



experiencias  
educativas  
inspiradoras

Nº 100

# Salvar el mundo

Aprendizaje significativo en Infantil

Premios  
Nacionales  
**EXPERIENCIAS  
INSPIRADORAS**  
MEFP  
2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL  
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)  
Recursos Educativos Digitales  
Mayo 2023

NIPO (web) 847-22-067-6

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184\_EEI\_2019\_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI(formatopdf)10.4438/2695-4184\_EEIpdf100\_2020\_847-19-133-8

“Salvar el mundo. Aprendizaje significativo en Infantil.” por María Elena Cuéllar Hormigo y Noelia del Pino Suárez Marrero para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Experiencia galardonada con el 1º Premio en la categoría Infantil modalidad B de los “Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2022”.

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](mailto: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.

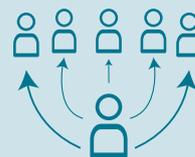
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

## 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	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	12
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



# 1. Introducción

**RESPONSABLES**

María Elena Cuéllar Hormigo y Noelia del Pino Suárez Marrero

**CENTRO ESCOLAR**

CEIP Princesa Tejina | CEIP bilingüe José Pérez y Pérez

**DIRECCIÓN**

Av, Milan S/N. | C/Sargento Provisional, nº5

**LOCALIDAD Y PROVINCIA**

Tejina (Santa Cruz de Tenerife)  
La Palmas, Las Palmas de Gran Canaria

**WEB DEL CENTRO**

[Web del CEIP Princesa Tejina,](#)  
[Web del CEIP José Pérez y Pérez](#)

**EMAIL DE CONTACTO**

[mcuehor@canariaseducacion.es](mailto:mcuehor@canariaseducacion.es)  
[nsuarezmarrero@gmail.com](mailto:nsuarezmarrero@gmail.com)

El proyecto *Salvar el mundo* es desarrollado en el nivel de cinco años de Educación Infantil. El proyecto surge del interés de los niños y niñas, ya que la guerra ruso-ucrainiana es un tema de actualidad y que está presente en todos los medios de comunicación. Llegan al colegio hablando sobre palabras sueltas que han escuchado en la tele y a sus familiares: la guerra, Putin, armas..., pero no saben muy bien qué es todo esto y qué es lo que está pasando. Aprovechamos este interés para crear una experiencia con la que aprendan y satisfagan sus necesidades de saber más acerca de este tema.

La maestra es quien diseña, guía y orienta, siempre partiendo de los intereses sobre los que el grupo quiere aprender y las cuestiones que se plantea. A través de la investigación, la observación, la manipulación, el debate y la buena comunicación se resuelven cada uno de los interrogantes que se les van planteando. En el desarrollo del proyecto las herramientas de tecnología educativa son cruciales para el trabajo diario en el aula.

Esta experiencia ha sido galardonada con el 1º Premio en la categoría Infantil modalidad B de los "Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2022".





## 2. Punto de partida

La experiencia se desarrolla en el CEIP Princesa Tejina, sito en San Cristobal de La Laguna, en Tenerife, y en el CEIP bilingüe José Pérez y Pérez en Las Palmas de Gran Canaria. Ambos centros cuentan con el proyecto AICLE, un plan de acción para promover el aprendizaje de idiomas y la diversidad lingüística.



CEIP Princesa Tejina

El CEIP Princesa Tejina participa en diferentes programas, proyectos y redes de la Consejería de Educación Canaria, como Brújula, Erasmus +, Radio escolar, Espacios creativos, etc. El alumnado del centro presenta niveles muy heterogéneos de desarrollo cognitivo y aprendizaje.

En cuanto al CEIP José Pérez y Pérez se encuentra situado en el barrio de la Feria, el cual presenta un entorno sociocultural medio-bajo. El centro actualmente es línea uno y tiene un alumnado muy diverso.

Esta experiencia se desarrolla en varios grupos de cinco años, en las materias de: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno, Los Lenguajes: Comunicación y Representación.



CEIP José Pérez y Pérez

### 3. Paso a paso

El proyecto “Salvar el mundo” es escogido por el grupo-clase debido a la información que les llega de la actualidad vivida entre la guerra de Ucrania y Rusia. La maestra es quien diseña, guía y orienta, siempre partiendo de los intereses y las cuestiones que ellos se plantean y quieren aprender. A través de la investigación, la observación y la manipulación se resuelven cada uno de los interrogantes que se les van planteando. En el desarrollo del proyecto, las herramientas de tecnología educativa son muy cruciales para el trabajo diario en el aula. El aula está organizada en rincones donde se les propone diferentes actividades para trabajar en pequeños grupos y van rotando a lo largo de la semana. El tiempo se organiza en rutinas, que les permita saber qué viene después, dándoles seguridad y fomentando autonomía. En la organización y distribución del tiempo hemos tenido en 13 cuenta diversos factores: metodología, actividades, atención de los NEAE, entrada de especialistas, necesidades del grupo...

Los grupos de alumnos y alumnas son muy heterogéneos, aunque están acostumbrados a trabajar con las TIC, por lo que trabajamos por proyectos adaptándonos a sus necesidades y motivaciones, respetando el nivel madurativo de cada estudiante. Las actividades que se proponen intentan adaptarse a todos los niveles que encontramos en el aula, trabajando desde el enfoque DUA.

**La metodología** que se emplea está basada en el aprendizaje significativo, se parte del interés y de lo que sabe el alumnado. La experiencia se desarrolló a lo largo de 15 días de manera globalizada, teniendo en cuenta todas las áreas de la Educación Infantil. Por medio de la investigación, la manipulación y la observación se resuelven todos los interrogantes acerca del tema.

Utilizamos las TIC como elemento motivador, realizando juegos en gran grupo con la pantalla digital, individuales con las tabletas y pequeños grupos con el robot *Bluebot*. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) han evolucionado espectacularmente en los últimos años. Hemos de tener en cuenta que estamos en el siglo XXI y que nuestra sociedad está inmersa en plena era digital. Su uso supone una innovación curricular porque utilizamos nuevos métodos, hay más posibilidades interactivas, atendemos a la diversidad, mejoramos el aprendizaje individual y cooperativo, y favorecemos la autonomía personal y la adquisición de la competencia digital”.

Entre los **recursos tecnológicos** que se utilizan destacamos la pizarra digital, las tabletas y el robot educativo. Para elaborar los juegos, utilizamos Genially enriqueciéndolo con las extensiones de Sandbox Educación y S’cape. Y para elaborar las fichas y el cuento, hemos utilizado Canva. En uno de los centros en los que llevamos a cabo la experiencia, contamos con Radio Escolar, y uno de los últimos días la usamos para contar a la comunidad todo lo aprendido y sensibilizarnos sobre el tema. Para comunicarnos con las familias utilizamos ClassDojo o correo electrónico. Ellas nos ayudan a buscar y aportar información desde casa (vídeos, imágenes, juegos...) ya que, debido a la edad de los niños, no tienen la suficiente autonomía para buscar información. Toda esta información y recursos nos las envían con fotos o vídeos a través de estas plataformas para después visionarlas en clase durante la asamblea.

En cuanto a la **temporalización**, la experiencia se desarrolla al final del segundo trimestre, coincidiendo con el comienzo de la guerra entre Ucrania y Rusia. Tiene una duración de unos 15 días aproximadamente. Las fechas fueron del 14 al 27 de marzo. Las actividades se engloban dentro de las rutinas que tenemos en clase. Se utiliza la asamblea para el visionado del cuento y la realización de los juegos del Genially en gran grupo. Las fichas se realizan durante las segundas sesiones y los juegos manipulativos se trabajan en rincones por pequeños grupos.

Pasamos a indicar los pasos seguidos para el desarrollo de la experiencia.

## Paso 1. La mirada de los niños y niñas

Lo primero que vamos a investigar es qué saben de la guerra de Ucrania y Rusia. Los niños y niñas expresan a través del dibujo sus ideas previas y exponen sus producciones, generando respuestas diversas: caras tristes, casas destruidas, etc. Posteriormente investigamos si sus ideas previas se asemejan con los nuevos conocimientos. Como punto de partida escuchamos el cuento *La mirada de los niños* en la pizarra digital. Observamos las distintas imágenes del cuento y analizamos todo lo ocurrido. ¿Qué le ocurrió a Lesya y a Luka? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué estaba todo destrozado? ¿Cómo se encontraron las personas que vieron a Luka y a Lesya? Además, aprendemos a través de la lectoescritura el vocabulario principal del cuento, descomponemos palabras en sílabas y en fonemas y formamos acrósticos con el vocabulario. En la etapa de Educación Infantil es fundamental desarrollar la expresión de todas las vivencias y experiencias del alumnado de forma oral, escrita o gráfica.



• Cuento "La mirada de los niños"

## Paso 2. Conocemos Ucrania y Rusia

Después de analizar las imágenes y de comprender el cuento, nos adentramos en qué está ocurriendo en Ucrania y Rusia. Pero, antes de eso, conocemos un poco más de ambos países. Observamos en el mapa dónde se encuentra Ucrania y dónde se encuentra Rusia. Vemos si son países que están lejos o cerca el uno del otro. Buscamos en el mapa las Islas Canarias, dónde está la isla de Tenerife o dónde está la isla de Gran Canaria, y volvemos a comparar las distancias desde dónde nos encontramos actualmente y dónde está Ucrania y Rusia.



• Localizamos en el mapa los diferentes países

Nos planteamos aspectos de cómo podemos ir de un país a otro y sus ideas son variadas: en avión, en coche o en guagua. Las respuestas están condicionadas a sus propias vivencias y

experiencias, por lo que el alumnado no se planteó como medio de transporte el tren u otros medios de transporte. Para ello visionamos un vídeo y dialogamos en la asamblea sobre la posibilidad de viajar de otro modo. De esta manera se contrastan sus ideas previas con la nueva información, produciendo un aprendizaje significativo.



Plantamos girasoles



Fichas alusivas al tema

Otro de los aspectos que investigamos y comparamos es la bandera de ambos países. Observamos los colores de ambas banderas y recordamos los colores de las banderas de nuestras islas. Continuamos investigando la ropa típica de Ucrania y de Rusia, nos ayudamos de diversas imágenes y aprendemos que cada país tiene una vestimenta típica distinta. La familia participó en el proyecto y fueron aportando una receta del país de Ucrania y/o de Rusia. Al finalizar realizamos un recetario con todas las recetas recogidas.

Además de todos los aspectos mencionados anteriormente, observamos vídeos de distintos paisajes de Rusia y de Ucrania. Realizamos un pequeño viaje virtual y nos adentramos en ambos países. En el huerto plantamos girasoles, que es una de las flores típicas de Ucrania, y a lo largo del curso las vimos crecer.

A medida que íbamos investigando cada uno de los aspectos mencionados anteriormente (localización de ambos países en el mapa, vestimenta, bandera...), los niños y niñas fueron realizando fichas alusivas al tema y, tras finalizar el proyecto, se llevaron un libro con todas sus producciones.

### Paso 3. ¿Qué ocurre en Ucrania y Rusia?

Después de conocer un poquito más de Rusia y Ucrania comenzamos abordar el tema de interés: ¿Qué está ocurriendo en Rusia y en Ucrania? ¿Por qué se produce una guerra? ¿Qué consecuencias tiene una guerra? Expresamos en la asamblea cada una de nuestras opiniones y las fuimos anotando. Pero, ¿qué es la paz? ¿Cómo podemos hacer para vivir en un mundo de paz? Observamos distintas imágenes (niñas y niños discutiendo, peleando, familias abrazadas, adultos gritando a un niño, niños y niñas jugando felices, etc.) y fuimos clasificando las imágenes que invitan a la paz e imágenes que invitan a la guerra. Cada uno fue diciendo cómo nos sentimos en esos momentos de paz y cómo nos sentimos en esos momentos de guerra, y si alguna vez hemos vivido alguna experiencia donde nos hemos sentido muy queridos o donde hemos tenido algún conflicto.



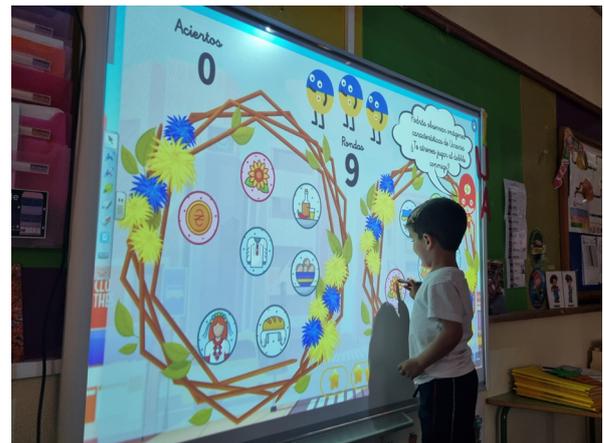
• Aprendemos sobre Ucrania

Además, se ejecutan diversas tareas en los rincones:

- En el Rincón de las Matemáticas ordenamos y agrupamos a las muñecas Matrioska.
- En el Rincón de las Tabletas jugamos al Genially *Salvar el mundo*.
- En el Rincón de Lectoescritura asociamos imágenes con las palabras.
- En el Rincón de las Construcciones realizamos girasoles con figuras geométricas.
- En el Rincón de Arte pintamos algunas esculturas, paisajes, etc. de Rusia y Ucrania.



• Aprendemos sobre Rusia



• Juego de la Paz

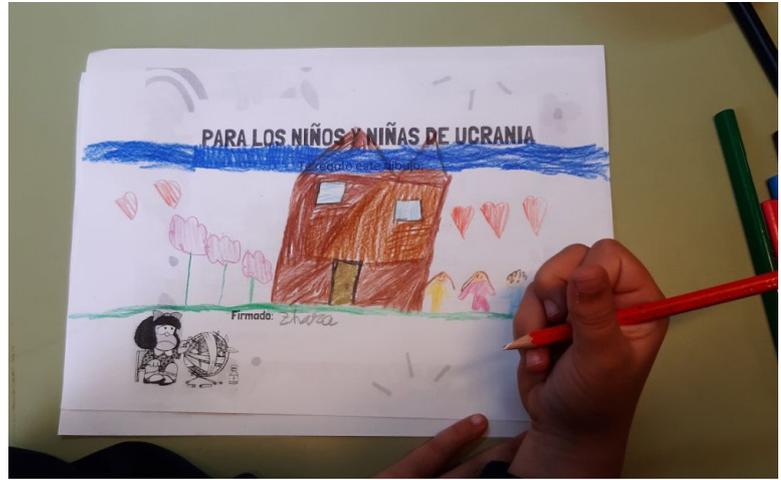
### Paso 4. Queremos la paz

Para finalizar, hemos realizado carteles que fueron decorando con frases como «¡No a la guerra!» y «¡Por un mundo de paz!». Las niñas y niños concluyeron que Ucrania y Rusia son países muy bonitos, a los que nos gustaría viajar y que reinase la paz. Realizamos una



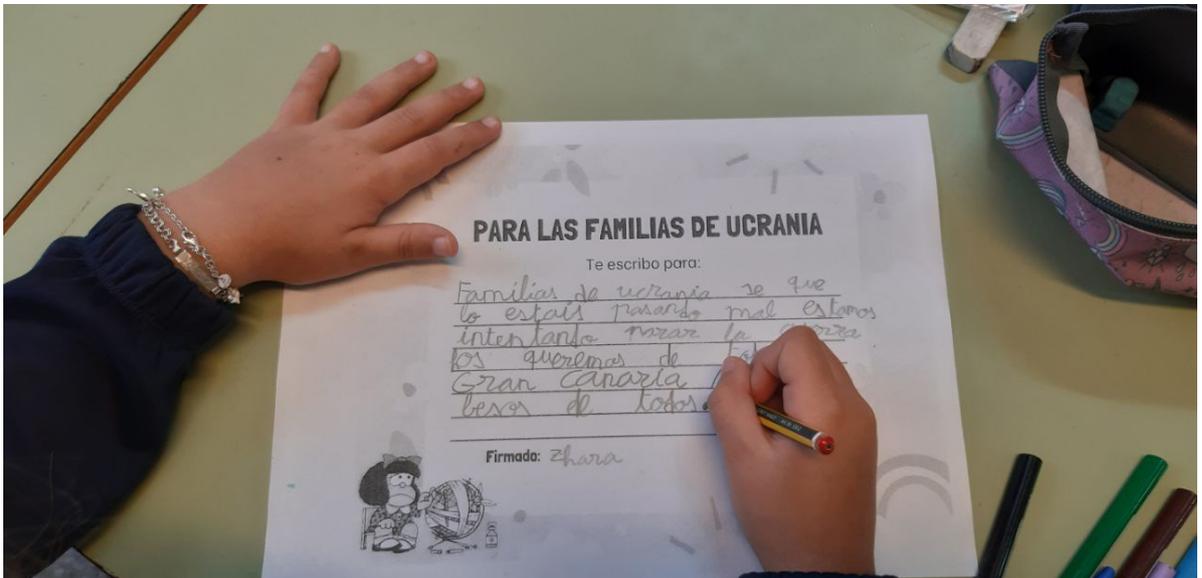
• Dibujos de Ucrania

fiesta decorando con cosas típicas de ambos países y con los carteles que habíamos realizado, degustamos comida típica de ambos países y nos lo pasamos genial. Es muy gratificante ver al alumnado compartiendo y jugando.



• Dibujos para las familias de Ucrania

Finalizamos el proyecto realizando cartas a los niños y niñas de Ucrania. Aprovechamos que el alumnado de Primaria estaba escribiendo una carta a las familias de Ucrania para aportar un granito de arena y realizar unos dibujos de solidaridad. Estamos con el pueblo ucraniano, estamos a favor de la Paz.



• Cartas para las familias de Ucrania

## 4. Evaluamos

Evaluar es mucho más que medir, significa acompañar y asegurarse de que encontramos, en cada momento, la mejor manera de ayudarles a alcanzar lo mejor de sí mismos. Es un aspecto clave de nuestra misión pedagógica con el que pretendemos saber en qué momento del desarrollo se encuentran nuestros alumnos y alumnas, de qué manera aprenden y dónde hacer más hincapié para aprovechar al máximo las capacidades de 14 aprendizaje del grupo en general, y de cada estudiante en particular, sea cual sea su ritmo de aprendizaje.



Alumnado aprendiendo con la tableta

Se realizan varias actividades finales evaluativas para ver qué han aprendido. Una de ellas es el Genially *Salvar el mundo*. En el rincón de las tabletas se puso el Genially para que, a nivel individual, el alumnado supere los distintos retos.

El procedimiento fundamental que se emplea para evaluar el proyecto es la observación directa y sistemática y las producciones del alumnado. Se recaba toda la información y al final se lleva a casa el *Libro de Salvar el mundo*. Para la evaluación del alumnado tenemos

en cuenta el grado de adquisición de los contenidos y competencias de las tres áreas en que se organiza la etapa: Conocimiento de sí mismo y Autonomía personal, Conocimiento del entorno y Lenguajes: comunicación y representación. En la puesta en práctica de las actividades, la respuesta de las niñas y niños nos indicará el grado de adquisición de los diferentes criterios de evaluación. Para ello se han creado distintas rúbricas que sirven de instrumento de evaluación. Para evaluar la práctica docente se les plantean preguntas como: «¿Os ha gustado el proyecto?» «¿Qué ha sido lo más divertido?» «¿Qué parte os ha gustado menos?» «¿Qué dificultades habéis encontrado?» «¿Qué creéis que podemos mejorar para el siguiente proyecto?». Los instrumentos de evaluación empleados fueron las grabaciones audiovisuales, la hoja de registro, etc.



## 5. Conclusiones

El proyecto surge de manera espontánea en nuestros coles y seguro que en muchos coles pasó lo mismo.

Aunque trabajamos en diferentes coles y en diferentes islas, nos gusta crear recursos para nuestro alumnado juntas, ya que ambas nos enriquecemos. Y este recurso es producto de la colaboración y trabajo en equipo.

Los resultados fueron muy positivos, ya que se han cubierto los intereses, miedos e inseguridades de los niños y niñas. Han aprendido más acerca de esta situación tan actual de una forma muy significativa para ellos. Han aprendido más sobre otros países, otras culturas y otras formas de vida, lo que ha mejorado después la integración de alumnado que proviene de Ucrania a nuestro cole, pues conocíamos la situación que ha vivido y por qué han tenido que mudarse a nuestro país. Se han alcanzado los objetivos propuestos para este proyecto, trabajándose de forma globalizada.

En cuanto a la competencia digital del alumnado, *Genially* es una herramienta que usamos a diario en nuestra clase, enriqueciéndose con las extensiones y plantillas de *Sandbox* Educación y *S'cape*. Hacemos la asamblea con ella a través de juegos divertidos para el alumnado, por lo que no ha tenido dificultad al usarla y sabe manejarla muy bien. Todas y todos han participado haciendo los juegos en gran grupo en la pizarra digital y también de forma individual con sus tabletas. Esta herramienta, y todas las TIC en general, les resultan muy atractivos, por lo que su nivel de motivación e interés aumenta al usarlas. Por este motivo, aprovechamos estos recursos para transmitirles todos los contenidos a aprender.



• Jugamos con la pizarra interactiva



## 6. ¿Te animas?

La metodología por proyecto siempre suscita el interés y la motivación de los niños y niñas. La mejor manera de aprender es aprender lo que nos gusta de una manera lúdica y significativa. De esta forma mostrarán una actitud positiva hacia los aprendizajes. El uso de las herramientas digitales cada vez es más imprescindible en el trabajo diario del aula, como fuente de información, de aprendizaje y de trabajo en equipo.

La experiencia se compartió por diferentes redes:

- [Web de Sandbox Educación.](#)
- [Twitter de Sandbox Educación.](#)
- [Google Sites de Elena Nubes.](#)
- [Instagram de Elena Nubes.](#)
- [Facebook de Elena Nubes.](#)
- [Blog del CEIP José Pérez y Pérez.](#)

También se difundió por ClassDojo para que las familias viesen cómo habíamos trabajado y todo lo que habíamos aprendido. Además, se les envió el enlace de los recursos para que pudiesen trabajar en casa también.

Al publicar los vídeos en el blog del centro se posibilita que las familias estén informadas, que el alumnado vea sus producciones y que puedan reforzar los aspectos trabajados en casa.

Finalmente, nos gustaría animar a los y las docentes a trabajar con metodologías activas porque es una satisfacción personal y profesional ver cómo nuestra tribu crece, evoluciona, aprende, cada vez es más autónoma y cómo disfruta en el aula.

Además, queremos resaltar la importancia de incluir en nuestra aula metodologías que incluyan el uso de las herramientas tecnológicas porque le da al trabajo realizado más significatividad y porque cada vez el alumnado está más en contacto con estos medios y la escuela tiene que estar acorde con la realidad social de este.



• Juego realizado con herramientas digitales.



• Cuento *La mirada de los niños*



## 7. Material complementario

### Producciones generadas por el alumnado en la experiencia educativa:

- El juego *Salvar el mundo* está realizado con Genial.ly (utilizando las extensiones de Sandbox Educación y S'cape). Se accede [aquí](#).
- El cuento *La mirada de los niños* es una adaptación creada por Noelia del Pino Suarez Marrero y M<sup>a</sup> Elena Cuéllar del cuento *Luces en el cielo* de Susana Rico Calleja. La música es de Alfons Nàcher Martínez. Pueden verlo haciendo clic [aquí](#).

### Los Recursos Educativos Abiertos (REA) digitales utilizados en el desarrollo de la experiencia, con enlace a los mismos:

- [Genially con el que se realizó el juego](#) utilizando las extensiones y plantillas de Sandbox Educación y S'cape.
- [Canva](#): con esta herramienta creamos un cuento.
- [Fichas](#) para trabajar lo aprendido

The screenshot shows the Sandbox website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Sandbox' and the tagline 'Educación | Codificando ilusiones'. The main content area features a large banner for the game 'Salvar el mundo', which includes an illustration of two children in a cityscape and social media sharing icons. Below the banner, there is a paragraph of text describing the game's context and creators.

Ante el interés, curiosidad, miedo e incertidumbre del alumnado ante la nueva situación de la guerra entre Ucrania y Rusia, surge este juego, diseñado a modo de información sobre los aspectos más relevantes de la guerra. (Diseñado por Elena y Noelia, miembros de Sandbox). Incluye un cuento adaptado de Susana Rico Calleja «Luces en el cielo»

Juego compartido en la web de Sandbox



## Aprendizaje significativo en Infantil

### Salvar el mundo



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



intef

INSTITUTO NACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO