicio, desarrollo y cierre), incorporando temáticas de arte y prematemáticas.

En relación con la metodología de investigación, se efectuó una investigación con enfoque cualitativo. Ahora bien, en cuanto al tipo de investigación científica, se decidió trabajar la investigación acción, por su parte Mejía (2021) plantea que “es la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos” (p. 19), de esta forma, este tipo de investigación permite una reflexión social, en donde se interactúa con la teoría y la práctica, permitiendo así un análisis sobre el enfoque STEAM y la educación



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 preescolar. En cuanto a las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, se tuvo en cuenta la observación participante, ya que permitió hacer de la investigación un proceso sistemático y activo, también se logró hacer una caracterización del objeto de estudio reconociendo sus habilidades, destrezas y aspectos por mejorar o fortalecer. Y en último lugar, los diarios de campo, en donde se pudo realizar un análisis que facilitó reconocer los logros obtenidos en cada una de las estrategias e identificar aspectos por mejorar.

## **2. Estado del Arte**

A continuación, se presenta el estado del arte, destacando investigaciones sobre el enfoque STEAM en educación inicial. Estos aportes son clave para guiar la investigación, identificar brechas y conocer los estudios previos en el área.

En este sentido, Castro et al. (2023), titulan su investigación como: “Enfoque STEAM y educación infantil: Una revisión sistemática de la literatura”. En este estudio se reconoce la importancia que tiene el enfoque abarcado en la actualidad, siendo una metodología innovadora interdisciplinar que permite la optimización del aprendizaje, sin embargo, los autores indican que existe poco auge con relación a experiencias pedagógicas enmarcadas con este enfoque con educación infantil. Mediante la revisión de estudios y artículos comprendidos entre los años 2010-2023 sobre STEAM en contextos educativos de España y del mundo, enmarcados en un hábito de educación infantil, se logra reconocer que la metodología tiene un escaso desarrollo en educación inicial.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

Así mismo, se demuestra el proyecto de investigación de Hernández V (2023) que lleva como nombre "Zumbando por el cambio una propuesta STEAM en educación infantil" , dicho proyecto se desarrolló en la universidad Valladolid -España, con estudiantes de 3 y 4 años, donde se enmarca el siguiente objetivo "Diseñar una propuesta de intervención innovadora, basada en el enfoque STEAM, para el segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente para alumnos de 3 y 4 años, a través de las problemáticas que sufre la abeja, ayudando a generar Conciencia Ambiental. " de esta manera se generó una investigación cualitativa ya que se evidenciaron diarios de campo y rúbricas evaluativas donde el estudiante mantuviera una línea ambiental asociando herramientas ligadas al enfoque trabajado, así mismo, se hace un llamado a orientar desde una edad temprana el cuidado del entorno ambiental y los seres que se encuentran en él. Como finalidad del proyecto se obtuvieron apreciaciones satisfactorias, donde se apropiaron juegos digitales y a su vez se dio a conocer la importancia del cuidado al medio ambiente.

Ahora bien, se menciona la investigación de Pino et al., (2025), cuyo título es "Estrategias STEAM en educación infantil: una revisión sistemática". El propósito en el que se fundamentó dicha investigación fue caracterizar las tendencias de la metodología STEAM y la educación inicial, desde un proceso de revisión sistemática, en donde se realizó una búsqueda de información y datos comprendido entre los años 2014 y 2023 sobre las tendencias de enseñanza de educación STEAM en educación inicial. Como resultado de este análisis los autores llegan a la conclusión que el enfoque STEAM va alineado con el juego, las estrategias didácticas, el arte, y la robótica.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

Adicionalmente, se plasma la investigación de Mosquera B (2024), la cual se titula “Actividades steam en el aprendizaje de las niñas y niños al interactuar en diversas experiencias basadas en la exploración del medio” Dentro de su propósito se plasma establecer las actividades STEAM que permitan la mejora del proceso educativo en la institución educativa nuestra señora de Belén, situada en el barrio Belén de la ciudad de san José de Cúcuta. Así mismo, dicha investigación busca promover el desarrollo de una mentalidad analítica, creativa y orientada a la resolución de problemas en los niños de transición asociando STEAM adaptadas a su edades.

De esta forma, frente a los hallazgos de las investigaciones de Castro et al., (2023) y Hernandez V, se destaca la importancia del enfoque STEAM en educación inicial, en donde se resaltan las mejoras frente a la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños. Sin embargo, al realizar un análisis del contexto en el que se llevo a cabo la presente investigación, se ha identificado que existe una falta de formación docente específica al enfoque STEAM, y la escasa integración del arte como herramienta transversal.

Adicionalmente, si consideramos los proyectos de investigación de Pino et al., (2025) y Mosquera B. (2024), se destaca la relevancia de robustecer competencias clave: resolución de problemas y manejo de herramientas digitales, a través del enfoque educativo STEM. Esto propicia estrategias de enseñanza y aprendizaje más eficaces. Al revisar nuestro propio proceso investigativo, observamos que, incluso dentro del contexto explorado, es imprescindible



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

incorporar dinámicas imaginativas que impulsen la participación activa, la colaboración, la indagación y la expresión creativa del sujeto.

Además, este working paper aporta una mirada situada y enfocada a las realidades escolares, desde la experiencia directa, también, se proponen estrategias adaptadas a contextos poco representados por la literatura actual.

### **3. Ruta Metodología**

Desde la sistematización, el autor Jara (2018) nos indica dos fuentes elementales "La sistematización de información ordena y clasifica datos, mientras que la de experiencias analiza procesos históricos complejos en contextos específicos y con diversos actores". Como bien se determina, la sistematización agrupa elementos importantes donde el docente puede observar y a su vez aplicar estrategias permitiendo el avance y fortalecimiento de temáticas académicas.

La experiencia desarrollada se inició tras una observación del contexto, lo que permitió identificar áreas de mejora, tales como la atención, el trabajo colaborativo y la disciplina en la ejecución de actividades. Para determinar qué interés o gustos mantenían los estudiantes se aplicaron dos estrategias pedagógicas que permitieron establecer que el personaje que acompañaría el proceso era Bluey y los animales de la granja, a partir de ellos se desarrolló una ficha de caracterización la cual acompañó la observación de los aspectos más destacados.

En este contexto, se fortalecieron los ejes pedagógicos mediante el enfoque STEAM, enfocándose en dos competencias académicas clave: la prematemática y el arte. Para ello, se



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 utilizaron recursos digitales como herramientas innovadoras, con el fin de ofrecer aprendizajes de manera diferente y más dinámica.

Por ende, se dio un **punto de partida**, donde el estudiante mantiene ciertos conocimientos previos frente a cada una de las temáticas trabajadas, es allí donde se evidencia que tanto aprendizaje comprende el sujeto y que elementos se deben potencializar; según Jara (2018) “la experiencia vivida los elementos críticos que nos permitan dirigir mejor nuestra acción para hacerla transformadora, tanto de la realidad que nos rodea, como transformadora de nosotros mismos como personas.” (p 21), para este autor, la experiencia es el punto de partida, de allí subyace el conocimiento y que el docente u orientador se encarga de transformar este presaber, asociando más aprendizajes logrando una nueva perspectiva del pensamiento que se tenía.

Siguiendo el enfoque propuesto por Jara (2018) en la formulación **del plan de sistematización**, se establecieron los objetivos, tipo de investigación, alcance y métodos de recolección de datos. En este marco, el presente proyecto pedagógico buscó fortalecer las habilidades matemáticas y artísticas en niños del grado de transición, a través de actividades mediadas por recursos digitales, incorporando la educación STEAM. Este enfoque consideró los intereses y necesidades de los niños y niñas, promoviendo su creatividad, imaginación y desarrollo integral a través de los ejes del desarrollo infantil: cognitivo, socioafectivo, corporal y lenguaje.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

La investigación se basó en un enfoque cualitativo, dado que permite que los estudiantes de grado transición, como objeto de estudio, participen de manera activa en el proceso. Este enfoque facilitó el fortalecimiento de sus habilidades y capacidades a través de su involucramiento directo. En términos del tipo de investigación científica, se optó por la investigación-acción, ya que promueve una reflexión profunda y un análisis exhaustivo, favoreciendo la interacción constante entre la teoría y la práctica. Esta metodología ofrece diversas estrategias que contribuyen a comprender el fenómeno investigado y a enriquecer el desarrollo de la investigación en su totalidad.

En relación con el alcance de la investigación, se basó en un enfoque descriptivo que permitió analizar y caracterizar al grupo de estudio, comprendiendo su realidad en detalle. Este enfoque facilitó la interpretación del impacto de las estrategias aplicadas, especialmente aquellas orientadas al fortalecimiento de las habilidades matemáticas y artísticas, en el desarrollo de los niños de grado transición, así como la identificación de aspectos a mejorar y potenciar.

Para la recolección y análisis de datos se emplearon la observación participante, las fichas de caracterización y los diarios de campo. Estos métodos permitieron una participación activa entre investigador y estudiantes, facilitando la identificación de habilidades e intereses, la recolección organizada de información y la reflexión sobre las experiencias vividas durante las sesiones.

El proceso pedagógico propuesto se fundamenta en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y en el enfoque STEAM, adaptado a la educación inicial y preescolar. A través de estos



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 referentes, se promueve una enseñanza estructurada e innovadora que articula recursos digitales para captar el interés de los niños y facilitar el aprendizaje significativo, para captar el interés de los niños y facilitar el aprendizaje significativo, que de acuerdo con Ausubel (2003), se alcanza cuando los nuevos aprendizajes se relacionan con los conocimientos que los estudiantes ya poseen. Ahora bien, los DBA orientan la continuidad de los aprendizajes, mientras que el enfoque STEAM fomenta la curiosidad, la observación y la creatividad, integrando la tecnología con áreas como las prematemáticas y el arte. Además, se incorporan los ejes pedagógicos del juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, permitiendo que las niñas y los niños aprendan de manera activa, exploratoria y contextualizada.

#### **4. Resultados y discusiones**

En esta fase de **recuperación del proceso vivido**, se llevó a cabo una observación detallada de un grupo de 21 niños y niñas de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo del grado transición, que se encuentran entre los 5 y 6 años, lo que permitió identificar sus intereses, motivaciones y necesidades en torno al aprendizaje. Se evidenció un mayor entusiasmo por las actividades artísticas en comparación con las matemáticas, por lo que se optó por articular ambas competencias prematemáticas y artes como estrategia para fortalecer los ejes del desarrollo infantil. Ahora bien, es un grupo que demuestra gran interés por actividades manuales y artísticas, como el dibujo y la pintura, la mímica o dramatización de rondas o canciones infantiles, la magia o la fantasía, A sí mismo, se evidencio un interés por la exploración del medio. A partir de este diagnóstico, se decidió implementar la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), reconociendo el valor de promover un aprendizaje significativo



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 centrado en el estudiante. Esta metodología fomentó la expresión libre, el pensamiento crítico y la creatividad infantil. Para ello, se diseñaron actividades que permitieran a los niños comunicar sus intereses a través de materiales diversos, identificando afinidad por personajes como Bluey y los animales de la granja. Con base en esta información, se diseñaron estrategias pedagógicas que integraron recursos tecnológicos y trabajo colaborativo, usando los personajes seleccionados como eje motivado.

<b>N°</b>	<b>NOMBRE DEL TALLER</b>	<b>HABILIDADES A FORTALECER</b>
<b>1</b>	Lados con ritmo y color: Explorando la lateralidad con Bluey y arte granjero"	Lateralidad
<b>2</b>	Entre colores y tamaños: Bluey y los animales de la granja me enseñan las nociones básicas grande, mediano y pequeño.	Nociones básicas (grande, mediano y pequeño)
<b>3</b>	Figuras con forma y color: Arte geométrico con Bluey en la granja	Figuras geométricas
<b>4</b>	Contando colores y formas: Bluey y los 10 animales de la granja	Conteo hasta 10
<b>5</b>	Pinto, mancho y cuento: Creaciones con Bluey y los animales de la granja	Pintura



6	Formas, colores y juegos: Explorando la granja de mi tío Juan con Bluey	Técnicas artísticas básicas (Picado, plegado, rasgado, pintura dactilar y moldeado de plastilina.)
---	---	--

Para la planeación de cada uno de los talleres se tuvo en cuenta la siguiente estructura

- **Datos generales del taller:** (nombre, tema, del taller, institución, fecha, grado y tiempo)
- **Introducción:** Elementos principales del taller y justificación teórica.
- **Actividad de apertura o sensibilización:** actividad de motivación, para atraer la atención de los niños relacionado con el tema a trabajar (rondas infantiles, cuentos, dinámica corta o juego)
- **Actividades de desarrollo:**
  - **Etapa de acercamiento:** Conceptualización del tema por medio de infografías, presentaciones en Canva, videos, carteles.
  - **Etapa de elaboración:** Plasmar lo aprendido por medio del arte, elaboración de manillas, decoración de fichas didácticas, construcción de personajes y manualidades.
- **Actividades de Cierre o puesta en común:** Expresar opiniones, sentimientos, comunicando lo aprendido, a través del diálogo, dibujo, carteles interactivos.
- **Objetivos de aprendizaje**
- **Contenidos a desarrollar:** Conceptualización teórica de la temática (conceptual, procedimental, actitudinal)
- **Lineamientos, DBA, APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS, ENFOQUE STEAM**



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

- **Recursos:** (materiales auditivos, materiales de imagen fija, materiales impresos, materiales mixtos)
- **Evaluación y productos asociados:**
  - Evaluación formativa
  - Identificación y aplicación de lo aprendido por medio de fichas didácticas, bingos, juego de concéntrese, Quizz en Word Wall y kahoot.
- **Instrumentos de evaluación:** Rúbrica para evidenciar las mejorías de conocimiento de los niños y niñas.
- **Referencias Bibliográficas**

Recurso digital de elaboración propia que contiene los esquemas de la caracterización, planeaciones y diarios de campo:

[https://www.canva.com/design/DAGlruQzTg4/KPLTk2UEGf1Fsn2cvFDAJA/edit?utm\\_content=DAGlruQzTg4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGlruQzTg4/KPLTk2UEGf1Fsn2cvFDAJA/edit?utm_content=DAGlruQzTg4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Las habilidades de lateralidad, nociones basicas, figuras geometricas, tecnicas artisticas, y conteo hasta 10, se manifestaron a traves de cuentos, tapetes de obstaculos, creacion de manualidades, uso de tecnicas artisticas, fichas didacticas, bingos, personajes llamativos de interaccion, material armable, plegados y diseño de juegos tecnologicos interactivos.

Al centrar la propuesta pedagógica en los gustos y requerimientos de los niños, se logró una participación activa y entusiasta por parte de todos los estudiantes, lo que fortaleció su autonomía, creatividad y desarrollo integral. Se logró evidenciar el desarrollo de las capacidades



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

previamente mencionadas a través de diversas acciones, como la elaboración de manualidades con materiales adaptables, la resolución de problemas durante la planificación y ejecución de actividades tanto autónomas como colaborativas, así como la creatividad expresada al plasmar y concretar sus ideas.

Esta estrategia, alineada con el enfoque STEAM, permitió transformar las actividades en experiencias significativas, promoviendo la indagación, la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo. Uno de los logros más destacados fue el aumento del interés en las actividades matemáticas por parte de aquellos niños que inicialmente mostraban baja motivación, evidenciando que la integración del arte como mediador didáctico logró captar su atención y fomentar su participación. Así, el aula se convirtió en un espacio más atractivo y participativo, validando la importancia de una enseñanza contextualizada y basada en la experimentación, tal como lo señalan Celis y González (2021).

Dentro de **las reflexiones de fondo**, la implementación de las actividades permitió evidenciar avances significativos en las temáticas trabajadas, especialmente al integrar recursos digitales que potenciaron el aprendizaje. Para registrar y analizar este proceso, se elaboraron diarios de campo como herramienta de seguimiento, los cuales documentaron de forma sistemática tanto los logros como los desafíos enfrentados en cada sesión tanto a nivel de los estudiantes como de las docentes. Entre las evidencias que se plasmaron en los diarios de campo se realiza una descripción detallada de que acciones fueron favorables y de qué manera mejorar los obstáculos presentados. De este modo, se plasma un enriquecimiento beneficioso en los ejes del desarrollo infantil. Por ejemplo, en el eje del desarrollo cognitivo, se observaron avances en



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

la resolución de problemas y en la capacidad para seguir secuencias lógicas durante actividades dirigidas. En el desarrollo corporal, se evidenció mayor coordinación motriz fina y gruesa al manipular materiales durante las manualidades. En cuanto al lenguaje, los niños expresaron con mayor claridad sus ideas, y participaron activamente en conversaciones grupales. Finalmente, en el eje socioafectivo, se refleja una mejora en la interacción con sus pares, mayor disposición para el trabajo colaborativo y una actitud más autónoma frente a las tareas propuestas.

Se cuenta con una estructura específica que permite una observación detallada y reflexiva del desarrollo de las actividades, facilitando la toma de decisiones pedagógicas oportunas y pertinentes.

- **Datos generales:** Nombre del espacio académico, nombres de docente, programa, fecha, nombre de la institución educativa, nivel, nombre de docente tutor, número de la sesión.

- **Descripción de las actividades impactantes**

**-Lecciones aprendidas:** Se plasman y analizan los momentos más relevantes de la intervención

**-Metodología de la práctica:** Adaptación de las estrategias pedagógicas abarcadas dentro de la sección

**-Evidencias:** Fotos donde evidencie las actividades realizadas con su respectivo pie de página.

- **Reflexión en relación con la pregunta formulada para el desarrollo de la práctica:**



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

**-Iniciativas de investigación:** Aprendizajes destacados de la intervención desde la perspectiva docente

**- Buenas prácticas: Alcances** pedagógicos, retos y ajustes para fortalecer la formación docente

**- Retos y reflexiones:** Análisis de los posibles obstáculos presentados durante las intervenciones, reflexiones de mejoramiento.

- **Referencias bibliográficas**

El análisis del proceso pedagógico evidenció avances significativos en los aprendizajes abordados, especialmente al integrar el enfoque STEAM, el cual favoreció la atención, la exploración tecnológica y la conexión con temáticas de prematemáticas y arte. Esta integración no solo fortaleció los contenidos, sino que también potenció habilidades clave en los niños, como la participación, el trabajo en equipo, la convivencia armoniosa y el interés por aprender, generando un ambiente educativo dinámico y significativo. Ahora bien, al abarcar los hallazgos observados pueden atribuirse a la implementación de estrategias pedagógicas centradas en los intereses y necesidades de los estudiantes a través de la transversalización de contenidos con los que conto con este proyecto lo que permitió que los estudiantes involucraran activamente en el proceso.

La integración de estrategias pedagógicas basadas en Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), con enfoque STEAM y recursos tecnológicos, fomenta un aprendizaje activo, significativo y motivador en educación inicial. Adaptar estas prácticas al contexto del grupo



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 potencia habilidades, competencias y el desarrollo integral de los estudiantes. Las actividades artísticas y talleres STEAM potencian la creatividad y métodos de aprendizaje alternativos. El proyecto propone continuar esta línea articulando ABP, STEAM y tecnología, además de impulsar el trabajo colaborativo entre docentes para consolidar prácticas innovadoras centradas en los intereses de los niños

### **Puntos de llegada y conclusiones**

La integración de personajes como Bluey y animales de granja en actividades STEAM, complementada con tecnología, fomentó un aprendizaje activo y significativo en estudiantes de transición: aumentó su motivación, comprensión de conceptos matemáticos y artísticos, y fortaleció habilidades socio-afectivas, cognitivas, corporales y de lenguaje. Asimismo, promovió su autonomía, pensamiento crítico y trabajo colaborativo, mientras que los docentes enriquecieron sus prácticas al explorar nuevas formas de enseñanza. Inicialmente dispersos y con bajo reconocimiento de contenidos prematemáticos, los niños pasaron a participar de manera ordenada y precisa al ejecutar las actividades con herramientas tecnológicas.

### **Vinculación con los objetivos**

En síntesis, el proyecto cumplió su objetivo principal al fortalecer las habilidades matemáticas y artísticas en niños de transición de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo y Guevara de Chiquinquirá, Boyacá, mediante el enfoque STseEAM, contribuyendo a los ejes del desarrollo infantil (cognitivo, socioafectivo, corporal y lenguaje). A partir de la observación participante se identificaron los intereses de los niños y niñas, lo que permitió



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

diseñar e implementar estrategias innovadoras con apoyo del personaje Bluey y los animales de la granja. Estas acciones, integradas con recursos digitales, enriquecieron los ejes del desarrollo infantil, evidenciando avances en la resolución de problemas, coordinación motriz, expresión oral, participación, autonomía e interacción social. Los resultados coinciden con estudios que destacan el impacto positivo del uso pedagógico de herramientas digitales y el enfoque STEAM.

Estos hallazgos permiten dar respuesta a las preguntas que guiaron esta investigación, evidenciando que las estrategias pedagógicas basadas en el enfoque STEAM contribuyeron al fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en los niños. Entre ellas se destacan el uso de recursos digitales y actividades que incentivaron la experimentación y la manipulación de diversos materiales. Al mismo tiempo, este enfoque favoreció la estimulación de aptitudes cognitivas, ya que promueve la resolución de problemas y la creatividad mediante escenarios de aprendizaje donde los niños pueden explorar, crear y reflexionar activamente.

Los resultados de este proyecto amplían y confirman lo planteado por Castro et al. (2023) y Hernández V. (2023) respecto a la implementación del enfoque STEAM en educación infantil. Coincidiendo con Castro et al., se reconoce que, a pesar del potencial del enfoque STEAM como metodología interdisciplinaria innovadora, su aplicación en contextos de educación inicial aún es limitada. Sin embargo, este proyecto contribuye a llenar parte de ese vacío, al presentar una experiencia concreta en la que se evidenció el fortalecimiento de habilidades matemáticas, artísticas y cognitivas en niños de transición mediante actividades diseñadas desde este enfoque. A su vez, se complementa con lo planteado por Hernández V. (2023), ya que, al igual que en su



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 propuesta centrada en la conciencia ambiental, este trabajo también utilizó recursos digitales, el juego y la exploración como medios para promover aprendizajes significativos desde edades tempranas. En conjunto, los hallazgos reafirman la pertinencia de integrar STEAM en la educación infantil y resaltan la necesidad de continuar generando experiencias pedagógicas contextualizadas que permitan su desarrollo práctico en el aula

De esta forma, es relevante mencionar la necesidad de diseñar estrategias que tengan en cuenta estos gustos particulares, utilizando metodologías que potencien su pensamiento, interés y motivación. En contextos reales de aprendizaje, estas estrategias facilitan la participación activa, potencian la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

#### **Recomendaciones:**

- Integrar recursos digitales en la práctica: hacer uso de aplicaciones, plataformas, juegos y videos que complementen la propuesta didáctica sin sustituir la interacción directa.
- Promover proyectos interdisciplinarios: Vincular de manera natural las diferentes áreas del conocimiento, fortaleciendo el aprendizaje a través de experiencias integradas.
- Capacitar a los docentes: Fortalecer las competencias en innovación educativa, uso de tecnologías y aplicación del enfoque STEAM en el aula de clase, garantizando una implementación efectiva y sostenible.



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

La implementación del enfoque STEAM en el grado transición podría enfrentar desafíos relacionados con la disponibilidad de recursos tecnológicos en contextos educativos rurales, como la falta de acceso a proyectores, computadoras, grabadoras, televisores, internet y teléfonos móviles. Estos recursos son fundamentales para ejecutar actividades interactivas y participativas que fomenten el aprendizaje significativo.

Por otra parte, se identificó un obstáculo al cambio metodológico en la institución donde persisten algunos aspectos de una enseñanza tradicional centrada en la memorización y la repetición, sin incorporar tecnologías digitales ni estrategias innovadoras. Esta situación limita el desarrollo de habilidades críticas, creativas y colaborativas en los estudiantes, esenciales para afrontar los desafíos de la realidad actual. Por tal razón, es necesario promover una transformación educativa que incluya la capacitación docente en el uso pedagógico de las tecnologías y la adaptación de los currículos a las necesidades y contextos locales.

Las estrategias pedagógicas implementadas con Bluey y los animales de la granja demostraron ser eficaces al captar la atención de los niños y generar un ambiente lúdico que facilitó la comprensión de conceptos relacionados con el entorno natural, las emociones, el trabajo colaborativo y la creatividad. El uso de estos recursos permitió integrar el enfoque STEAM de manera significativa, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y artísticas en los estudiantes. Desde la práctica docente, estas experiencias resaltan la importancia de incorporar personajes y temáticas cercanas a los intereses infantiles, ya que aumentan la motivación y el compromiso con las actividades. Para futuras investigaciones,



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025 sería pertinente profundizar en el impacto de este tipo de estrategias en el desarrollo integral del niño, así como explorar y adaptar estos recursos a diversos contextos educativos, incluyendo aquellos con limitaciones tecnológicas o materiales.

### Referencias

Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial. (s. f.). Portal MEN. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/Sistema-de-Educacion-Inicial/178032:Actividades-rectoras-de-la-primer-a-infancia-y-de-la-educacion-inicial>

Celis, D. y González, R. (2021). Aporte de la metodología Steam en los procesos curriculares. Universidad Antonio Nariño. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8116641>

Derechos básicos de aprendizaje | Colombia Aprende. (s. f.). <https://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>

Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM- STEAM. <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/curriculares/Guia-de-proyectos-STEM-STEAM.pdf>

Hernández Sampieri, R., Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill. <https://ebooks7-24-com.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/?il=6443>

Hernández, A. (2023). Zumbando por el cambio. Una propuesta STEAM en educación infantil. Universidad de Valloroid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62046/TFG-G6173.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

Julián, F. J., Jesús, Á. G., Viviana, A. C. Z., Eduardo, V. P. O., & Omar, P. R. N. (2024). *Actividades steam en el aprendizaje de las niñas y niños al interactuar en diversas experiencias basadas en la exploración del medio*. <https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/9102>

Lezcano M. et al., (2017) Usando TIC para enseñar matemáticas en preescolar: El circo matemático. Colombia. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2227-18992017000100012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992017000100012)

Ministerio de educación nacional (2017) Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. Bogotá Colombia. [https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento N°20 Sentido de la educación inicial. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341810\\_archivo\\_pdf\\_sentido\\_de\\_la\\_educacion.pdf#:~:text=%20%E2%80%A2%20Comunicaci%C3%B3n.%20\\*%20%E2%80%A2%20Interacci%C3%B3n.%20\\*%20%E2%80%A2%20Construcci%C3%B3n%20de%20normas](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf#:~:text=%20%E2%80%A2%20Comunicaci%C3%B3n.%20*%20%E2%80%A2%20Interacci%C3%B3n.%20*%20%E2%80%A2%20Construcci%C3%B3n%20de%20normas).

Molina, J. (2023). Aportes de la educación STEM a la enseñanza de las Ciencias en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1520-1528. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9430025.pdf>

Orta, D. A. B., & Orta, D. A. B. (2024, 17 octubre). Impulsando el Aprendizaje con el Modelo STEAM - Docentes Digitales MX. *Docentes Digitales MX* <https://docentesdigitales.mx/impulsando-el-aprendizaje-con-el-modelo-steam/>

Pino, F., Briñez, A. y Varón, E. (2025). Estrategias STEAM en educación infantil: una revisión sistemática. *Revista De Investigaciones*, 20(1), 36–53. <https://sievi.udi.edu.co/ojs/index.php/ID/article/view/430>



Estrategia STEAM para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y artísticas en el grado Transición: Una aventura llena de diversión con Bluey y los animales de la granja., 2025

Universidad Europea en Colombia. (2024, 12 junio). *CO - ¿Qué es el aprendizaje basado en proyectos?* Universidad Europea Colombia.

<https://colombia.universidadeuropea.com/blog/aprendizaje-basado-proyectos/>

Zubizarreta, A., García, M., Meng, O. (2024). Enfoque STEAM y educación infantil: una revisión sistemática de la literatura. *Unirioja*. Vol. 39, N°. 1, 2024, págs. 16-34

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9767100>