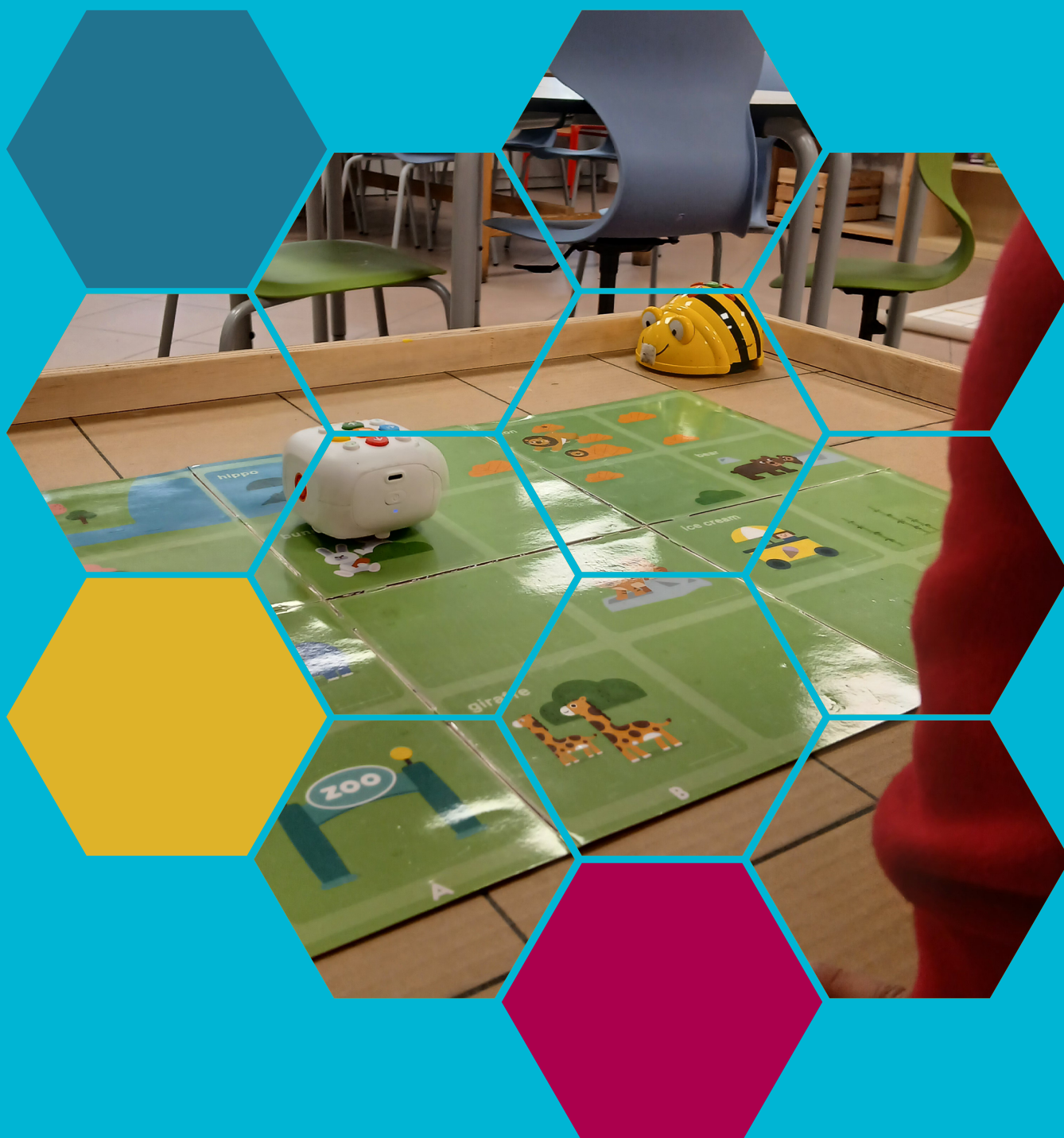




experiencias
educativas
inspiradoras

Nº 183

Aprendiendo y creando en infantil con recursos digitales



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
Abril 2026

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/EEIpdf183_2026

“Aprendiendo y creando en infantil con recursos digitales”
por Marta Salazar Fernández y María Vicente Romero para **INTEF**
<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 2º Premio en la categoría Educación Infantil
modalidad B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas que fomentan la
Competencia Digital en el alumnado. Convocatoria 2025”

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: premios.digitalizacion@intef.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.

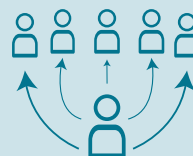
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

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”.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	7
3. Paso a paso	8
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	12
6. ¿Te animas?	13
7. Material complementario	14



1. Introducción

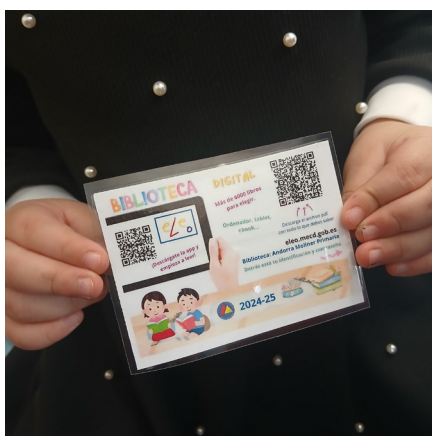


RESPONSABLES	Marta Salazar Fernández; María Vicente Romero
CENTRO ESCOLAR	Colegio Español María Moliner
DIRECCIÓN	La Margineda
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Principado de Andorra
WEB DEL CENTRO	Home - Colegio Español María Moliner (Andorra) - Sistema Educativo Digital
EMAIL DE CONTACTO	marta.salazar@educacion.gob.es ; maria.vicente@educacion.gob.es

El Colegio Español María Moliner en Andorra promueve el desarrollo de la competencia digital en Educación Infantil mediante actividades desenchufadas, el uso de plataformas digitales como eLeo o Innovamat, así como con herramientas de creación de imágenes y pódcast como Canva.

El alumnado no solo ha creado contenido digital (pódcast, cartelería, etc.), sino que también se ha familiarizado con diferentes soportes digitales de lógica y animación a la lectura, mejorando en conjunto su desarrollo computacional y el uso responsable y seguro de la tecnología. Asimismo, las familias han participado activamente en el proceso, diseñando tableros de robótica educativa y participando en recursos interactivos que favorecen un aprendizaje compartido y responsable.

Esta experiencia ha sido galardonada con el 2.º premio en la categoría Educación Infantil, modalidad B, de los «I Premios Nacionales a Experiencias Educativas que fomentan la Competencia Digital del alumnado. Convocatoria 2025».



• Carnet de la biblioteca digital eLeo

• Pautas robóticas premarcadas



- Actividad desenchufada de desarrollo computacional



2. Punto de partida

El Colegio Español María Moliner es un centro público dependiente de la Unidad de Acción Educativa del Exterior (UAEE) del Ministerio. Está ubicado en el Principado de Andorra y oferta enseñanzas desde Educación Infantil, hasta Bachillerato, adaptándose al entorno social y cultural diverso propio del país. El centro cuenta con dos sedes: Educación Infantil y Primaria, en Escaldes-Engordany y la sede de Secundaria y Bachillerato, en La Margineda.

Como punto de partida destacamos los siguientes factores:

- Humanos: profesorado, alumnado diverso y familias implicadas.
- Materiales: recursos digitales (eLeo, Innovamat, Canva, plataforma de comunicación con familias, Padlet, robots, tabletas, PDI, etc.) y espacios innovadores como el Aula del Futuro.
- Espaciales: dos sedes diferenciadas y aulas adaptadas a metodologías activas con aulas de innovación/aulas del futuro en ambas sedes.

La experiencia surge de la necesidad de mejorar el aprendizaje en un contexto diverso, dar respuesta a las demandas digitales del alumnado y del currículo, e integrar herramientas digitales acordadas por el claustro (eLeo, Innovamat y Canva educativo). Además, muchas de las experiencias que se realizaron, se hicieron con la intención de vincular a las familias en el día a día del María Moliner.

El centro apuesta por metodologías activas integrando de forma equilibrada recursos analógicos y digitales, promoviendo que el alumnado pase de ser consumidor a creador de contenidos y, favoreciendo un aprendizaje compartido con las familias.



• Aula del futuro

3. Paso a paso

La experiencia se integra en la programación didáctica del nivel de 4 años de Educación Infantil como una situación de aprendizaje transversal vinculada al desarrollo de la competencia digital.

Se concreta en:

- El proyecto de centro de producción textual «El rincón de las letras».
- El Plan Digital de Centro.
- Situaciones de aprendizaje vinculadas a efemérides (Navidad, 8 de marzo, San Jorge, etc.).

Responde a un enfoque globalizado, donde el alumnado es protagonista de su aprendizaje.

Paso 1. Planificación y diseño

Se realizó una planificación inicial basada en la reflexión docente del curso anterior, estableciendo objetivos, herramientas, temporalización y situaciones de aprendizaje en las que pudieran participar los familiares. Todo ello desde un enfoque globalizado y activo, con aprendizaje basado en experiencias en las que se combinan actividades manipulativas y digitales, y donde el juego es el eje fundamental.

Paso 2. Introducción de herramientas digitales

Durante el primer trimestre, el alumnado se familiarizó con las plataformas de eLeo, Innovamat; el uso de tabletas y la pizarra digital interactiva. Además, en los desdobles de robótica educativa se llevaron a cabo actividades desenchufadas.

Paso 3. Experiencias con eLeo

Se desarrollaron actividades como el diario lector, el club de lectura y el proyecto del cuento Pum Pum, favoreciendo la conexión entre lo digital, la experiencia cotidiana y el desarrollo de emociones.

- Proyecto Pum Pum: combinación de diferentes tipos de actividad.



Paso 4. Creación de contenido analógico y digital

En el contexto del proyecto de centro «El rincón de las letras», se crearon dos carteles: uno en formato físico y otro en formato digital, participando en decisiones relacionadas con la comunicación visual y reflexionando sobre la diferencia entre ambos.



- Creación de carteles: lenguaje visual

Paso 5. Pódcast y expresión oral

Con motivo del 8 de marzo, se elaboró un pódcast colectivo en formato de entrevista, trabajando normas comunicativas y la comprensión del proceso digital.



- Podcast por el día de la mujer (audio en material complementario)

Paso 6. Pensamiento computacional

Se realizaron, en gran grupo y pequeños grupos, actividades con robots (Bee-Bot, Tale-Bot Pro...), centradas en la secuenciación, la resolución de problemas asociados a cuentos narrados en eLeo, así como en la creación de sus propios cuentos. También se realizaron diferentes actividades y talleres matemáticos (Innovamat).



Paso 7. Participación familiar

Las familias colaboraron y participaron mediante plataformas y herramientas digitales; asimismo, participaron en la creación de un cuento colectivo a través de eLeo, leyeron con sus hijas e hijos libros de la biblioteca digital e hicieron dibujos con ellos y, por último, dramatizaron algunos de sus cuentos. Además, el AMPA fue quien adquirió el robot Tale-Bot Pro para el aula y un padre creó tableros con bordes para favorecer el uso autónomo de los robots.

Paso 8. Evaluación y cierre

Se recogieron evidencias para su difusión y se reflexionó sobre el grado de adquisición de competencias y la práctica docente.

4. Evaluamos

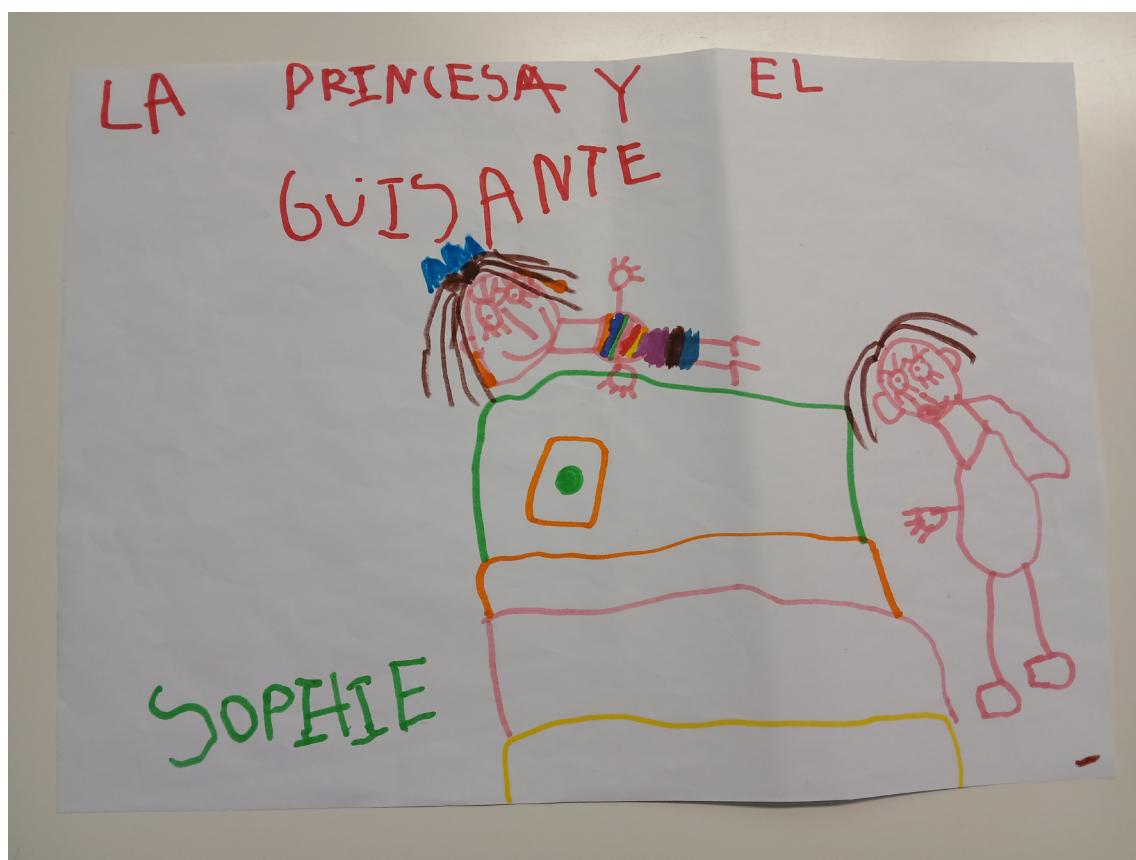
La evaluación se planteó como un proceso continuo centrado en el desarrollo competencial y la mejora de la práctica educativa.

En relación con el alumnado, se emplearon:

- Observación directa y sistemática mediante listas de control y registros anecdóticos.
- Rúbricas sencillas para valorar creatividad, expresión e intención comunicativa.
- Análisis de producciones (dibujos, secuencias, uso de robots e intervenciones orales).
- Registros de plataformas digitales como eLeo e Innovamat.

En cuanto a la propuesta, se analizaron evidencias (fotografías, vídeos y productos digitales), así como el grado de implicación del alumnado y las familias.

La evaluación de la práctica docente se realizó mediante la reflexión conjunta del equipo educativo, identificando fortalezas (motivación y participación familiar) y aspectos de mejora (creación de más recursos asociados y difusión).



- Dibujo del diario lector con familias. Leen en eLeo y traen el dibujo.



5. Conclusiones

La experiencia ha permitido alcanzar en gran medida los objetivos propuestos, especialmente en el desarrollo de la competencia digital, el desarrollo computacional, la expresión oral y el interés por la lectura.

El alumnado ha mostrado una progresiva autonomía en el uso de herramientas digitales, así como una mejora en habilidades como la comunicación, la secuenciación y el trabajo cooperativo. También, se ha observado una mayor concienciación sobre el uso responsable de los recursos.

El enfoque globalizado ha favorecido un aprendizaje motivador y funcional, mientras que la implicación familiar ha reforzado la relación entre escuela y hogar.

Se trata de una propuesta, en su mayoría, transferible a otros niveles educativos del María Moliner e incluso a cualquier otro centro educativo ya que parte de recursos accesibles y una metodología sencilla que se puede adaptar a cualquier contexto.

En definitiva, constituye una experiencia que integra de forma equilibrada lo digital con lo pedagógico, favoreciendo el desarrollo integral del alumnado y la implicación con las familias.



- Identificación de las emociones. De lo digital a lo tangible y viceversa.



6. ¿Te animas?

Para iniciar una experiencia similar, no es necesario un alto dominio técnico, sino una planificación progresiva. Se recomienda comenzar con una herramienta sencilla e integrarla en la práctica habitual del aula. Existen herramientas como eLeo e Innovamat que funcionan bien en gran grupo, y otras, como los robots, que requieren trabajo en pequeños grupos.

Aunque no se han encontrado grandes dificultades en el desarrollo de las propuestas, sí que debemos insistir en el uso responsable de dispositivos digitales tanto en el aula como en casa y entendemos que ese uso responsable, en estas edades, requiere del acompañamiento familiar.

Conocer, respetar y aplicar las normas de uso correcto es lo que hace realmente competente a nuestro alumnado. Por tanto, si afrontamos la competencia digital como otro lenguaje al que aproximarse desde edades tempranas, favoreceremos un aprendizaje respetuoso y acorde a su madurez.



- De menos a más. De recorridos rectos a la creación de historias con la opción micro.



7. Material complementario

— Pódcast

<https://noticiasmariamoliner.blogspot.com/2025/03/nuestros-pequenos-de-infantil-se.html>

https://www.youtube.com/watch?v=RnoeyYGK_ao

— Robótica como rincón

<https://noticiasmariamoliner.blogspot.com/2025/01/juegos-por-rincones-en-infantil.html>

— Padlet de aula

<https://padlet.com/msalazarf5/actividades-de-clase-cuentos-canciones-y-juegos-okcat2xc-t4hj2ict>

— eLeo: concurso «Un final diferente»

<https://noticiasmariamoliner.blogspot.com/2025/02/clud-de-lectura-profes-y-alumnado.html>

— eLeo: «Rincón de las letras»

<https://noticiasmariamoliner.blogspot.com/2025/01/lectura-de-el-iglu-en-infantil-4-anos.html>

— eLeo: representación del libro Pum Pum

<https://noticiasmariamoliner.blogspot.com/2025/05/jornada-literaria-en-infantil.html>

— Tutorial para familias (préstamos eLeo)

<https://youtu.be/sJqFaYt8XGg>





experiencias
educativas
inspiradoras

Aprendiendo y creando en infantil con recursos digitales



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO