

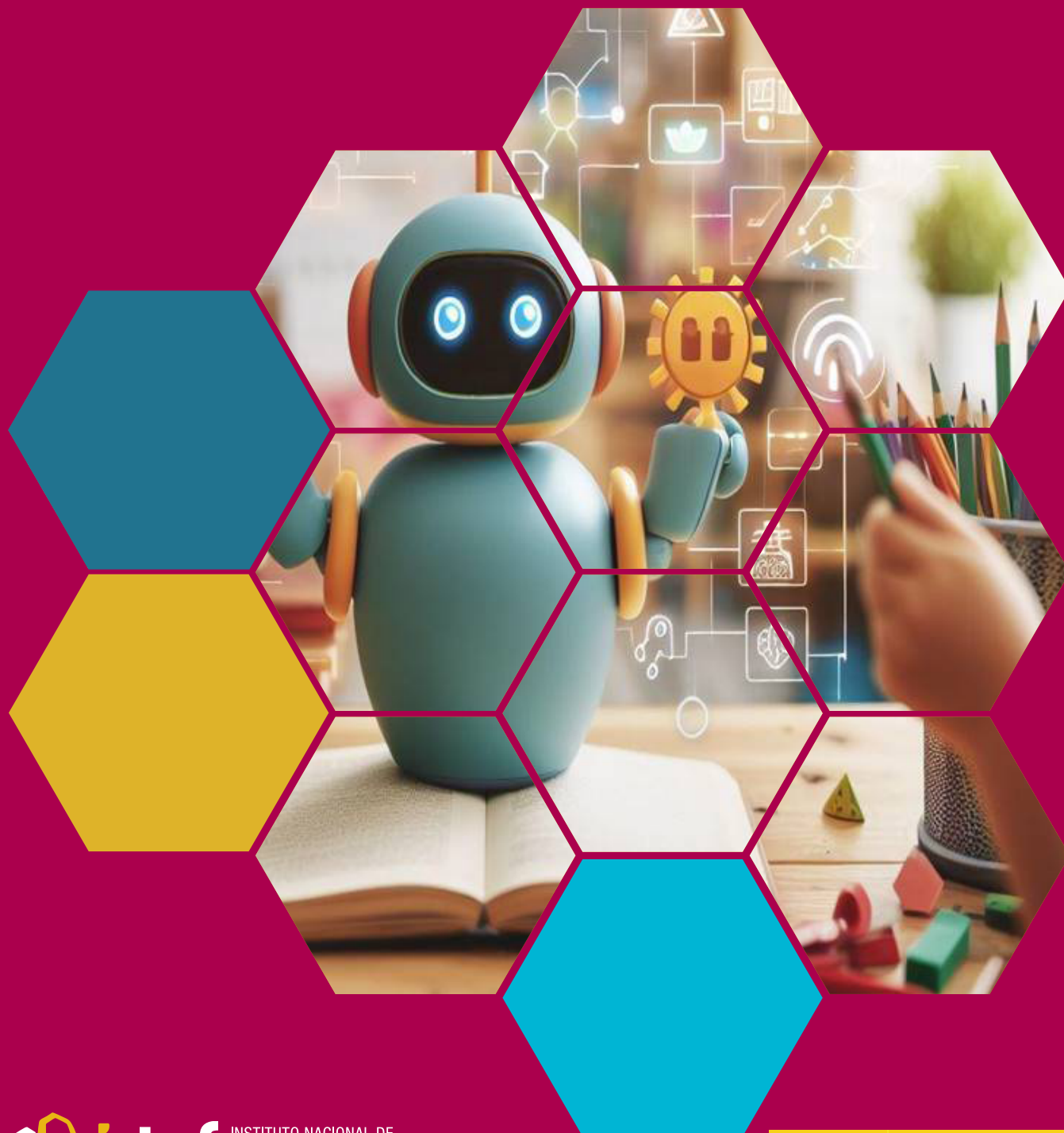


experiencias
educativas
inspiradoras

Nº 178

Peque Fotos

Descubriendo nuestro mundo con IA



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
Diciembre 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/EEI178_2025

“Peque fotos: descubriendo nuestro mundo con IA”
por Ana M^a Pedrero Mena, Carmen María Leandro Barquero,
Patricia Nicolás Giménez, Ana M.^a Matesanz Salas. para **INTEF**
<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría Educación Infantil
modalidad B 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.

Imagen de portada:
Imagen propia, creada con IA (Generación de
imágenes de Microsoft Bing)

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.

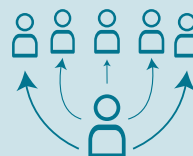
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

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

Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	7
3. Paso a paso	8
4. Evaluamos	12
5. Conclusiones	14
6. ¿Te animas?	15
7. Material complementario	16



1. Introducción



RESPONSABLES

Ana M^a Pedrero Mena, Carmen María Leandro Barquero, Patricia Nicolás Giménez, Ana M.^a Matesanz Salas.

CENTRO ESCOLAR

CEIP Luis Costa

DIRECCIÓN

C/ Navegante Juan Fernández, 10, 30007 Murcia

LOCALIDAD Y PROVINCIA

Murcia

WEB DEL CENTRO

<https://www.murciaeduca.es/cpluiscosta/sitio/>

EMAIL DE CONTACTO

30005594@murciaeduca.es

Con esta experiencia educativa, de la Situación de Aprendizaje “Descubriendo nuestro mundo”, hemos pretendido conocer el entorno más cercano al alumnado, utilizando metodología STEAM.



• Matilda astronauta va a descubrir nuestro entorno

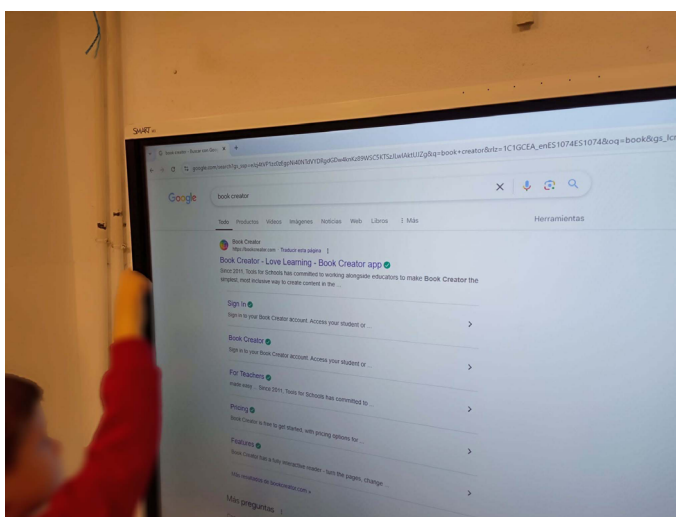
Mediante las imágenes tomadas con cámara 360° analizamos el tiempo atmosférico y cómo se puede pasar del día a la noche. Se ha conocido y usado la IA para plasmar los aprendizajes en imágenes. Todo ello se ha recopilado en un libro digital que se visualiza con un código QR.



• • Nuestro entorno visto en 360°

Se han trabajado algunos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

- ODS 4, al promover una educación de calidad mediante el uso de tecnología avanzada y metodologías activas.
- ODS 5, se fomenta la igualdad de género al involucrar a todo el alumnado, en actividades tecnológicas y científicas.
- ODS 13, la actividad sensibiliza al alumnado sobre la importancia de entender y respetar el clima y el medio ambiente, sentando bases para una conciencia ambiental temprana y responsable.



• • Buscando la app Bookcreator

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



2. Punto de partida

El CEIP Luis Costa de Murcia, se encuentra ubicado en el barrio de La Flota, zona residencial de expansión de la ciudad hacia el norte. Cuenta con 6 aulas de Educación Infantil y 12 aulas de Educación Primaria un total de 450 niños aproximadamente).

En el centro hay una gran implicación del profesorado y se llevan a cabo proyectos importantes relacionados con distintos ámbitos. El más significativo es el programa-Bilingual Education Programme (British Council), un plan bilingüe que dota al centro, entre otros, de dos profesores nativos.

En el curso 2021-2022 fue uno de los centros seleccionados para el pilotaje del Digital PROF y en el curso 2022-2023, el 95% del claustro realizó el curso de competencia digital en A2. Durante el curso 2023-2024 se inició la participación en el proyecto SENDA y y en la actualidad (curso 2024-2025), algunos docentes han realizado el curso de acreditación digital de nivel B2 y otros han solicitado reconocimiento del nivel C1.

Toda la comunidad educativa está muy interesada en el desarrollo digital de los alumnos por lo que se pasó la herramienta SELFIE a los estudiantes, docentes, familia y equipo directivo. Todos ellos, según su competencia, deben participar en el diseño, ejecución y evaluación del Plan digital de centro.

El Equipo Docente de Educación Infantil usamos como base de nuestro proyecto los resultados que arrojó esta herramienta. Tratamos de transformar las debilidades en fortalezas. Para conseguir eso se decidió realizar una intervención en nuestras aulas, y se elaboraron unos objetivos de aprendizaje:

1. **Desarrollar** la curiosidad y la capacidad de exploración en los niños.
2. **Mejorar** las habilidades cognitivas y motrices a través de actividades interactivas.
3. **Fomentar** el trabajo en equipo y la colaboración entre los niños.
4. **Promover** el uso seguro y responsable de medios digitales.

Que son los que dan forma a este proyecto.

3. Paso a paso

La metodología que hemos usado está basada en el pensamiento de diseño con el uso de herramientas digitales para la colaboración, la creación de contenido y la evaluación. Así se puede fomentar la creatividad y la motivación de los alumnos.

Durante el desarrollo de la situación de aprendizaje, se realizan agrupamientos flexibles que incluyan trabajo individual, en parejas y en pequeños grupos para fomentar la cooperación y el aprendizaje entre iguales. Se conformarán grupos heterogéneos para promover la inclusión y el apoyo mutuo, teniendo en cuenta la diversidad del aula, así como aquellos con necesidades emocionales y comportamentales. Se garantiza que todas las agrupaciones proporcionen oportunidades equitativas de participación y aprendizaje.

HERRAMIENTAS DIGITALES EMPLEADAS

- Aplicación de IA por parte del profesorado para realizar el video motivacional (PIX VERSE)
- Aplicación Quiver para la descarga de dibujos que luego pueden verse en 3D con la tablet
- Una cámara 360° y una tablet para capturar imágenes del entorno desde diferentes perspectivas
- La pizarra o panel digital para proyectar las imágenes, y así poder trabajar la seguridad y privacidad
- Aplicación de IA (DALLE) para generar imágenes
- Bookcreator



• Instalamos el micrófono



• Preparando la cámara

Paso 1. PRESENTACIÓN DEL TEMA

Vídeo motivacional preparado por el profesorado con IA.

“Descubriendo el paquete misterioso”

Visionado del vídeo motivacional, y reflexión sobre lo que cuenta el vídeo (en una pequeña comunidad rodeada de naturaleza, un grupo de niños recibe un misterioso paquete de una niña astronauta conocida como "Matilda". Este paquete contiene herramientas especiales: una cámara 360, una tablet, y una aplicación mágica de inteligencia artificial que transforma imágenes en dibujos. Matilda les propone una misión: convertirse en exploradores fotográficos del tiempo atmosférico y del sol. Cada día, deben capturar momentos únicos del clima y el recorrido del sol, y con ayuda de la aplicación, aprenderán sobre los elementos que han observado.)



• Pintando los dibujos de Quiver

Producción por parte del alumnado de un dibujo para colorear con Quiver y vista con realidad aumentada

“Descubriendo el Universo”

Activación de conocimientos previos. Se les pregunta si recuerdan el vídeo de Matilda y lo que les proponía. Los niños se embarcan en esta aventura fascinante coloreando sus dibujos de QUIVER, ansiosos por conocer más sobre su entorno y compartir sus descubrimientos con el mundo jugando con los dibujos que ven en 3D con sus tablets.



• Visualizando los dibujos con la tablet (Realidad aumentada)

Paso 2. ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Profesorado explica estrategias de resolución de problemas de cómo tomar fotos.

“Soy fotógrafo”

Se enseñó a los alumnos como sacar fotos. Uno sujetaba la cámara y otro utilizó la tablet para sacar la foto, también hubo que explicar cómo se utilizaba la aplicación de la tablet. Se indicó que era muy importante quedarse quieto. Se tomaron fotos de prueba y las vimos en el aula.

Alumnos de tres años toman fotos para identificar el tiempo que hace

“Soy detective”

Se revisaron las fotos tomadas en la sesión anterior y se estudiaron en profundidad. Se trabajó la seguridad y protección de datos. Se descargan. Se archivan en una carpeta del escritorio del ordenador de la clase.



Alumnos de cuatro y cinco años

“Soy fotógrafo y soy detective”

En distintos momentos de la jornada escolar, toman fotos para identificar el tiempo y el movimiento del sol.

Tomando fotos con cámara 360°

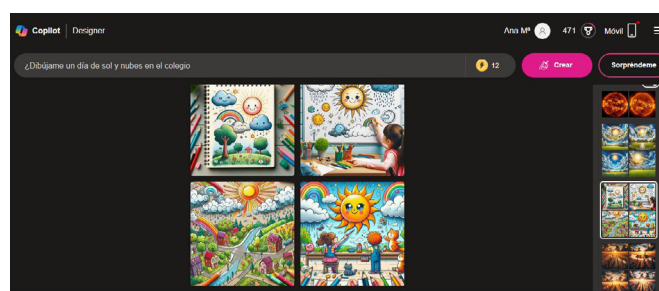
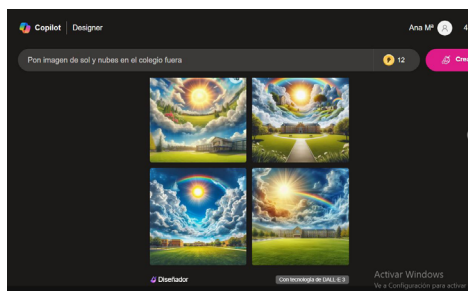
Alumno que ha tomado la foto genera la imagen con Microsoft Bing IA generador de imágenes.

“Genero mi mundo con IA”

Los alumnos generan las imágenes, tratando de imitar las fotos sacadas, con IA.

Se compara en gran grupo la foto tomada con la generada. Momento de coevaluación (no reirse del compañero, aprender a mejorar los prompts para las órdenes que damos a la IA)

Se revisan los prompts para comprobar que es lo que se quería reflejar. Se mejoran los prompts con lo que se practica y perfecciona el lenguaje y vocalización infantil.



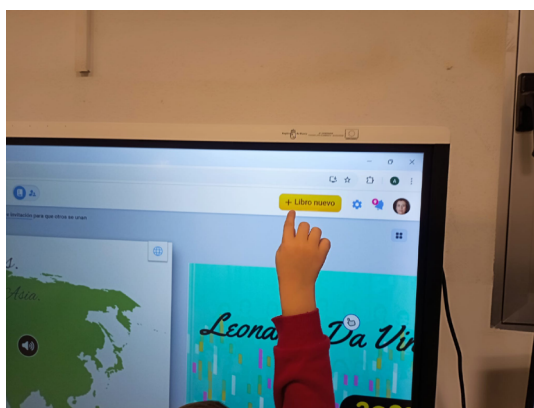
Creando imágenes con IA

Paso 3. PRODUCTO FINAL

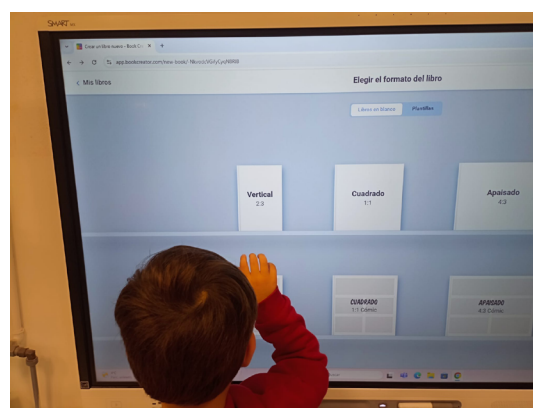
Trabajo colaborativo en sus equipos de trabajo de clase. Hacer un libro digital sobre el Universo cercano a los alumnos y cómo pueden cuidarlo.

¡Ay que nervios, soy creador!

Se generó grupalmente un proyecto final utilizando la herramienta BookCreator para insertar las imágenes de la cámara de fotos y las imágenes generadas con IA.



• Creando un libro digital



• Eligiendo la plantilla

Enviar a las familias un QR con el trabajo realizado.

¡Qué preciosidad de trabajo!

Se generó el código QR del libro digital. Escaneo del código QR con la tablet y visualización del trabajo.



• Insertando la imagen

4. Evaluamos

El proceso de evaluación es continuo y estructurado mediante tareas individuales y colaborativas.

Instrumentos:

Diálogo y escucha:

- coevaluación,
- feedback individual (alumno-profesor),
- feedback con los padres.

Observación sistemática:

Rúbrica:

Criterios de evaluación	Indicador de logro		
	Poco adecuado	Adecuado	Excelente
Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales.	Reconoce de manera limitada fenómenos naturales y elementos patrimoniales, con asistencia constante para realizar observaciones.	Identifica algunos fenómenos naturales y elementos patrimoniales con ayuda mínima, mostrando cierta comprensión de sus características básicas.	Analiza y relaciona de forma autónoma los fenómenos naturales y patrimoniales, demostrando comprensión clara y detallada.

Continuación:

Criterios de evaluación	Indicador de logro		
	Poco adecuado	Adecuado	Excelente
Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.	Participa de manera pasiva en actividades grupales, necesitando orientación constante para compartir y valorar opiniones.	Contribuye ocasionalmente en dinámicas cooperativas, compartiendo opiniones con alguna ayuda	Participa activamente en proyectos cooperativos, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas de forma autónoma.
Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales.	Demuestra dificultad para ubicarse en los espacios habituales, necesitando mucha guía para aplicar nociones espaciales.	Se ubica adecuadamente en espacios conocidos con cierta ayuda, mostrando un entendimiento básico de las nociones espaciales	Se mueve y ubica con confianza y precisión en diversos espacios, aplicando conocimientos espaciales con fluidez.

Evaluación de la práctica docente: a través de la aplicación Autocrat.





5. Conclusiones

Competencias clave:

- Competencia emprendedora. Se estimula la curiosidad, la iniciativa, la imaginación y la disposición a indagar y a crear mediante la IA.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Se plantean y desarrollan retos diseñados para generar, o utilizar productos que solucionen problemas de forma colaborativa, procurando la participación de todos, resolviendo pacíficamente los conflictos, evaluando el producto obtenido según los objetivos propuestos.
- Competencia ciudadana. Se desarrolla la autonomía y el espíritu crítico, y una interacción pacífica y respetuosa con los demás.
- Competencia en conciencia y expresión culturales. Se expresan ideas, opiniones y, sentimientos con creatividad y espíritu crítico; realizando producciones artísticas, para desarrollar los derechos y socialización de los niños, favoreciendo la construcción de la identidad personal.
- Competencia digital. Se crearán, integrarán y re-elaborarán contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad, respetando los derechos de autoría digital.
- Competencia en comunicación lingüística. Se adquiere más vocabulario, realizando frases progresivamente más complejas mediante los prompts.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender. Mostrar sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo conscientes de la influencia del grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente



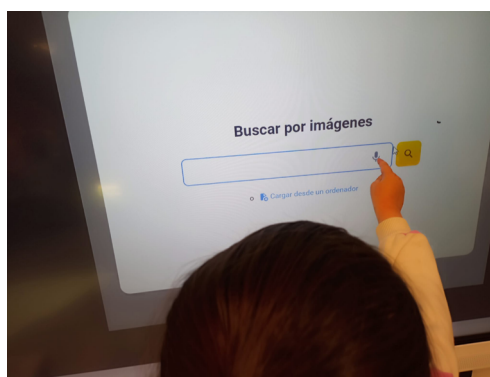
• Guardar el material es una gran tarea



6. ¿Te animas?

En esta etapa educativa el enfoque pedagógico permite la atención a la diversidad del alumnado. Se proporcionan **múltiples formas de representación** (imagen, audio, vídeo). Al trabajar en asamblea y en grupo se proporcionan **múltiples formas de implicación**, los alumnos se ayudan entre sí, de esta manera se crea un ambiente de **aprendizaje inclusivo y positivo** que promueve la motivación, el interés y la participación de todos los niños y niñas. Al tener actividades variadas (dibujo, actividades orales, robótica, creación del proyecto final) se promueven **múltiples formas de acción y expresión** atendiendo a la edad del alumnado.

En el marco del área “Descubrimiento y exploración del entorno” para los alumnos del segundo ciclo de educación infantil, se busca fomentar la curiosidad natural de los niños por el mundo que les rodea. Este proyecto pedagógico se centra en la interacción significativa con el entorno, utilizando herramientas tecnológicas avanzadas para enriquecer la experiencia educativa. En esta etapa, los niños están en un momento crucial para desarrollar habilidades de observación, comprensión y expresión. El reto propuesto se alinea con el objetivo de aprovechar esta etapa de desarrollo para introducir conceptos básicos sobre clima, tecnología y sostenibilidad.



• Todos podemos grabar

Por todo ello, pensamos que esta experiencia puede servir como modelo replicable, inspirando a otros docentes a emprender proyectos similares.



• Podemos compartir nuestro trabajo



7. Material complementario

BIBLIOGRAFÍA

ONU.(2015) *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado de : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Alba Pastor, C. (Coord.). (2018b). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Madrid: Morata. 1ª impresión 2016.

Fundación Saldarriaga Concha (2019). *Guía y actividades para aplicar DUA en la educación inicial y preescolar*. Recuperado de: <https://www.saldarriagaconcha.org/guia-y-actividades-para-aplicar-dua-en-la-educacion-inicial-y-preescolar/>

Educación 3.0 (2017). *En clave de TIC: la evaluación 2.0*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/tic-proyecto-evaluacion-centro/>

Educaweb (2017). *Innovación educativa: 5 tendencias que puedes aplicar en el aula*. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/noticia/2017/09/19/innovacion-educativa-5-tendencias-puedes-aplicar-aula-15112/>

Decreto n.º 196/2022, de 3 de noviembre, por el que se establece el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, 255, de 3 de noviembre de 2022.

Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente. *Boletín Oficial del Estado*, 116, de lunes 16 de mayo de 2022.



Descubriendo nuestro mundo con IA

Peque fotos



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO