

¡Reto conseguido!



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Septiembre 2025

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2020_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI (formato pdf) 10.4438/EEI171_2025

“¡Reto conseguido!”
por María Salomé Recio Caride para **INTEF**
<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría Educación Infantil modalidad A de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2024”.

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

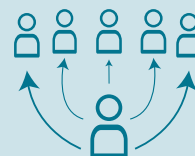
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



El hospital



Parque de multiaventura



La sabana



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



1. Introducción



RESPONSABLES	María Salomé Recio Caride
CENTRO ESCOLAR	CEIP Cierva Peñafiel
DIRECCIÓN	Plaza Sto Domingo, 1
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Murcia
WEB DEL CENTRO	http://www.murciaeduca.es/cpciervapenafiel/sitio/
EMAIL DE CONTACTO	mariasalome.recio@murciaeduca.es

“Reto conseguido” dice mi alumnado cuando terminan una experiencia, disfrutando en el proceso de aprendizaje con nuestros proyectos.

En esta Experiencia Educativa se desarrolla el trabajo ejecutado durante todo un curso escolar, de un grupo de 15 niños y 10 niñas, guiados por su tutora.

El alumnado de 5 años, ha aprendido disfrutando con proyectos realizando retos de forma autónoma, desarrollando su competencia digital, lingüística, matemática, autónoma y logrando alcanzar los objetivos programados para el curso 2023-2024.

Consta de 6 proyectos, cuya metodología, eminentemente activa, tiene como base el ABP, gamificación y STEAM. También Aprendizaje basado en el pensamiento y situaciones de aprendizaje, siendo las TIC las grandes aliadas de todas ellas.

Una vez comenzado el proyecto, seguimos una presentación con Genially, creada por la tutora, planteando retos, recursos abiertos y haciendo partícipes a las familias, enriqueciendo nuestros proyectos ya que el 100% de las familias han colaborado.



Entrada al aula de 5 años



Programando con kubo



Haciendo un reto en la PDI



2. Punto de partida

El CEIP Cierva Peñafiel, es un centro educativo de titularidad pública, situado en el centro histórico de nuestra ciudad de Murcia. Se trata de un centro de una línea que cuenta con 9 unidades, 3 de Educación Infantil y 6 de Educación Primaria. El claustro está compuesto por un total de 19 profesores. Se cuenta con servicios de fisioterapia para el alumnado del centro de otros derivados, servicio de comedor y actividades extraescolares.

Por su ubicación, presenta un alumnado proveniente de un nivel socioeconómico y cultural medio siendo buena parte de los progenitores de nuestro alumnado profesionales liberales y funcionariado; contamos, con un alumnado provisto de un vocabulario fluido, una buena expresión y unas buenas condiciones para el aprendizaje.

Esta situación no facilita el poder contar con el apoyo de las familias, presencial o virtual, salidas a nuestro entorno más cercano y ampliar los recursos que podamos tener en nuestro centro.



● Imagen del CEIP Cierva Peñafiel



● Dibujos presentación de equipos de los proyectos

Tras dos años fuera de mi centro educativo, volví con ganas de poner en práctica de nuevo el trabajo por proyectos, haciéndome cargo de la tutoría de 5 años, ampliando las posibilidades de mi alumnado, fomentando el trabajo en equipo, el aprendizaje por descubrimiento, la investigación y todo lo que lleva implícito esta metodología. Para ello, programé y llevamos a cabo 6 proyectos educativos con el fin de alcanzar los objetivos del último curso de Educación Infantil, haciéndolo de forma divertida y sobre todo, dando preferencias y autonomía a los niños y niñas de 5 años, haciéndoles sentirse como protagonistas de su aprendizaje. Nuestra metodología utiliza las TIC, pensamiento computacional, mucha interacción, debates, crítica y autocrítica, además de diversión.

Los grupos de los proyectos son elegidos por el propio alumnado, realizando retos para ir aprendiendo y demostrando sus competencias digital, creativa, autonomía e iniciativa personal, lingüística y matemática.



● Rincón de los proyectos

3. Paso a paso

Al desarrollarse durante todo un curso completo, consta de 6 proyectos, cuya metodología, que es eminentemente activa, tiene como base el ABP, la gamificación y el STEAM, principalmente, aunque también algo de Aprendizaje basado en el pensamiento y situaciones de aprendizaje, siendo las TIC nuestras grandes aliadas en todos los casos.

Cada uno de estos proyectos, están desarrollados minuciosamente siguiendo una estructura. :

Paso 1. Comenzamos el proyecto

Una vez seleccionado el proyecto, le ponemos un título que esté relacionado con los contenidos que queremos conseguir. Hacemos nuestra programación, que suele durar alrededor de un mes. Cada semana hago la estructura de trabajo e intento que todas las actividades, incluidas las de actividades trasversales o de centro, estén relacionadas con el proyecto, para que no perdamos el aprendizaje significativo.

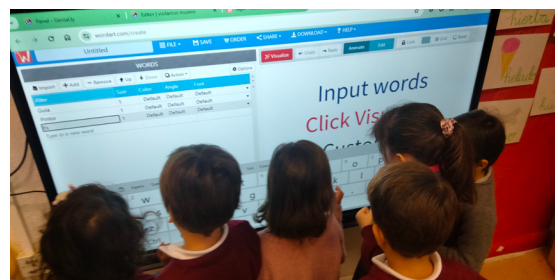
En clase, hacemos los equipos. Elegimos 5 capitanes que, a su vez, seleccionan a niños y niñas que quieren que formen parte de su grupo, teniendo en cuenta que siempre se cumpla la paridad. A continuación, le ponen un nombre al equipo, que tiene que estar relacionado con el proyecto.

Cuando comenzamos un proyecto, una vez creados los equipos, se pregunta qué es lo que saben sobre el tema, lo que grabamos creando podcast, a lo que sumamos nuevos aprendizajes que obtenemos buscando en Internet, generando producciones que veremos más adelante y experimentando con diversos recursos digitales.

Entre todos los equipos, hacen las letras para poner en la pared del rincón del ordenador y empieza el proyecto.



• Iniciando proyecto por equipos



• Nube de palabras del vocabulario del proyecto



• Reto inicial del proyecto de los museos.

Paso 2. Punto de partida

El hilo conductor siempre es el tema principal de cada proyecto, y siempre creo una presentación con Genially, donde voy secuenciando las actividades y recursos que vamos utilizando, a modo de guía, con enlaces a recursos y tareas digitales, que favorecen su utilización e interacción.

Suelo comenzar llamando la atención sobre los niños y niñas, colocando en el aula objetos que les sorprendan al entrar por la mañana, abriendo la pizarra digital y comprobar que hay indicaciones generadas con alguna herramienta digital como Woki, Genially..., o indicándoles, a través de pistas, que deben buscar algunos objetos escondidos por el aula, que les ayudarán a realizar algún reto por equipos.

Un ejemplo: Se abre la pizarra digital y aparece una interrogación. Al clicar sobre ella, se abre este [voki](#).

Una vez que los equipos oyen atentamente el mensaje, se ponen manos a la obra y comienzan la búsqueda de los objetos hasta que los encuentran y se sientan en la asamblea.

Como siempre que terminan un reto, van saliendo por equipos y apuntándose los puntos en su perfil de Class Dojo.

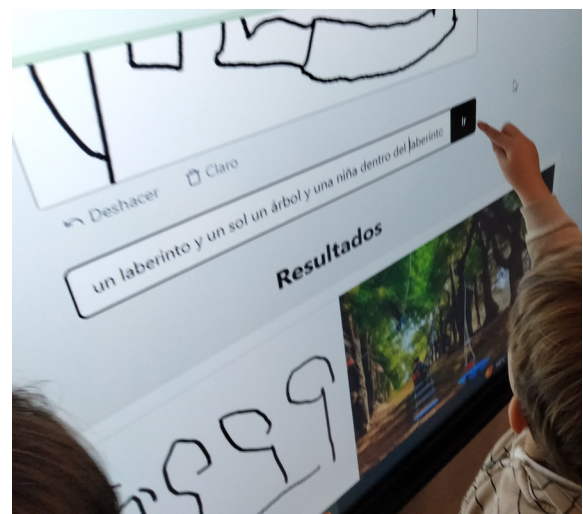
A continuación, solemos realizar algún tipo de tarea con material fungible. Unas veces de forma individual y otras en equipo. Siempre para trabajar contenidos del proyecto y objetivos del curso.



Trabajando en una actividad grupal en la PDI



Escaneando un código QR para un reto.



Generando imágenes con inteligencia artificial.

Paso 3. Recursos

Para ir dando forma al proyecto, utilizamos recursos que busco en páginas como Procomun. Otros los creo personalizados para el grupo y para los contenidos de los proyectos, y algunos los van elaborando los niños y niñas junto con la seño o los padres.

Los REA o recursos que otros docentes han compartido y nos han servido de ayuda o inspiración siempre son interesantes y aportan ideas a los que creamos personalizados en el aula o en la preparación de los retos.

La herramienta Genially es la que nos sirve para ir desarrollando el proyecto, marcando los retos, tareas, contenidos y trabajos con y sin TIC.

Canva también es muy demandado en el aula y con él generamos mapas mentales, imágenes con IA, cuentos, presentaciones o infografías en las que el alumnado demuestra sus progresos.



Taller de robótica



REA de los animales salvajes.



Retos escape room proyecto Los museos.

Paso 4. Desarrollo de los proyectos

Adentrados en el proyecto, planteamos actividades motivadoras, que son de interés del alumnado y les anime para aprender, donde los recursos digitales y STEAM, son parte de nuestro día a día, consiguiendo que desarrollen su competencia digital, autónoma y el resto de competencias necesarias en este nivel educativo, tal y como hemos comentado al inicio del documento. La forma ideal de hacerlo es a través del juego, los retos y gamificación, y para todos ellos tenemos a nuestra disposición herramientas digitales y analógicas y muchas ganas tanto por parte del alumnado, como de las familias, y como no, de la tutora.

Por ello el trabajo por equipos y la implicación de las familias, son cruciales y ello se logra gracias a las tecnologías, lo que nos permite comunicarnos salvando barreras de espacio y tiempo.

Vamos combinando actividades grupales con individuales, digitales y analógicas. En esta fase del proyecto, es cuando se plantean actividades con familias, a través del correo o de Classroom para que colaboren en familia. Por ejemplo: El alumnado se dispone a entrar en el aula, en fila, como cada mañana. Se sientan en la asamblea y encendemos la PDI para hacer nuestras rutinas de todos los días. A continuación, abrimos [la presentación del proyecto](#) de los museos, que es el que estamos trabajando.

Se pidió a las familias, por correo, que sus hijos e hijas eligieran una obra de arte favorita y la enviaran por este mismo medio. Por eso, lo primero que hacemos es abrir el correo por si tenemos alguna novedad. Como vemos que sí, abro el correo y un niño, al ver su cuadro, dice que lo ha enviado él. Así es que sale a la pizarra, lo descarga, lo sube a un mapa que tenemos en el Genially del proyecto, y añadimos los datos y el nombre del museo. Cuando todos lo han enviado, los recopilamos en este [libro digital](#) que compartimos con todos.

Para el proyecto de multiaventura, generaron la imagen de su equipo con inteligencia artificial. Disfrutaron con las gafas de realidad virtual subiéndose en atracciones en el proyecto de la feria de Murcia, y muchas más actividades y retos.

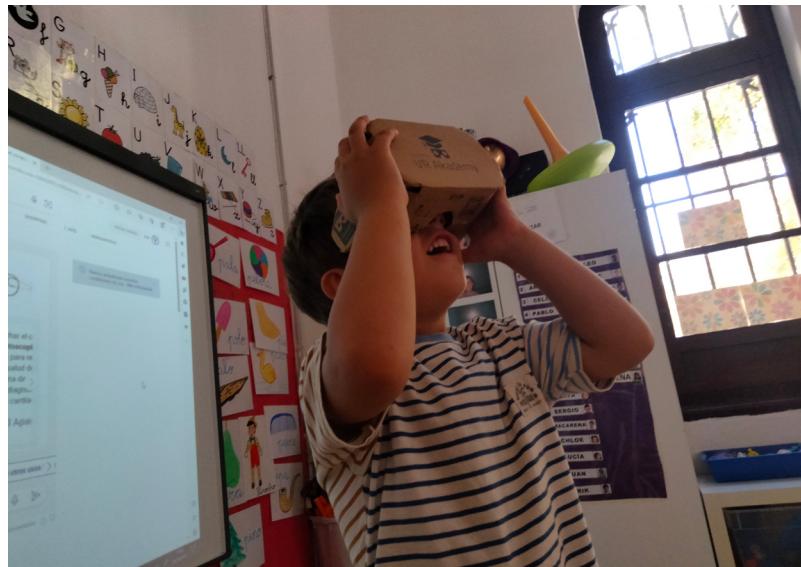
Se pueden ver muchas de las actividades en [este](#) enlace. Aquí recopilamos los proyectos y resaltamos las actividades más llamativas y que pueden ser de ayuda.

Paso 5. Evaluamos

Para evaluar los proyectos, utilizamos diferentes técnicas que explicamos en el siguiente apartado.



• Reto conseguido. Fin de proyecto.



• Realidad Virtual proyecto la feria de Murcia



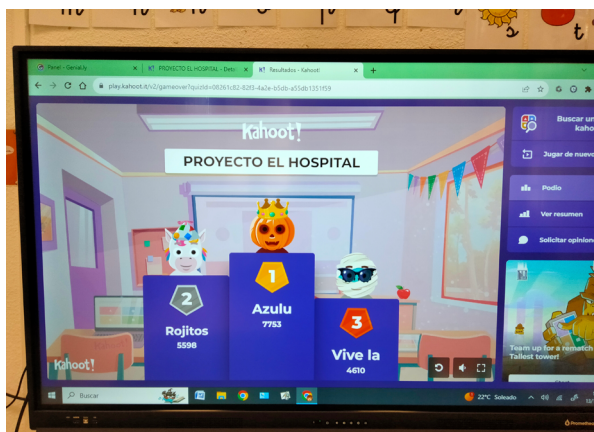
• Realidad Aumentada con planetas.

4. Evaluamos

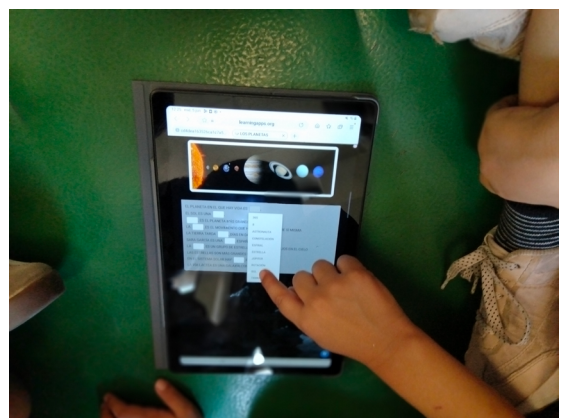
Somos partidarios de realizar evaluaciones en las que se utilicen las tecnologías o los retos a través de pistas, lo que completa nuestra experiencia innovadora y seguimos nuestra premisa de que el alumnado sea partícipe, activo y protagonista en todo momento.

Con [esta diana](#) de autoevaluación DUA, evaluamos cada proyecto:

1. [kahoot](#), para recordar los contenidos del primer trimestre. El hospital: [kahoot](#).
2. Cuestionario con [Quizlet](#) para evaluar el proceso de aprendizaje, y trabajo en equipo.
3. Crean, [mapas conceptuales](#) para evaluar proyectos, dialogando y decidiendo el diseño. Usan Bunnis, para imágenes con licencia, teniendo en cuenta la seguridad.
4. Escape room con retos para descifrar pistas y actividades digitales y analógicas, con un tiempo de 20 minutos evitando que explote una bomba (globo) Actividades de programación, letras, encontrar un intruso y escanear códigos QR con pistas. Inicio con [voki](#).
5. [WordArt](#) para recordar y describir el vocabulario. Entre todos, se ayudan para recordar y escribir en la PDI.
6. Con la aplicación [Wordwall](#), hicimos una actividad con características de 5 animales, para que mi alumnado pudiera interactuar con esos datos demostrando sus aprendizajes.
7. [Learningapp](#) nos sirvió para la evaluación por equipos en el proyecto viajando por el espacio. Se trata de un cuestionario con huecos para elegir la palabra correcta. Primero escaneaban un código QR, que les llevaba directamente al cuestionario. Esta aplicación, tiene autoevaluación, lo que permite que ellos mismos vean lo que han fallado y puedan volver a intentarlo de nuevo.



● Evaluando con Kahoot.



● Evaluando con Learningapp



5. Conclusiones

Como tutora de este grupo de 5 años, estoy muy satisfecha con los logros conseguidos, así como con el desarrollo de su competencia digital. El progreso del grupo, desde el mes de septiembre hasta el de junio, ha sido palpable y admirable.

Este grupo de 5 años está perfectamente preparado para el paso a primaria, además de para utilizar adecuadamente las tecnologías, consiguiendo que no se le dé un mero uso de entretenimiento, siendo capaces de ayudar a iguales enseñándoles lo que han aprendido.

Los beneficios son muchos, comenzando por el trabajo por equipos, que favorece la igualdad, ayudando a la integración de todo el alumnado.

Han aprendido de manera divertida, por lo que el alumnado desarrolló sus competencias y aprendizajes con más ilusión, aumentando la autonomía, creatividad e iniciativa, facilitando la resolución de problemas y la adquisición de recursos para su vida diaria.

Todos estos beneficios son los objetivos principales de la etapa de infantil, y gracias a esta metodología, hemos conseguido que mi alumnado adquiera los conocimientos programados con facilidad. Con estas vivencias, podemos asegurar que llegan a fin de curso, con un gran nivel, según la evaluación final, lo que nos permite decir: ¡reto conseguido!



IA divertida



Montajes con Chroma



Rincón de los proyectos



6. ¿Te animas?

Para comenzar con este tipo de metodología, recomiendo hacerlo en asamblea. Lo ideal es a través de una conversación con los pequeños, dándoles libertad para que se sientan cómodos y expresen sus gustos y aficiones, de forma que compartan sus inquietudes, hasta localizar un tema en común y elegirlo para desarrollar un proyecto.

Una vez que seleccionado, se comienza con la programación y elección de contenidos y objetivos, teniendo en cuenta la programación del curso. Se debe programar alguna actividad, como pilar en la que apoyar el resto que puedan ir surgiendo conforme los niños vayan aportando ideas.

Los problemas que hemos tenido han sido mínimos, a veces falta de conexión en un momento determinado que he solucionado compartiendo el 4G con mi móvil. Aunque se programen actividades adecuadamente, en la práctica, pueden dilatarse en el tiempo. En estos casos, me gusta dejar que sigan a su ritmo y reajustar la programación, ya que priorizo las emociones, además del ritmo del alumnado.

Recomiendo este tipo de actividades y metodologías porque tanto el proceso, como el desarrollo y resultados son muy positivos para todos. El alumnado desarrolla un aprendizaje significativo, que es más efectivo y ayuda a su autonomía y resolución de problemas, que al fin y al cabo es uno de los objetivos de esta primera etapa educativa. Todo ello con la ayuda de las tecnologías, aporta la posibilidad de vivir experiencias que suman y complementan al resto, consiguiendo realizar un aprendizaje mucho más completo.



Compartiendo en la asamblea



Reto conseguido



¡RETO CONSEGUIDO!



¡Reto conseguido!



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO