

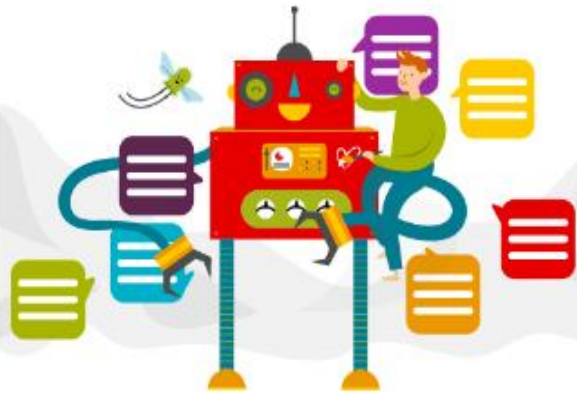
CEIP VICENTE ALEIXANDRE

DIGICRAFT 2025-2026



LAS NAVAS DEL MARQUÉS (ÁVILA)





INDICE



- Presentación del centro
- Itinerario 1
- Indice itinerario 1
- Itinerario 1: inteligencia artificial y robótica 6-8 años
- Itinerario 1: inteligencia artificial y robótica 9-12 años
- Itinerario 2
- Indice itinerario 2
- Itinerario 2: Tecnologías audiovisuales 6-8 años
- Itinerario 2: Tecnologías audiovisuales 9-12 años
- Conclusión final

Presentación del Centro



El Colegio de Educación Infantil y Primaria (C.E.I.P.) "Vicente Aleixandre"

Constituye el único centro educativo de la **localidad de Las Navas del Marqués**, lo que implica que en sus aulas se escolariza a la **totalidad** del alumnado **residente** en dicha población. Esta circunstancia favorece la convivencia en entornos educativos **heterogéneos, enriquecidos por la diversidad** del estudiantado. En los últimos años, se ha registrado un notable **incremento** de alumnado de origen **inmigrante**, fenómeno ante el cual el centro ha sabido adaptarse mediante la implementación de medidas organizativas adecuadas, que promueven la integración y garantizan una atención específica a este colectivo.

[Volver al índice](#)

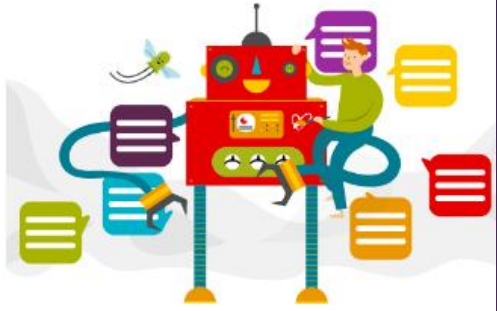
La **localidad de Las Navas del Marqués** se **sitúa** en el extremo oriental de la provincia de Ávila, lindando al norte con El Espinar, Villacastín, Navas de San Antonio (Segovia) y Pegueritos (Ávila); al este, con Santa María de la Alameda y Valdemaqueda (Madrid); al sur, con San Bartolomé de Pinares; y al oeste, con Navalperal de Pinares (Ávila). Su proximidad a los límites provinciales con la Comunidad de Madrid refuerza su posición estratégica y su vinculación con territorios limítrofes.

Para el **curso académico 2024-2025**, el centro dispone de 9 unidades correspondientes a la etapa de Educación Infantil, 20 unidades de Educación Primaria y un Aula Sustitutoria de Educación Especial. El número total de alumnos matriculados asciende a 630, cifra que permanece sujeta a variaciones debido a nuevas incorporaciones a lo largo del año lectivo.



Inteligencia artificial y robótica

[Volver al índice](#)



INDICE

itinerario: inteligencia artificial y robótica

- Evaluación inicial grupo 6-8 años
- Act. 1 “La robocarta”
- Act. 2 “Explorando Internet”
- Act. 3 “Orden Galáctico”
- Act. 4 “En busca del arte perdido”
- Act. 5 “Las palabras misteriosas”
- Act. 6 “Los monstruos de colores”
- Act. 7 “¡Cuéntame un cuento!”
- Act. 8 “La inteligencia artificial feliz”
- Act. 9 “La granja de Edison”
- Act. 10 “La hora del paseo”
- Act. 11 “Copia y pega con Sphero Mini”
- Act. 12 “¡Sal si puedes!”
- Act. 13 “Un coche para Sphero”
- Act. 14 “Robo-juegos en el recreo”
- Evaluación final grupo 6-8 años

- Evaluación inicial grupo 9-12 años
- Act. 1 “¿De qué planeta eres?”
- Act. 2 “Eso es un zapato”
- Act. 3 “¿Quién estuvo allí?”
- Act. 4 “Este es nuestro robot”
- Act. 5 “Los robots perdidos”
- Act. 6 “Es un pájaro? ¿Es un avión”
- Act. 7 “Resolviendo el misterio”
- Act. 8 “Conociendo nuestro entorno con la IA”
- Act. 9 “Servicio d emergencias Edison”
- Act. 10 “Edison Gamer”
- Act. 11 “Ruedas y neuronas”
- Act. 12 “Indiana...bot”
- Act. 13 “Una obra de robot-arte”
- Act. 14 “Las robolimpiadas”
- Evaluación final grupo 9-12 años

[Volver al índice](#)

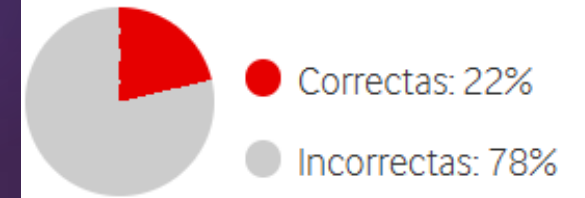
Grupo 6-8 años

[Volver al índice](#)

Evaluación inicial grupo 6-8 años

Grupo 1

Resultados generales:



► Inicio

Previo al desarrollo de las 14 actividades propuestas para el grupo de 6-8 años, se tiene que llevar a cabo una evaluación inicial. Para ello lo primero que se ha hecho es prepara la evaluación en la plataforma de Digicraft Vodafone (digicraft.fundacionvodafone.es) creando una nueva aula con sus características y con ello un código.

► Desarrollo

Para el desarrollo de la evaluación inicial se han formado 4 grupos en el aula (4-4-4-3), se les ha repartido por el espacio del aula y se les ha entregado a cada grupo una Tablet.

A continuación, se les ha explicado qué es una evaluación inicial, se ha buscado la App "La aventura de Diodi" y se les ha facilitado el código.

La evaluación inicial consiste en responder a 15 preguntas para conocer los conocimientos con los que partimos. Al terminar se les ha entregado una carta de habilidad. Los resultados obtenidos han sido los esperados teniendo en cuenta que el nivel lectoescritor del grupo es bajo. El nivel de competencia es BAJO.

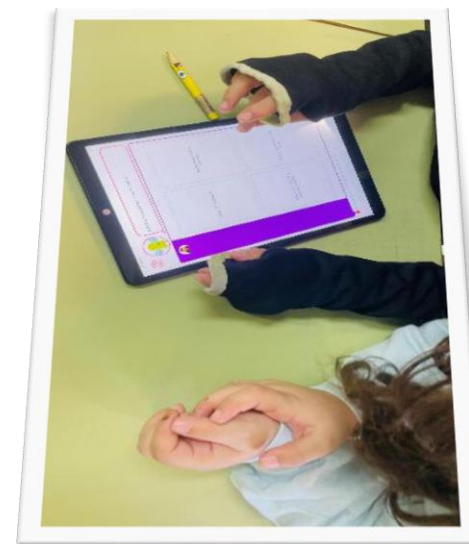
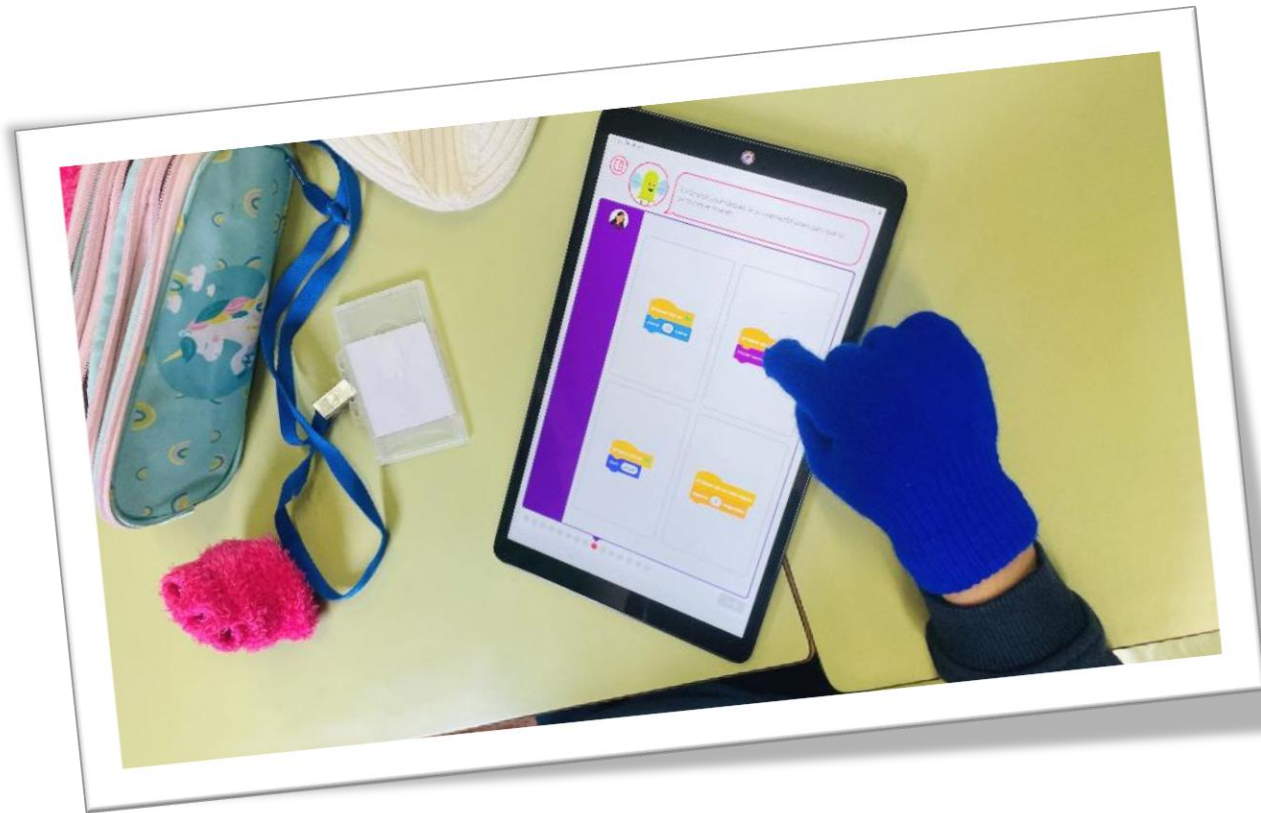
► Dificultades encontradas

La mayor dificultad encontrada ha sido la falta de un nivel lectoescritor suficiente para leer y comprender los enunciados, la escucha activa y el momento de ponerse de acuerdo a la hora de elegir la respuesta que consideraban correcta.

► Aspectos positivos

Se destaca el trabajo en equipo, la motivación al enfrentarse a actividades no rutinarias en el aula, estimulación al trabajar con tablet.

[Volver al índice](#)



[Volver al índice](#)

Evidencias de la evaluación inicial grupo 6-8 años

GRUPO 1

Evaluación inicial grupo 6-8 años

Grupo 2

▶ **Inicio**

Previo al desarrollo de las 14 actividades hemos realizado la evaluación inicial. Para ello, primero he creado el aula en la plataforma Digicraft.

▶ **Desarrollo**

Para el desarrollo de la evaluación inicial se han formado 6 grupos de 3 componentes cada uno, se les ha repartido por el espacio del aula y se les ha entregado a cada grupo una Tablet.

A continuación, se les ha explicado qué es una evaluación inicial, se ha buscado la App “La aventura de Diodi” y se les ha facilitado el código.

La evaluación inicial consiste en responder a 15 preguntas para conocer los conocimientos con los que se parte.

Al terminar han conseguido una carta de habilidad. La actividad ha tenido que ser muy guiada y el vocabulario no se adecuaba a la edad del alumnado.

▶ **Dificultades encontradas**

Bajo nivel de lectura, enunciados complejos de entender para ellos y vocabulario totalmente desconocido para los alumnos.

▶ **Aspectos positivos**

Han realizado la actividad respetando el orden de turno.

[Volver al índice](#)

Evidencias de la evaluación inicial grupo 6-8 años

Grupo 2

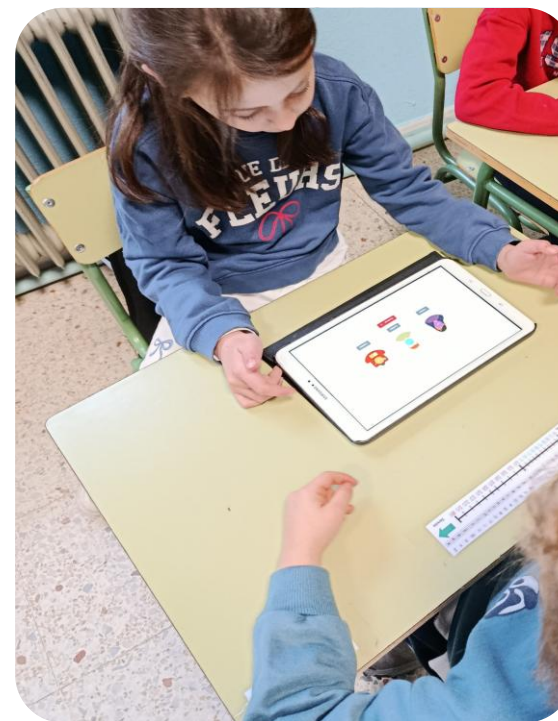


Resultados generales:

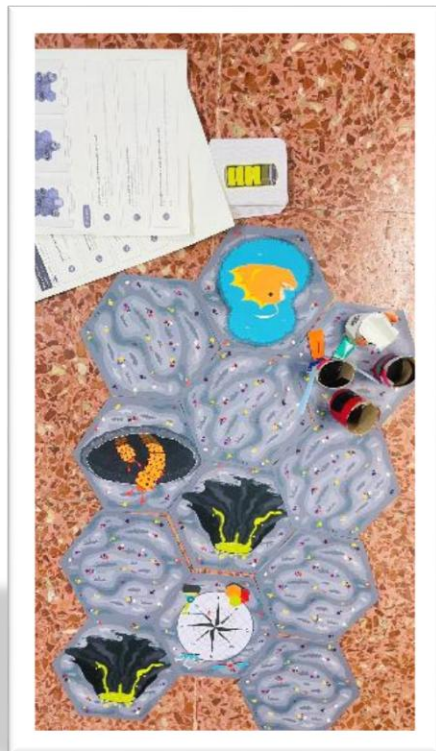


● Correctas: 35%

● Incorrectas: 65%



[Volver al índice](#)

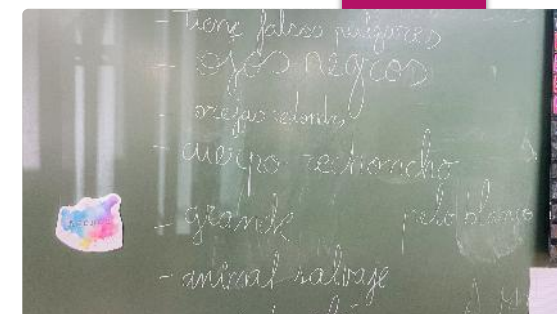
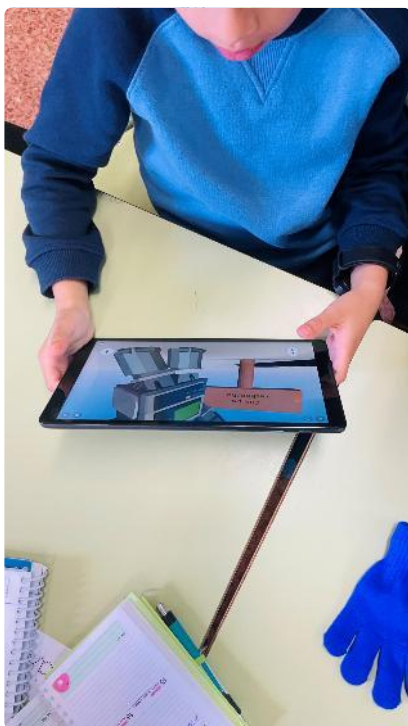


Esta 1ª actividad ha sido sencilla, pero ha permitido al alumnado motivarse, queriendo repetir y realizar los tres escenarios. Positivo la elaboración de un robot propio con material reciclado por parte de cada grupo.



Evidencias Act. 1 “La robocarta”

[Volver al índice](#)



En esta 2ª actividad se ha trabajado con realidad virtual y búsqueda en Google. Sencilla para el alumnado. Interesante el mundo virtual

Evidencias Act. 2 “Explorando Internet”

[Volver al índice](#)

Act 3 “Orden galáctico”

- ▶ **Inicio:** la sesión se ha iniciado creando los grupos de trabajo estables y repartiendo una Tablet por grupo. Importante preparar el mural colaborativo de Padlet por parte del docente para hacer uso con todo terminado. Hemos sacado del kit la baraja de cartas de los seres extraterrestres.
- ▶ **Desarrollo:** se reparte a cada miembro de cada grupo 5 cartas con mismas características. Primero jugaran a las cartas intentando conseguir 5 cartas iguales (igual forma y color). Para ello cada miembro pasa a su compañero de la derecha una carta que le sobre. Al ganar se suma un punto (se apunta en un folio o pizarra). Después pasaremos a completar el padlet con sus aportaciones (cometan tipos de pelaje, forma, extremidades y complementos). No hemos realizado fotos de los tipos, hemos escrito esas características.
- ▶ **Resultados:** Los resultados han sido muy positivos. El trabajo en equipo para el juego de cartas ha sido muy motivador y el uso colaborativo del mural de Padlet enriquecedor. Ha sido una unión de una parte manipulativa con las cartas y otra digital con el Padlet que ha conseguido aprendizajes.
- ▶ **Dificultades encontradas:** problemas a la hora de escribir las características en el padlet debido a la lectoescritura.
- ▶ **Aspectos positivos:** se destaca el trabajo del concepto de clasificación y el uso de la inteligencia artificial.

Interesante y positivo el trabajo de un mural colaborativo en padlet, ha resultado muy motivador para el alumnado esta nueva herramienta.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act 3 "Orden galáctico"

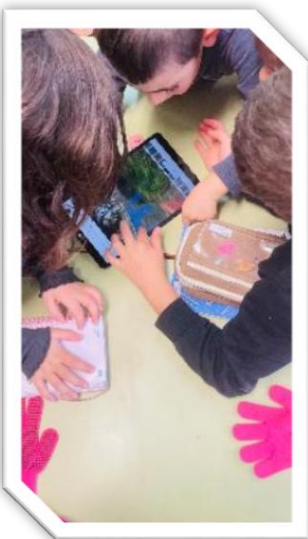
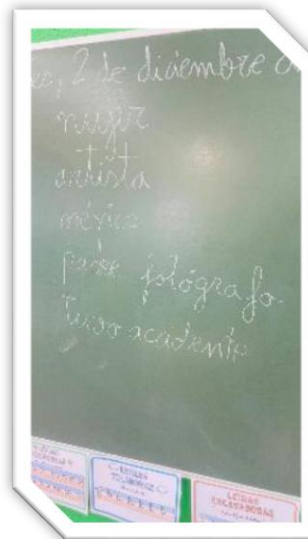


LORENA ARGANDA MORENO hace un día	LORENA ARGANDA MORENO hace un día	LORENA ARGANDA MORENO hace un día	LORENA ARGANDA MORENO hace un día
FORMA	PELAJE	EXTREMIDADES	COMPLEMENTOS
<ul style="list-style-type: none">Grupo 1 hace unos 22 minutos TriánguloGrupo 2 hace unos 20 minutos CírculoGrupo 3 hace unos 19 minutos CuadradoGrupo 4 hace unos 9 minutos Círculo	<ul style="list-style-type: none">Grupo 4 hace unos 14 minutos AmarilloGrupo 1 hace unos 13 minutos PicoGrupo 4 hace unos 12 minutos RayasGrupo 4 hace unos 8 minutos LunaresGrupo 3 hace unos 7 minutos Dico: peltaje,plata,perceata	<ul style="list-style-type: none">Grupo 1 hace unos 17 minutos TentáculosGrupo 4 hace unos 15 minutos Piernas	<ul style="list-style-type: none">Grupo 4 hace unos 16 minutos ColaGrupo 4 hace unos 11 minutos AlasGrupo 1 hace unos 8 minutos Cuernos y alas

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 4 “En busca del arte perdido”

Cuarta actividad entretenida y motivadora. El alumnado tenía que preguntar para obtener pistas sobre un personaje y con esas respuestas, y con ayuda de Google, conseguir el nombre. Les ha parecido muy entretenido la visita virtual al museo de Frida Kahlo, el uso de las orientaciones y los pisos les ha gustado bastante.



[Volver al índice](#)

Act. 5 “Las palabras misteriosas”

► **Inicio:**

Para esta actividad se coloca por el aula las cuatro palabras impresas que tienen que traducir y se saca del kit el código QR letra O. El alumnado se organiza en cuatro grupos estables (4-4-4-3) y se les reparte una Tablet por grupo.

Se les enseña el proyecto Scratch y se les explica que es un cuento inacabado, porque necesita el dibujo de sus cuatro personajes.

► **Desarrollo:**

El alumnado, utilizando el traductor de Google por imágenes, podrá conocer a los cuatro personajes. Para ello se moverá en grupo por el aula en busca de las palabras escondidas para poder traducirlas.

Una vez tengan las cuatro palabras traducidas y escritas en su folio pasaremos a la segunda parte.

En esta segunda parte el alumnado, por grupos abrirá Scratch leyendo el código QR que facilita el kit, y siguiendo las indicaciones, cada alumno dibujará en “disfraces” a un personaje.

Una vez que todos los integrantes del grupo han dibujado su personaje dan a la bandera verde y podrán ver el resultado.

► **Resultados:**

Los resultados obtenidos han sido muy positivos para esta sesión. Ha sido un desarrollo muy motivador, el alumnado ha estado muy activo tanto en la búsqueda de las palabras como en su traducción y escritura. Además, el dibujo y visionado del resultado en Scratch les ha gustado.

► **Dificultades encontradas:**

El espacio en el aula para poder moverse en grupo con una Tablet en la mano ha sido complicado.

► **Aspectos positivos:**

El uso del traductor por imágenes por Google les ha resultado nuevo y divertido. El primer acercamiento de las posibilidades que tiene Scratch ha servido para motivar y dar pie a iniciar un trabajo futuro centrado en la programación de bloques.

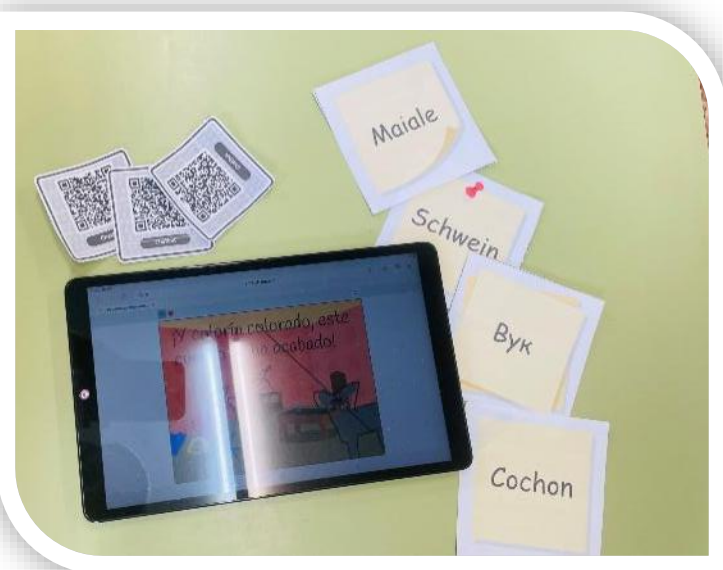
[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 5 “Las palabras misteriosas”



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 5 “Las palabras misteriosas”



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 6 “Los monstruos de colores”



La 6ª actividad ha combinado una parte manipulativa y otra de inteligencia artificial unida al juego. El alumnado ha estado muy involucrado en las dos partes.



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 7 “¡Cuéntame un cuento!”

En esta 7ª actividad se destaca la dinámica de elegir el siguiente paso en la historia. Se han visto protagonistas, han comentado las elecciones dando argumentos. Resultado positivo.



Act. 8 “La inteligencia artificial feliz”

► **Inicio**

Para realizar esta actividad primero hablamos de las emociones y con nuestra propia cara imitamos diferentes emociones utilizando las tarjetas de la actividad.

Después, el alumnado se organiza en cuatro grupos (4-4-5-5), se les reparte una Tablet por grupo y las siluetas que deberán colorear con las distintas emociones.

► **Desarrollo**

Una vez preparadas las marionetas de las emociones, les explicamos a los alumnos cómo usar el lector de código QR y cómo funciona la aplicación que se abre.

► **Resultados**

Para los alumnos ha sido bastante fácil y se han divertido mucho.

► **Dificultades encontradas**

A veces la aplicación no identificaba una marioneta con la emoción que se pedía y al poner la de otro compañero sí la reconocía.

► **Aspectos positivos**

Han aprendido a utilizar el lector QR y han sabido esperar el turno en el juego.

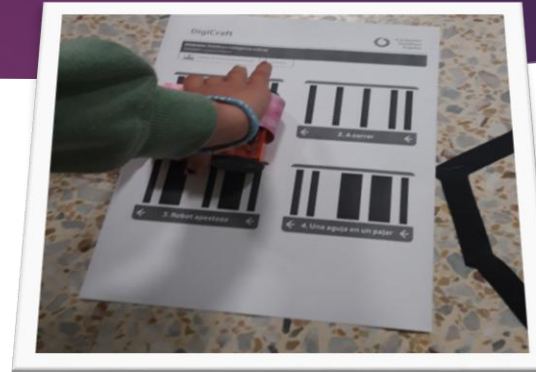
[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 8 “La inteligencia artificial feliz”



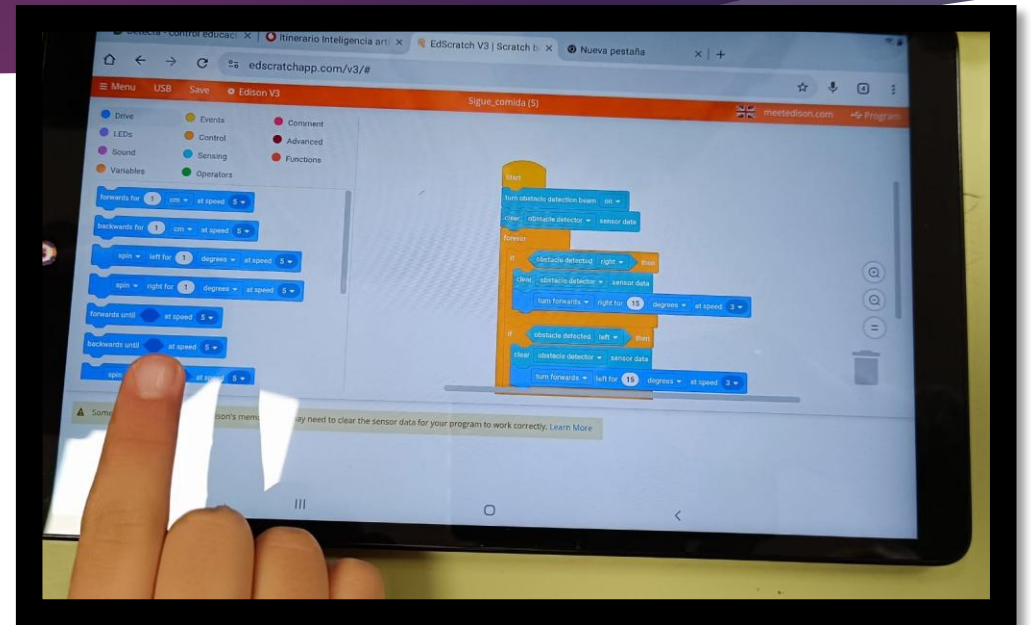
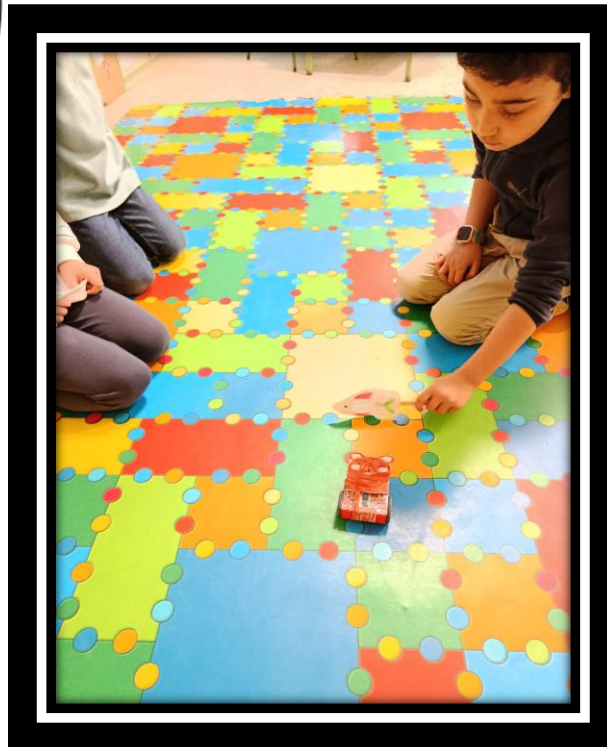
[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 9 “La granja de Edison”



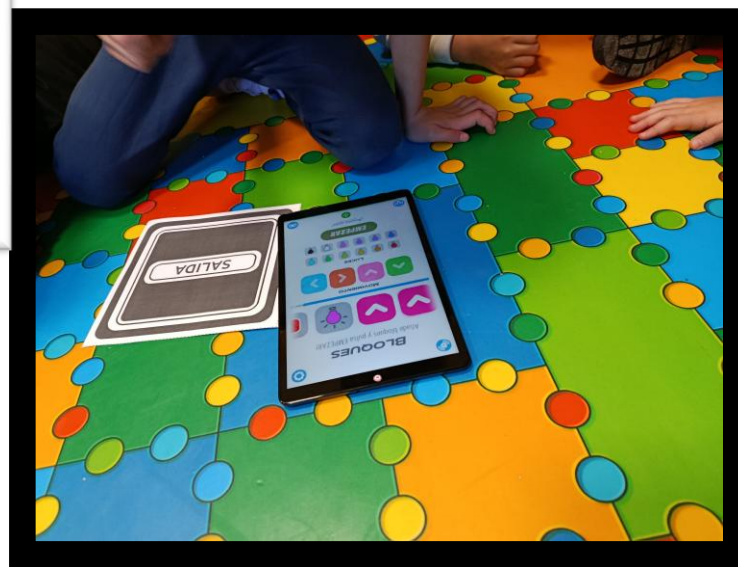
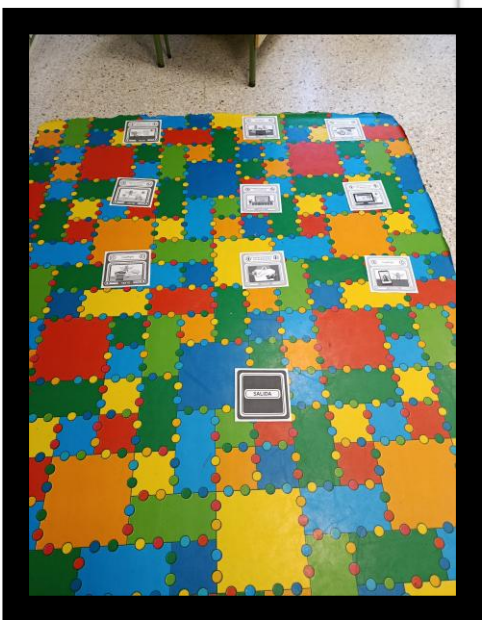
[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 10 “La hora del paseo”



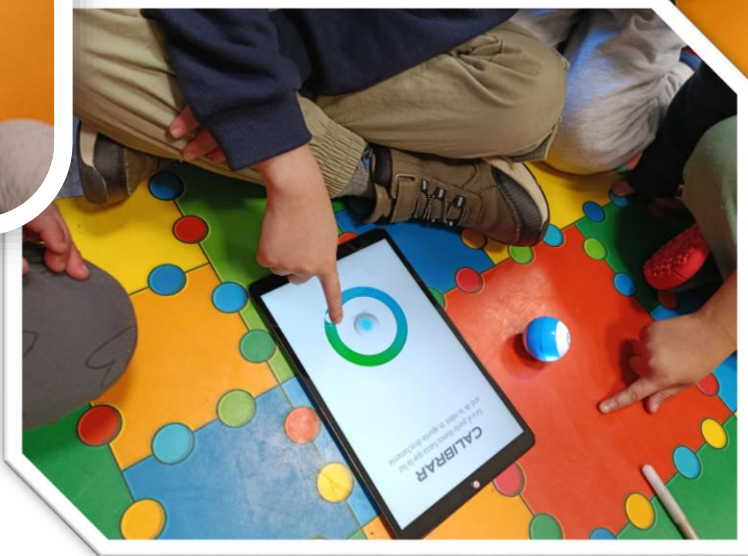
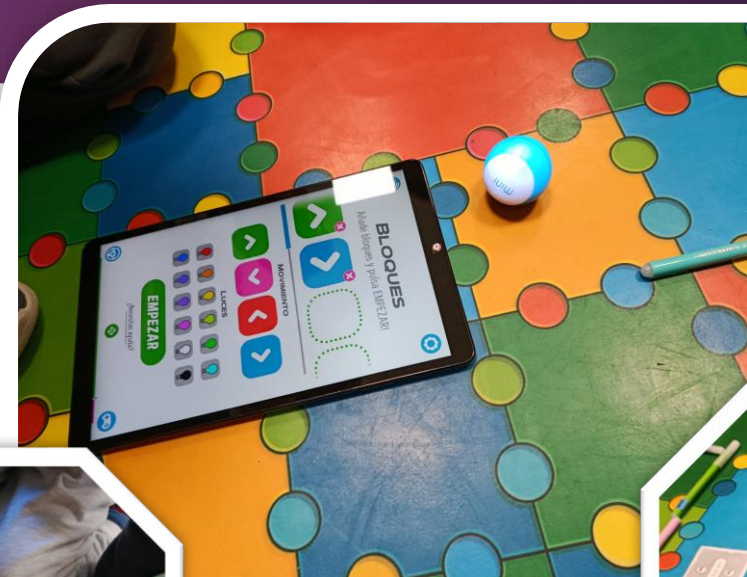
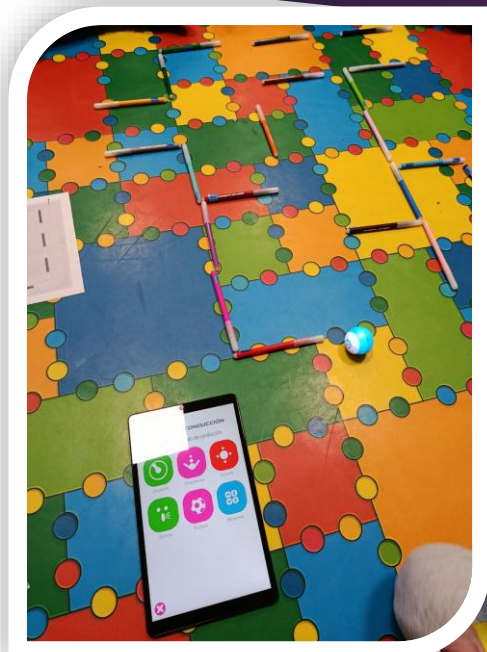
Volver al índice

Evidencias Act. 11 “Copia y pega con Sphero Mini”



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 12 “¡Sal si puedes!”



[Volver al índice](#)

Act. 13 “Un coche para Sphero”

► Inicio

En esta actividad comprobaremos si Sphero Mini puede arrastrar un objeto ligero y aprenderemos situaciones de riesgo que se exponen en diferentes dispositivos electrónicos.

► Desarrollo

Primero hacemos 4 grupos (4-4-5-5) y repartimos una tablet y un robot a cada grupo. Cada grupo prepara su coche y enciende su tablet, accede a la aplicación de Sphero, calibra al robot y coloca el coche encima. Deben llevar el camión hasta las diferentes tarjetas y leerlas, sumando puntos cuando son buenas o detectando las malas y dando una solución.

► Resultados

Como ya sabían usar a Sphero les ha resultado muy fácil utilizar la aplicación. Les ha gustado mucho y algún grupo ha querido dirigir al robot con diferentes modos de conducción.

► Dificultades encontradas

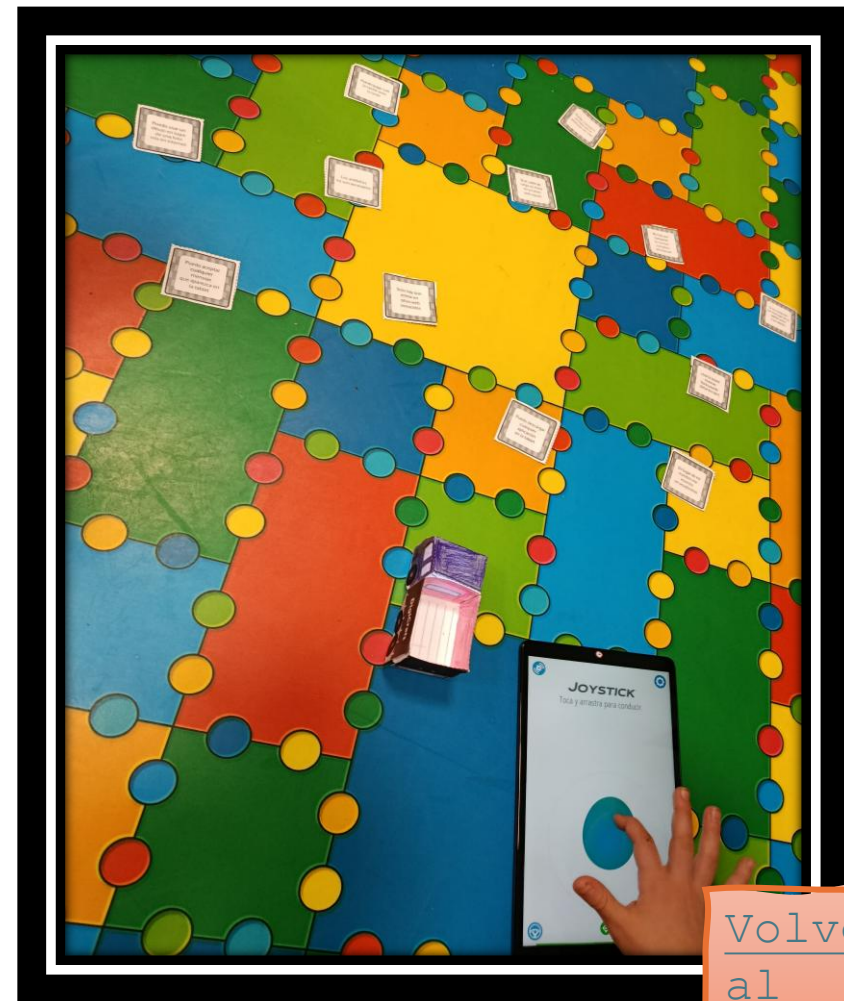
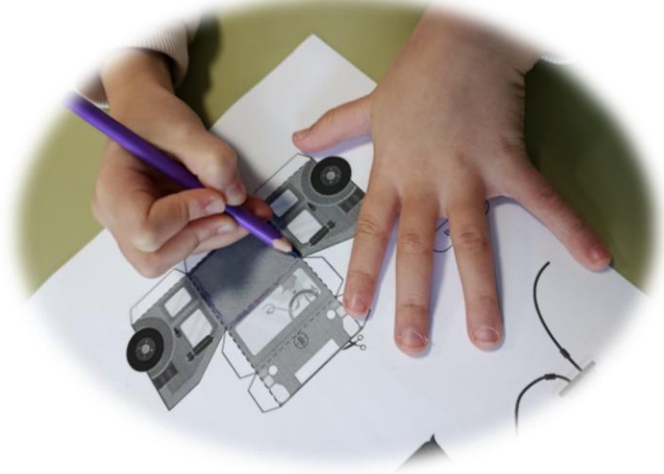
La profesora ha tenido que montar todos los coches, es bastante complicado para los alumnos el montaje. El vocabulario de las tarjetas en ocasiones no lo han entendido.

► Aspectos positivos

En todos los grupos han querido dirigir a Sphero con diferentes modos de conducción. Les ha motivado mucho llevar el coche hasta las tarjetas. Han sabido esperar el turno para conducir a Sphero.

[Volver al índice](#)

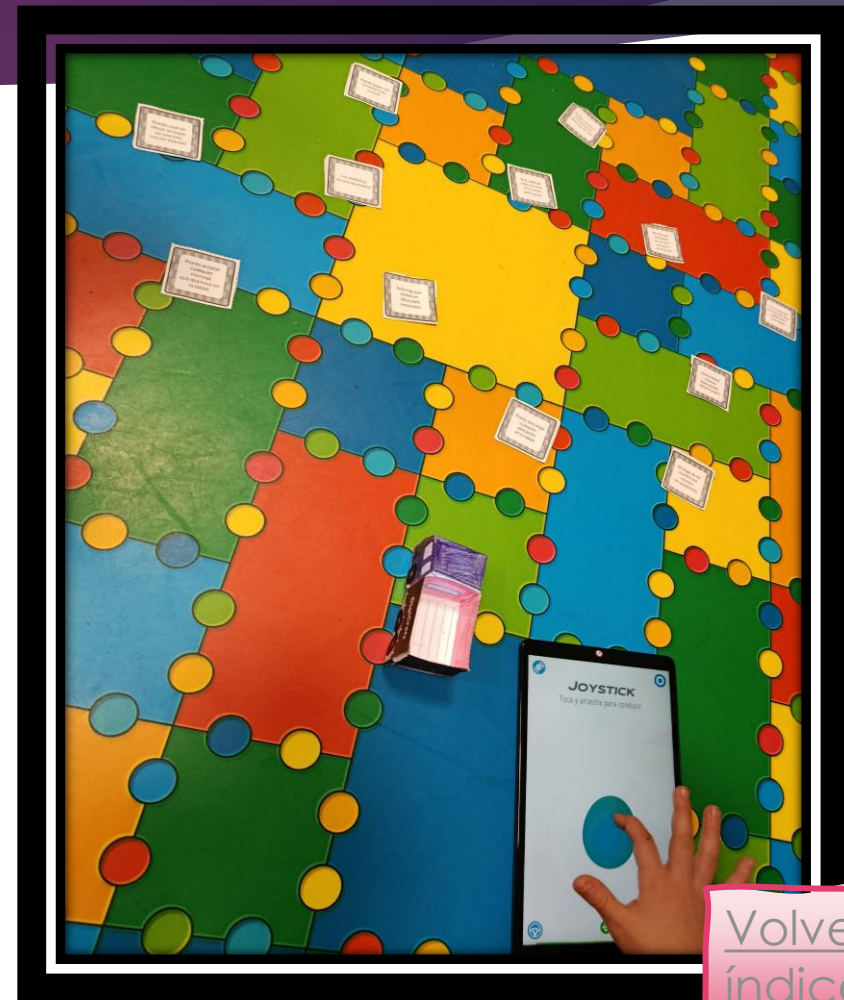
Evidencias Act. 13 "Un coche para Sphero"



Volver
al

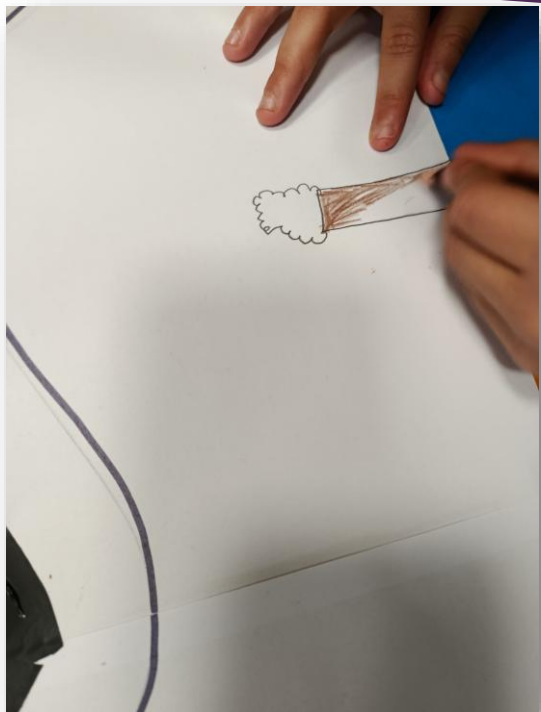
índice

Evidencias Act. 13 “Un coche para Sphero”



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 14 “Robo-juegos en el recreo”



[Volver al índice](#)

Evaluación final grupo 6-8 años

Grupo 1

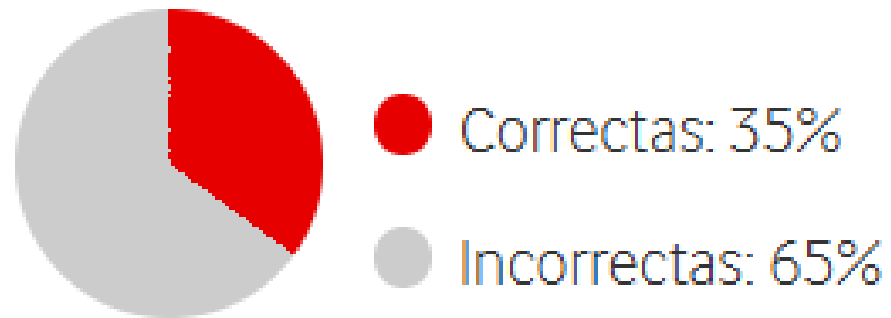
- ▶ **Inicio:** iniciamos la última actividad de Digicraft con la evaluación final. Para ello se agrupa el aula en grupos de trabajo estables (4-4-4-3) y se reparte a cada grupo una table con acceso a la aplicación "Las aventuras de Diodi". Además, se facilita al aula el código para poder acceder a la evaluación final.
- ▶ **Desarrollo:** Cada grupo inicia la evaluación inicial organizándose el turno para leer las preguntas y respuestas. Tenían que contestar a 15 preguntas. Al final se les ha entregado un diploma por completar con éxito el programa Digicraf.
- ▶ **Dificultades encontradas:** Las dificultades encontradas han sido similares a las encontradas en la evaluación inicial, y es el desarrollo lectoescritor del grupo-aula. Debido a ello, la comprensión es media-baja.
- ▶ **Aspectos positivos:** El resultado ha sido un nivel de competencia medio, positivo ya que partíamos de un nivel de competencia bajo. En esta última actividad se ha comprobado como gracias al trabajo en grupo, el desarrollo de la evaluación final y su gestión ha sido favorecida. Se destaca la motivación ante actividades fuera de la rutina diaria de la propia aula y el uso de las tablets.

[Volver al índice](#)

Evidencias Evaluación final grupo 6-8 años

Grupo 1

Resultados generales:



[Volver al índice](#)

Evaluación final grupo 6-8 años

Grupo 2

▶ Inicio

Realizamos la última actividad de Digicraft con la evaluación final. Recordamos cómo se accedía a la evaluación a través de la aplicación "Las aventuras de Diodi".

▶ Desarrollo

Realizamos la evaluación final trabajando en grupos de 3. Recordamos los pasos de cómo se accedía a la misma y tras meter el código cada grupo realizó la evaluación final.

▶ Dificultades encontradas

En nivel de lectoescritura de algunos alumnos dificultó la tarea y la complejidad de algunos enunciados tuvo que ser explicado por la profesora de otra manera para su comprensión.

▶ Aspectos positivos

Algunas palabras desconocidas ya les resultaban conocidas.

[Volver al índice](#)

Evidencias Evaluación final grupo 6-8 años

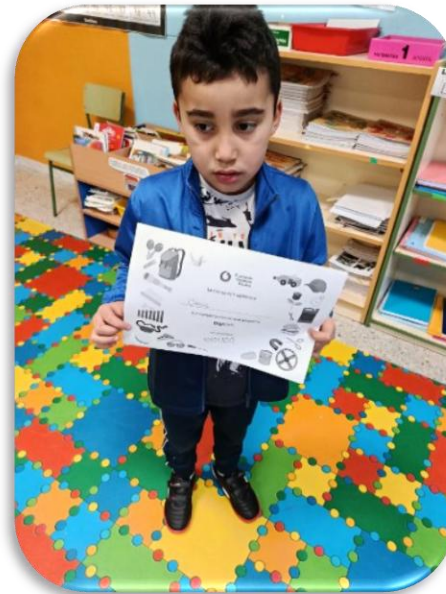
Grupo 2

Resultados generales:



● Correctas: 55%

● Incorrectas: 45%



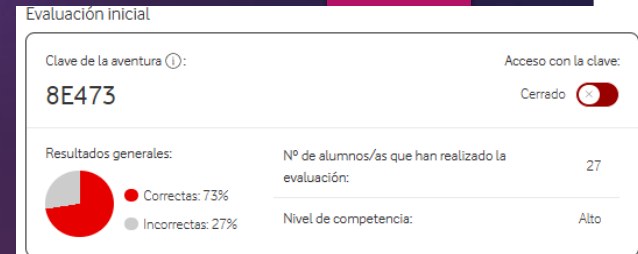
[Volver al índice](#)

Grupo 9-12 años

[Volver al índice](#)

Evaluación inicial grupo 9-12 años

Grupo 1



► Inicio:

El alumnado de este grupo cursa 6º de Ed. Primaria y está compuesto de 15 alumnas y 10 alumnos.

► Desarrollo:

Para el desarrollo de la evaluación inicial se han formado 5 grupos en el aula , al ser de 6º curso se ha decidido entregar a cada alumno una Tablet para ver cuál es el nivel real del alumnado.

A continuación, se les ha explicado qué es una evaluación inicial, se ha buscado la App “La aventura de Diodi” y se les ha facilitado el código.

La evaluación inicial consiste en responder a 15 preguntas para conocer los conocimientos con los que partimos.

Al terminar se les ha entregado una carta de habilidad

► Dificultades encontradas:

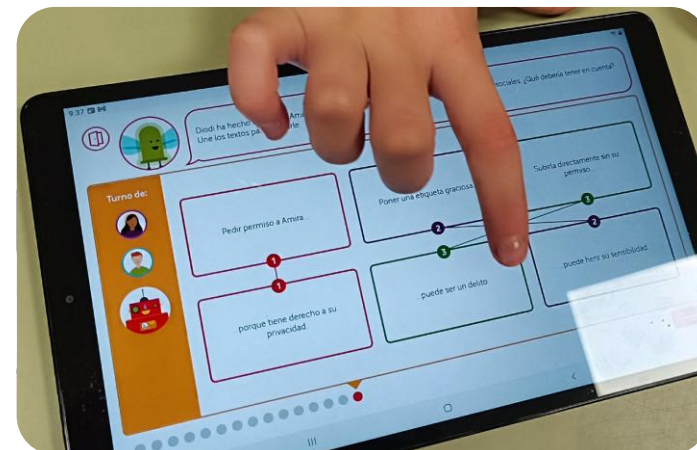
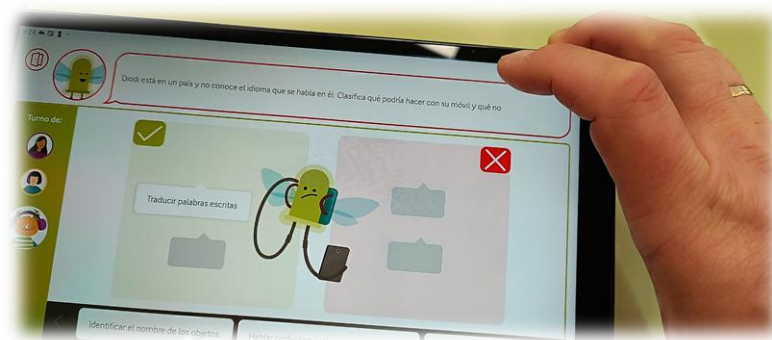
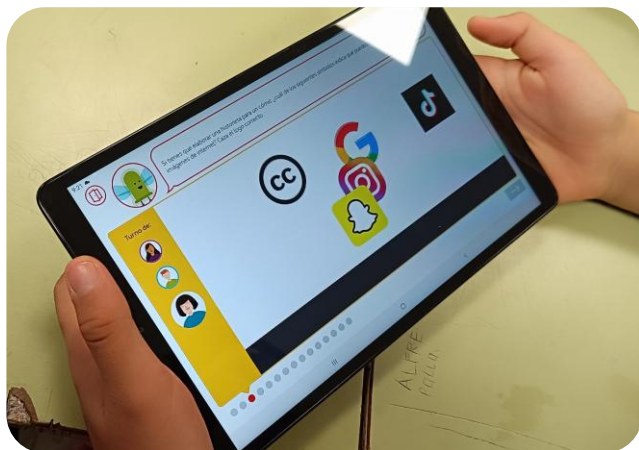
Al ser un grupo muy heterogéneo y con alumnado con desconocimiento del idioma se ha tenido que implementar la figura del profesor ayudante (dos alumnos del grupo) para traducir las preguntas que desconocían.

► **Aspectos positivos:** El nivel del grupo ha salido alto y este aspecto ya se intuía por el nivel de preguntas que hacen en las sesiones de otras áreas.

[Volver al índice](#)

Evidencias de la evaluación inicial grupo 9-12 años

Grupo 1



Seis elegir una carta por persona con la habilidad que más os guste



Volver al índice

Evaluación inicial grupo 9-12 años

Grupo 2

► **Inicio:**

El alumnado de este grupo cursa 5º de Ed. Primaria y está compuesto de 9 niñas y 11 niños.

► **Desarrollo:**

Para el desarrollo de la evaluación inicial se han formado 5 grupos de 3 alumnos. A cada grupo se le ha entregado un ordenador para realizar la evaluación inicial. Previamente se les ha explicado en qué consistía para que fueran contestando .

Al terminar se les ha entregado una carta de habilidad.

► **Dificultades encontradas:**

Los alumnos tienden a contestar impulsivamente a las preguntas, en algunos casos retrocediendo y dando respuestas incorrectas, lo que ha llevado a un resultado medio . Algunos alumnos no se han implicado lo suficiente en realizar la evaluación de forma correcta. Añadir además que faltaron 5 alumnos el día que se realizó la prueba.

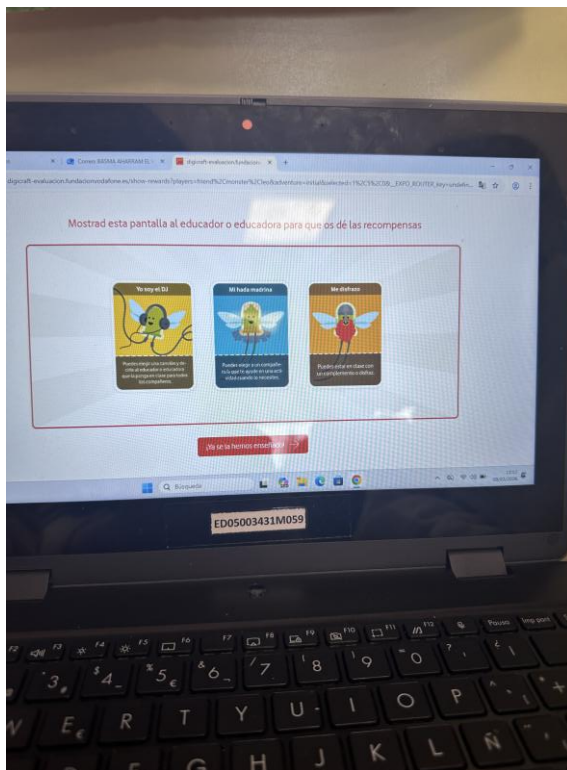
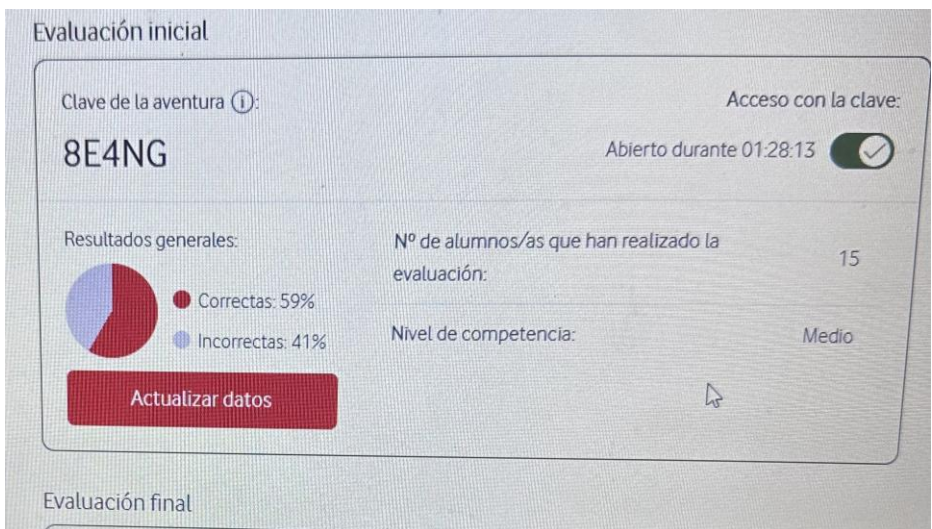
► **Aspectos positivos:**

Por otro lado, otra parte del alumnado estaba motivado y se han interesado en contestar de forma correcta.

[Volver al índice](#)

Evidencias de la evaluación inicial grupo 9-12 años

Grupo 2



Evaluación inicial grupo 9-12 años

Grupo 3

▶ **Inicio:**

El alumnado de este grupo cursa 4º de Ed. Primaria y está compuesto de 19 alumnos, 2 de ellos con desconocimiento total del idioma y otros dos tienen grandes dificultades con el mismo, pues llevan poco tiempo en España.

▶ **Desarrollo:**

Para el desarrollo de la evaluación inicial se han formado 10 grupos de 2 alumnos

▶ **Dificultades encontradas:**

Al ser un grupo muy heterogéneo y con alumnado con desconocimiento del idioma se ha tenido que realizar la prueba por parejas.

▶ **Aspectos positivos:**

Aunque el nivel de la clase es medio, los alumnos tienen potencial para poder desarrollar las actividades y avanzar en el desarrollo de su competencia digital

[Volver al índice](#)

Evidencias de la evaluación inicial grupo 9-12 años

Grupo 3

Datos del aula

Nº de cursos que lleva en DigiCraft:	0
Número de alumnos/as del aula:	10
Fecha de creación del aula:	18/12/2025

Evaluación inicial

Clave de la aventura ⓘ:

7LQ7D

Acceso con la clave:

Cerrado

Resultados generales:



● Correctas: 39%

● Incorrectas: 61%

Nº de alumnos/as que han realizado la evaluación: 19

Nivel de competencia: Medio

[Volver al índice](#)

Act. 1 “¿De qué planeta eres?”

► **Inicio:**

Se presentó la actividad al grupo aclarando el concepto de La inteligencia artificial (simulación de procesos de inteligencia humana por parte de máquinas que permite que dichas máquinas puedan percibir su entorno, comprenderlo, aprender de él y actuar en consecuencia) y para ello nos valimos del área de EF con propuestas de juegos de simulación (Imagina que eres una IA y solo vas a moverte cuando aparezca un balón variando el aprendizaje, balón de colores, balón rugby, etc). Antes de pasar al desarrollo de la actividad estuvimos trabajando con el Cuento Motor "Lumbánico el planeta cúbico" que es una adaptación del libro de este nombre de las autoras **Cristina Alemparte y Margarita Menéndez**

► **Desarrollo:**

Se dividió a la clase en tres grupos que representaban a los tres planetas y que contestaban a las preguntas de la IA (cuarto grupo) para asignarlos a su hábitat natural acorde a sus características físicas y sus posibilidades adaptativas a otro mundo

► **Resultados:**

La actividad ha resultado un éxito. Esta actividad está estrechamente relacionada con contenidos del área de ciencias naturales.

► **Dificultades encontradas:**

Comprensión Lectora debido a la heterogeneidad del aula con alumnado con desconocimiento del idioma que tiene que valerse del rol del profesor intérprete (compañero de clase que es el guía de este PIE)

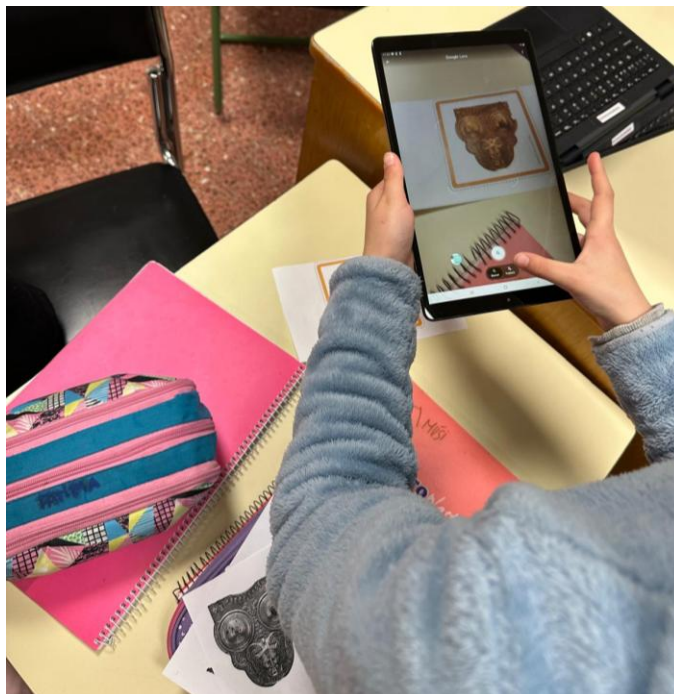
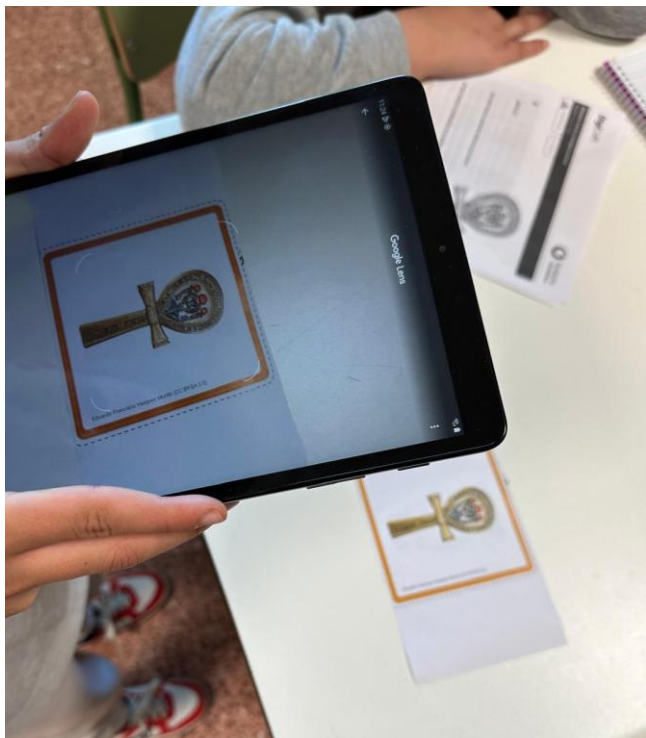
► **Aspectos positivos:** Simulación y aprendizaje para la adquisición de los contenidos

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 1 “¿De qué planeta eres?”



Volver al
índice



Evidencias Act. 2"Guía del museo"

[Volver al
índice](#)

Act. 3 “¿Quién estuvo allí?”

▶ **Inicio:**

Se explicó la actividad y las diferentes apps que debían utilizar valiéndose del apoyo de la web de digicraft.

▶ **Desarrollo:**

Se dividió a la clase en cuatro grupos con diferentes roles cambiantes dentro de cada uno (Taquígrafo, verificador y manejador de apps). Se les dio de tiempo 1 hora (el tiempo disponible en esa sesión).

▶ **Resultados:**

Altamente satisfactorios por el componente competitivo de resolver y descubrir la información oculta tras otros idiomas. La totalidad de los grupos trajo la información y pudo contestar a todas las cuestiones antes de finalizar la sesión.

▶ **Dificultades encontradas:**

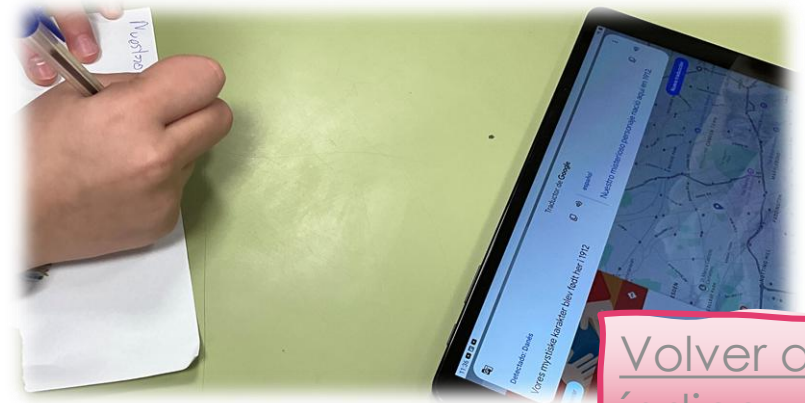
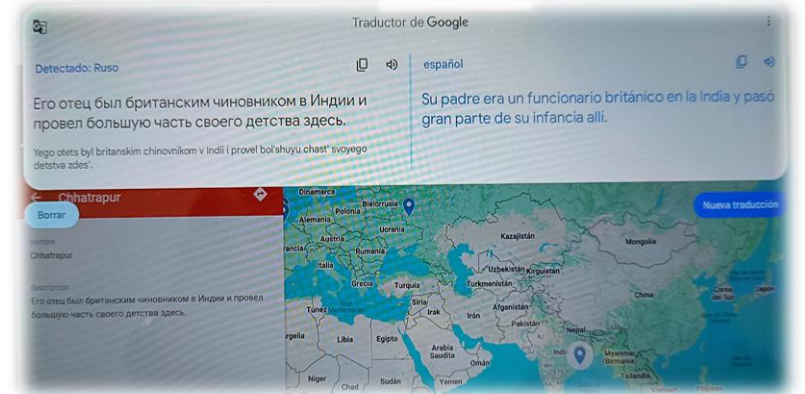
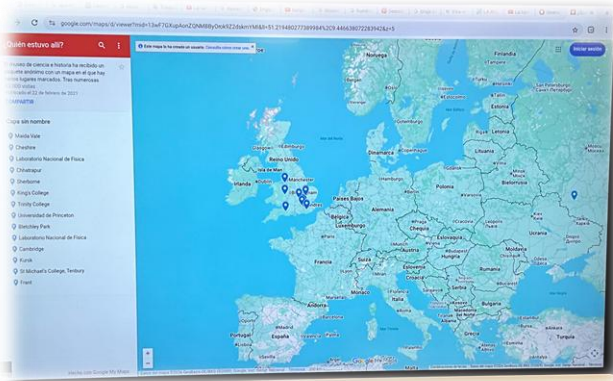
Comprensión Lectora debido a la heterogeneidad del aula con alumnado con desconocimiento del idioma que tiene que valerse del rol del profesor intérprete (compañero de clase que es el guía de este PIE)

▶ **Aspectos positivos:**

Organización y búsqueda de la información por grupos para descubrir y desvelar información oculta.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 3 “¿Quién estuvo allí?”



Volver al índice



Evidencias
Act. 4
“Este es
nuestro
robot”

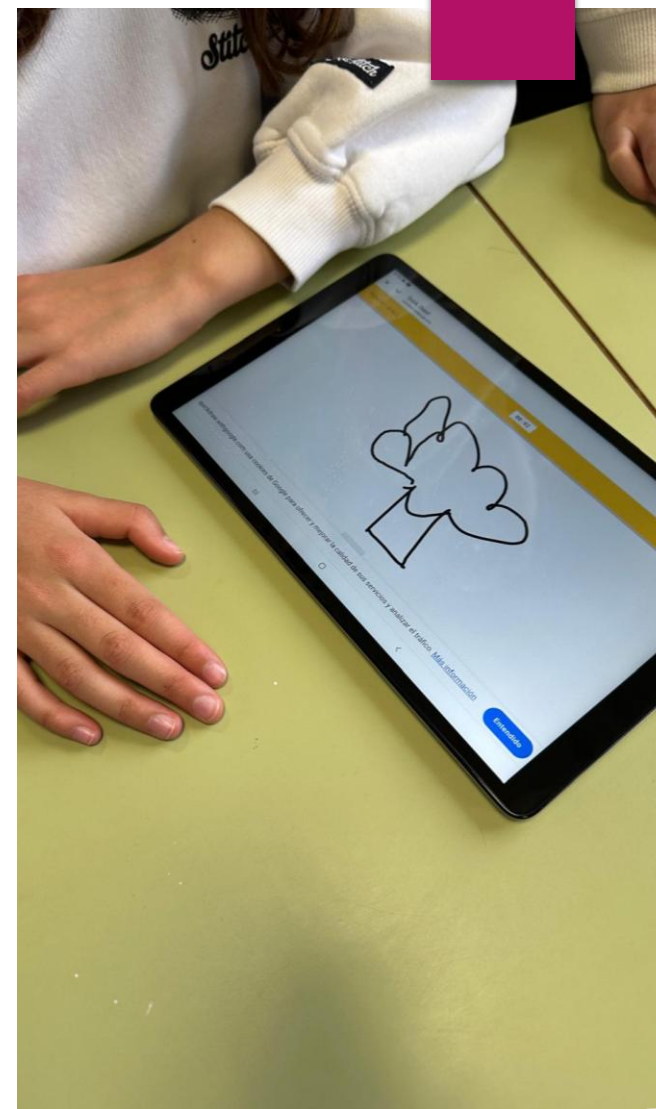
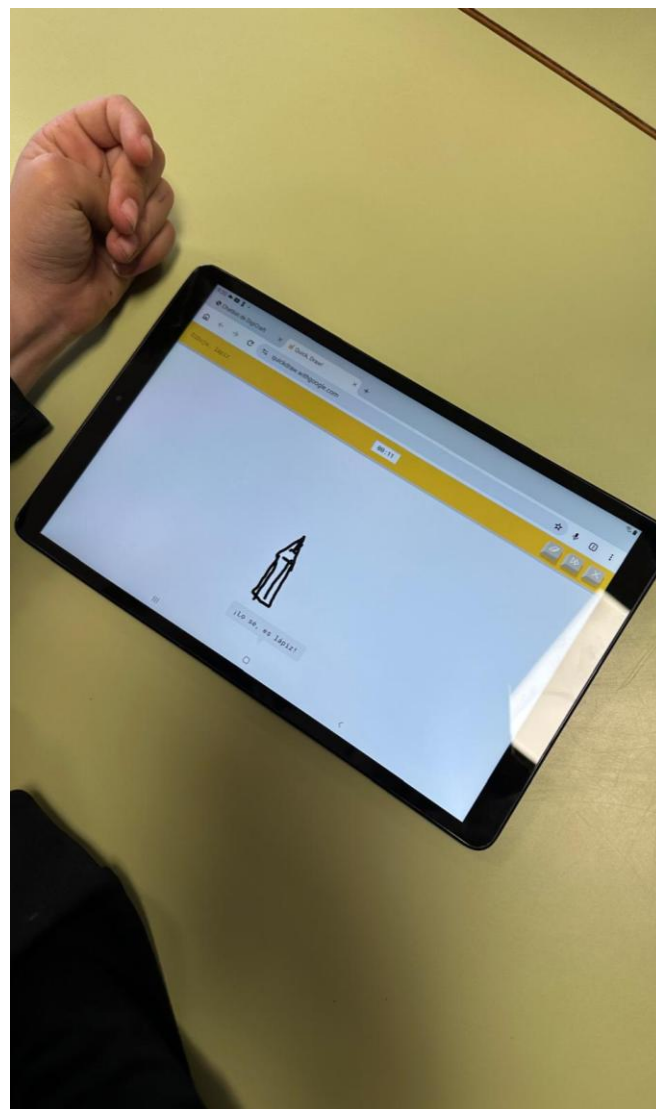
[Volver al
índice](#)



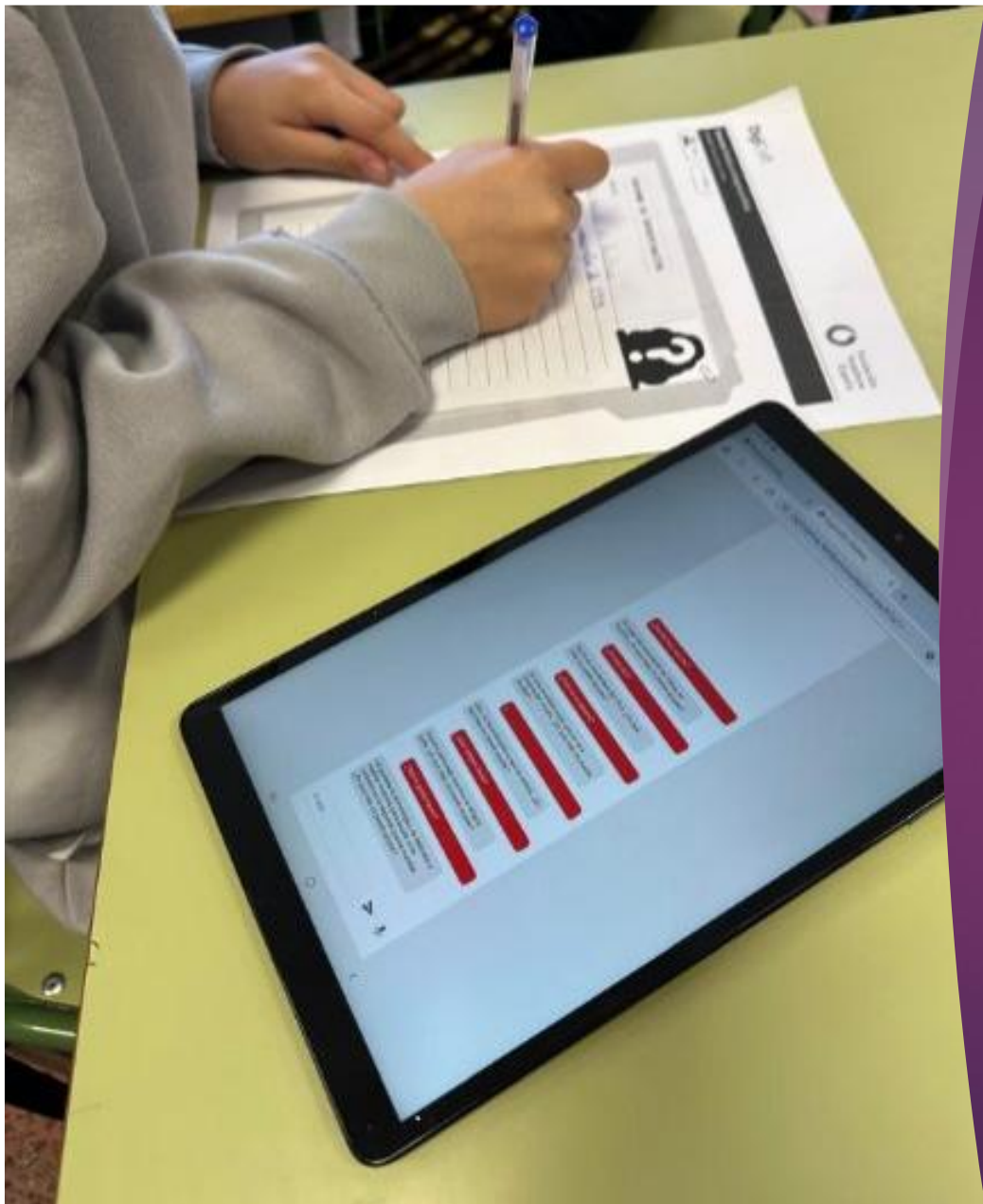
Evidencias Act. 5 “Los robot perdidos”

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 6 “¿Es un pájaro? ¿Es un avión?”



[Volver al índice](#)



Evidencias Act. 7 “Resolviendo el misterio”

[Volver al
índice](#)

Act. 8 “Conociendo nuestro entorno con la IA”

► Inicio:

Se explicó la actividad y las diferentes apps que debían utilizar valiéndose del apoyo de la web de digicraft (Ficha de trabajo y vídeo explicativo de la actividad).

► Desarrollo:

Se dividió a la clase en cuatro grupos con diferentes roles cambiantes dentro de cada uno (Taquígrafo, verificador y manejador de apps). Se les dio de tiempo 1 hora (el tiempo disponible en esa sesión).

► Resultados:

Debido a fallos en los dispositivos a la hora del reconocimiento del ser vivo, la sesión se tuvo que alargar 10 minutos más. Salvo este imprevisto la actividad les ha abierto una visión más positiva en cuanto al uso de la IA en sus tareas dentro del centro y también para su vida personal, abriéndose un pequeño debate sobre lo instantáneo de la respuesta y proponiéndoles que características tiene los ordenadores encargados de procesar la información y dar la respuesta a esta.

► Dificultades encontradas:

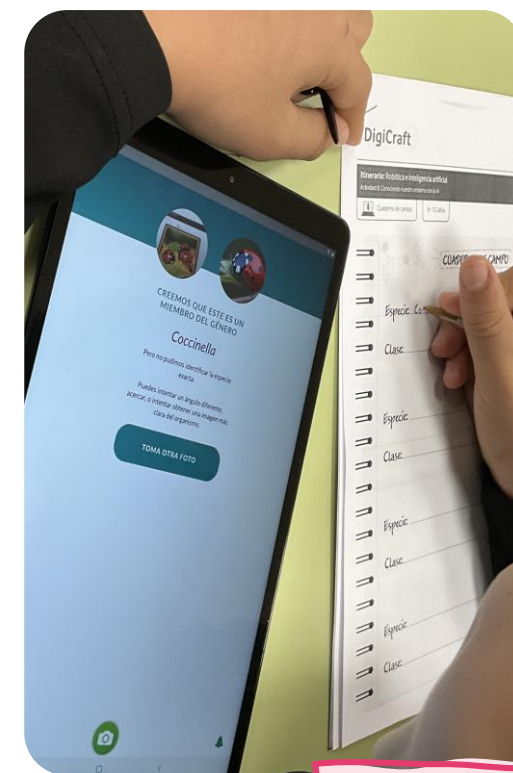
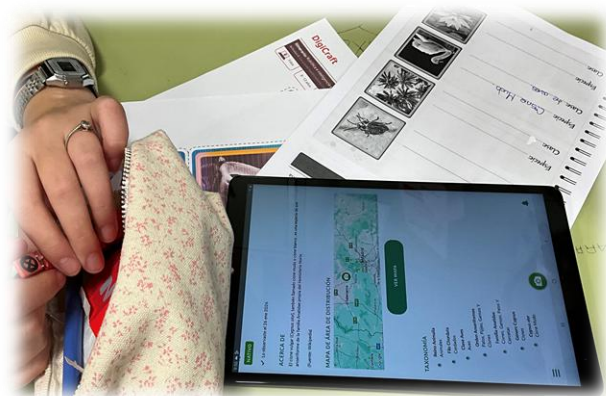
Comprensión Lectora debido a la heterogeneidad del aula con alumnado con desconocimiento del idioma que tiene que valerse del rol del profesor intérprete(compañero de clase que es el guía de este PIE). Algunos problemas a la hora de reconocer la ficha del ser vivo por parte de la app utilizada.

► Aspectos positivos:

Descubrir la app Seek y descubrir otra utilidad de la IA en cuanto a su aplicación en su vida diaria les ha dado otro aspecto positivo del uso responsable de la IA.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 8 “Conociendo nuestro entorno con la IA”

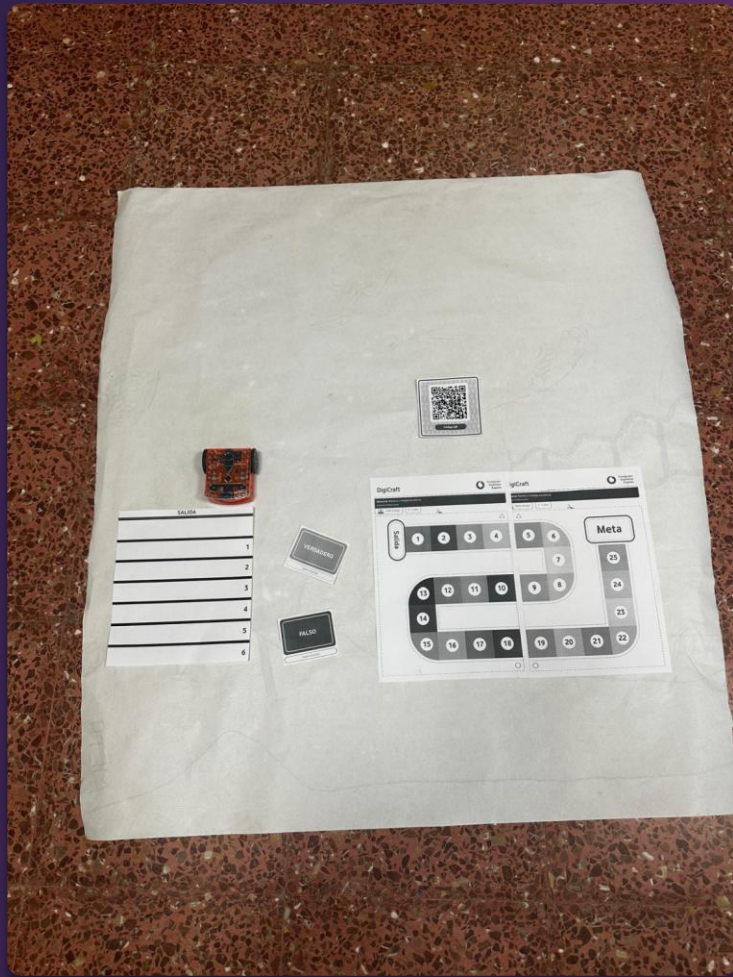


[Volver al índice](#)



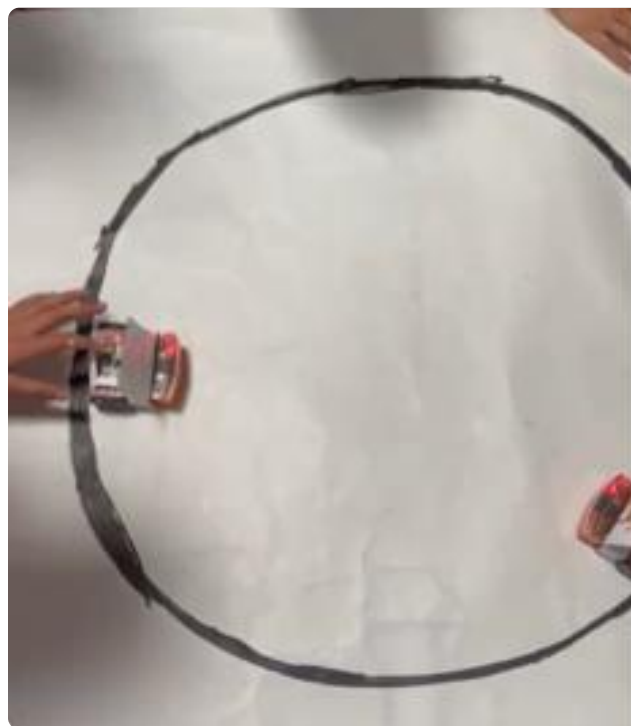
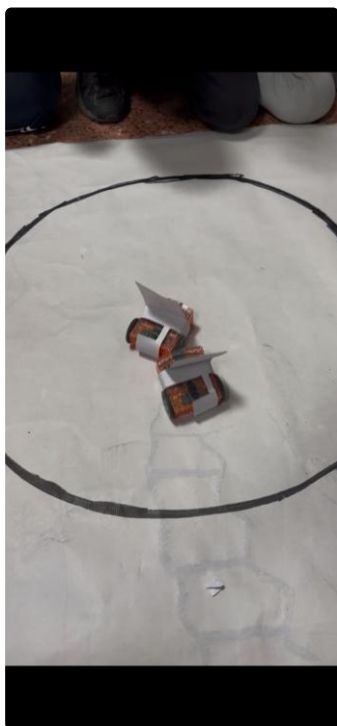
Evidencias Act. 9 “Servicio de emergencias Edison”

[Volver al
índice](#)



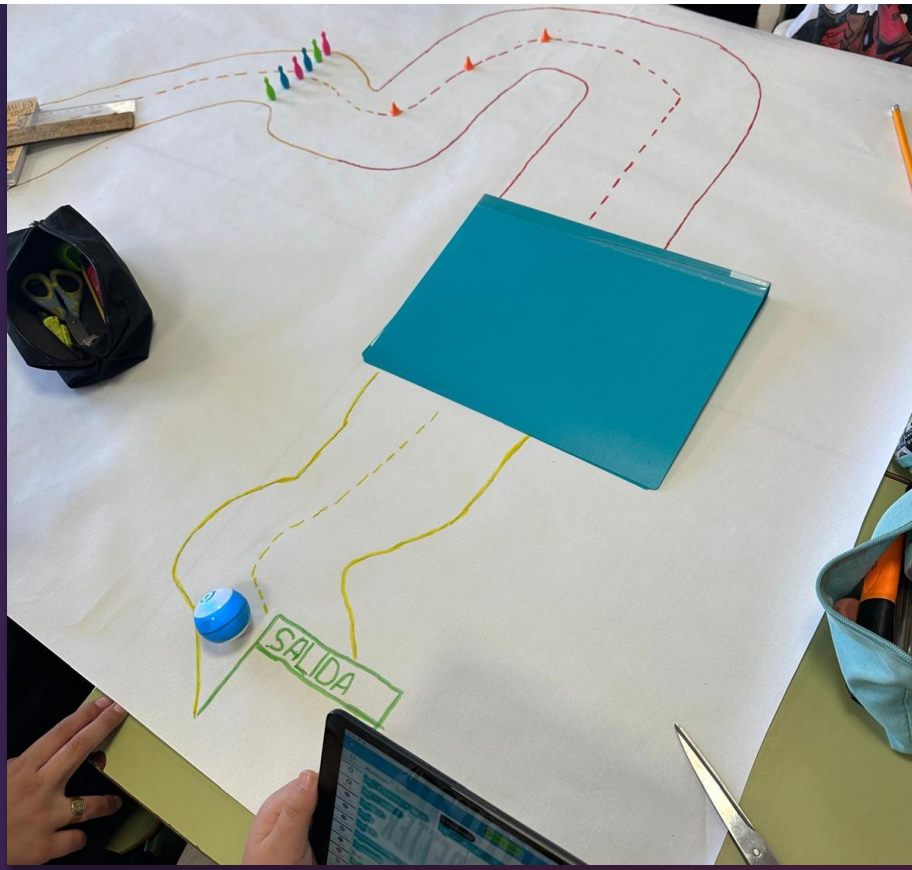
Evidencias Act. 10 “Edison Gamer”

[Volver al
índice](#)



Evidencias Act. 11 “Ruedas y neuronas”

[Volver al índice](#)



Evidencias Act. 12 “Indiana...bot”

[Volver al índice](#)

Act. 13 “Una obra de robot-arte”

► **Inicio:**

Se explicó la actividad y las diferentes apps que debían utilizar valiéndose del apoyo de la web de digicraft (Ficha de trabajo y vídeo explicativo de la actividad). Se presentó a nuestro Sphero mini

► **Desarrollo:**

Antes de empezar esta actividad se hizo una sesión de acercamiento al manejo y uso de los Sphero mini con un circuito en la amplitud del gimnasio del colegio para evitar roturas del robot. Después de esta sesión de acercamiento se trasladó la actividad al aula del grupo y valiéndose de las cartas de palabras y de otras sacadas de una lluvia de ideas se amplió a otras.

Se les propuso que un grupo describiera un objeto sin decir cuál era y los demás tuvieran que intentar dibujarlo o escribir el nombre del objeto (Absoluto fracaso, pero llenos de risas)

► **Resultados:**

Risas y cierta desesperación al ver que el manejo del Sphero no es tan fácil como ellos presuponían.

► **Dificultades encontradas:**

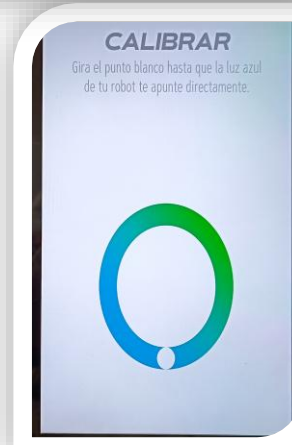
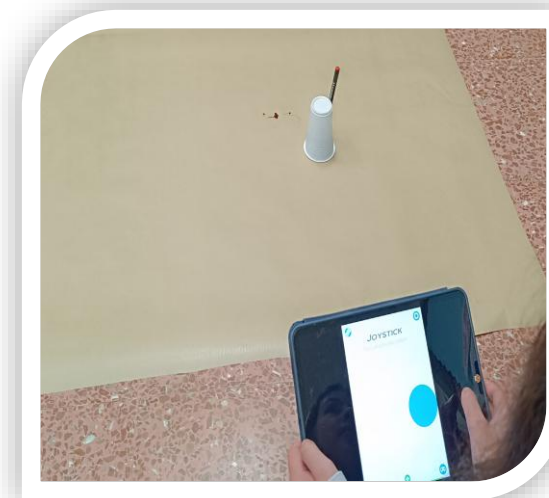
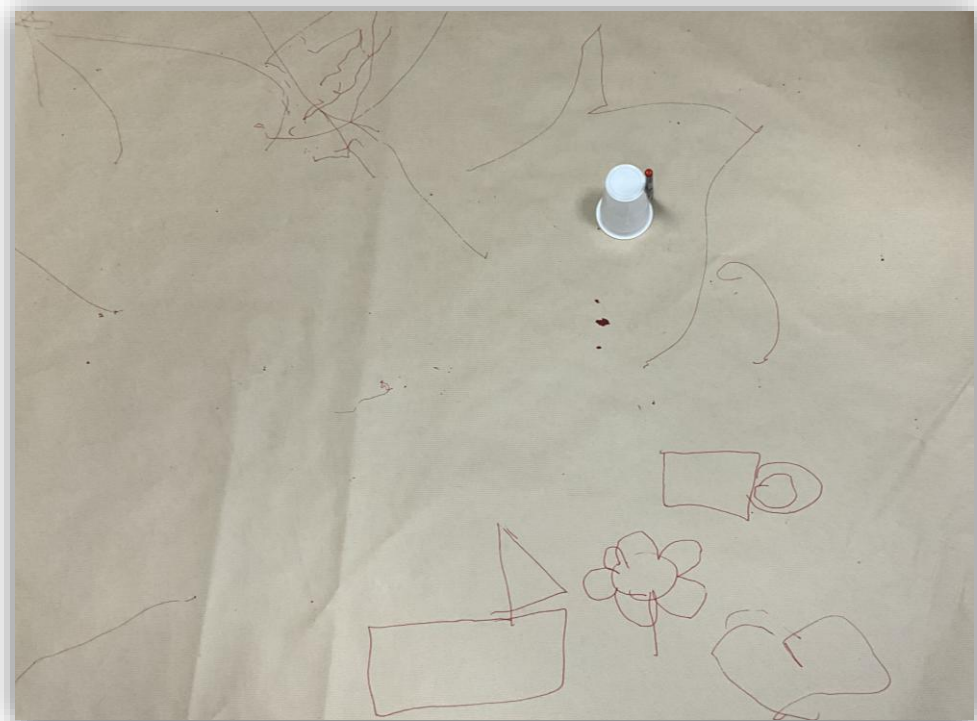
Destreza a la hora de manejar el robot y dibujar el objeto requerido.

► **Aspectos positivos:**

Ha sido de gran ayuda para nuestro alumnado con desconocimiento del idioma y para lograr mayor cohesión en el grupo.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 13 “Una obra de robot-arte”



[Volver al índice](#)

Act. 14 “Las robolimpiadas”

► Inicio:

Se explicó la actividad y las diferentes apps que debían utilizar valiéndose del apoyo de la web de digicraft (Ficha de trabajo y vídeo explicativo de la actividad). Se presentó a nuestros Sphero mini/ Edison V3

► Desarrollo:

Coincidiendo en el tiempo de desarrollo de esta actividad con la visita a nuestro centro de los Mentores de Escuela 4.0 y su taller de programación de scracht, nos sirvió para que los 6 grupos (4 alumnos) adelantasen en la programación de la primera prueba de esta actividad (arrastre) y comprobar cuál de los dos puede arrastrar mejor el material de clase. La mitad de los grupos con una clase de robot y luego se turnan. Esta actividad se ha desarrollado en tres sesiones (1ª/Diseño y preparación del circuito para la 2ª prueba. 2ª/ Prueba de arrastre y 3ª/ Robolimpiadas).

► Resultados:

Les ha encantado el poder manejar los dos tipos de robots y ver cómo se comportan cada uno en las diferentes pruebas, llevándose sorpresa en los resultados finales y descubriendo la dificultad del sphero mini para seguir el circuito de líneas.

► Dificultades encontradas:

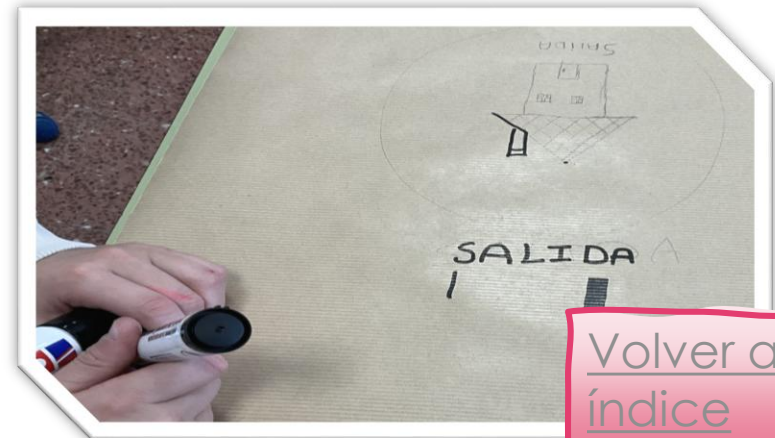
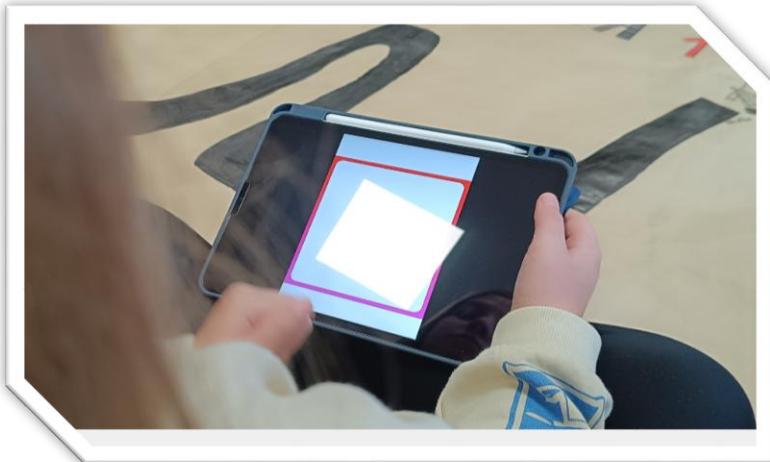
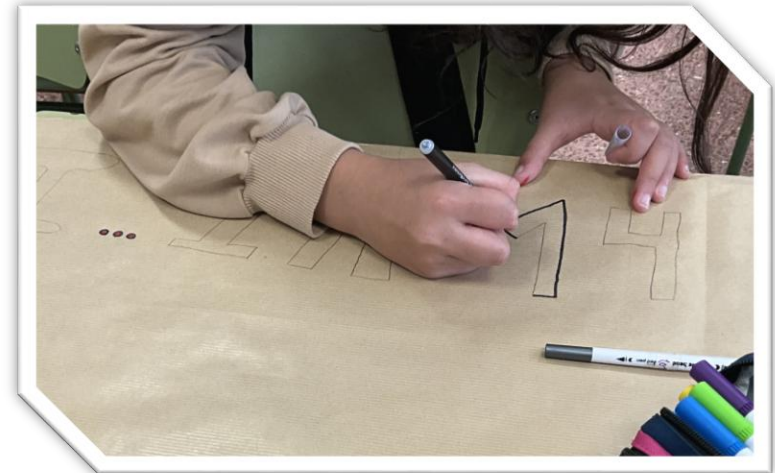
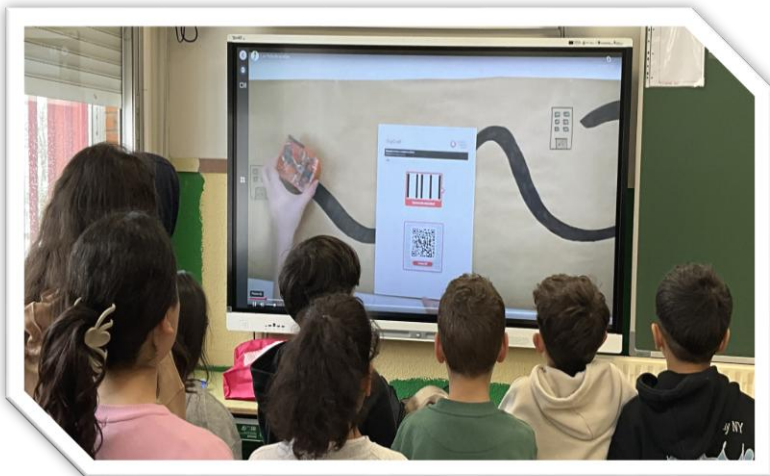
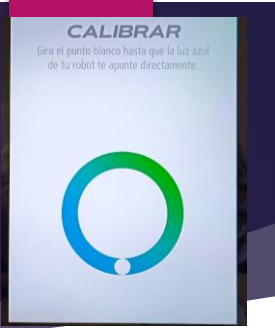
El software en nuestras tablets del centro no pudo implementarse por estar obsoletas y tuvo que utilizarse los ipad de los docentes del aula para poder manejar tanto el Edison V3 como el Sphero mini.

► Aspectos positivos:

Trabajo en grupo al hacer frente a las dificultades presentadas en la actividad.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 14 “Las robotlimpiadas”



[Volver al índice](#)

Evaluación final grupo 9-12 años

Grupo 1

Clave de la aventura (🔑): **KM73K** Acceso con la clave: **Abierto durante 01:06:33**

Resultados generales:

	Correctas: 65%	Nº de alumnos/as que han realizado la evaluación:	48
	Incorrectas: 35%	Nivel de competencia:	Medio

[Actualizar datos](#)

► Inicio:

El alumnado de este grupo cursa 6º de Ed. Primaria y está compuesto de 15 alumnas y 10 alumnos.

► Desarrollo:

Para el desarrollo de la evaluación Final se han formado 5 grupos en el aula , al ser de 6º curso se ha decidido entregar a cada alumno una tablet para ver cuál es el resultado final de este itinerario a nivel individual del grupo.

A continuación, se les ha explicado qué es una evaluación final, se les ha dado la ruta a “La aventura de Diodi” y se les ha facilitado el código. La evaluación final consiste en responder a 15 preguntas para conocer los conocimientos finales .

Al terminar se les ha entregado una carta de habilidad

► Dificultades encontradas:

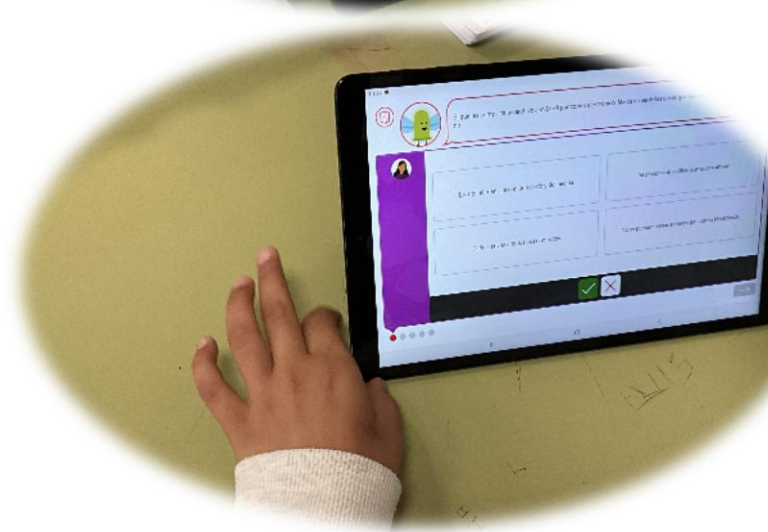
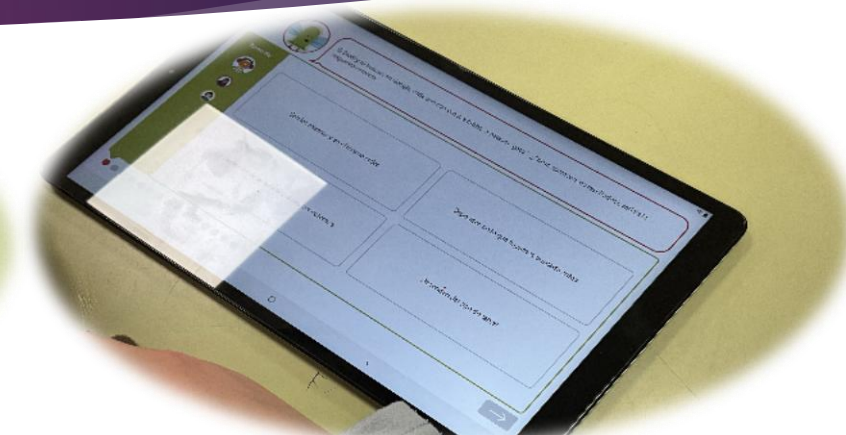
Al ser un grupo muy heterogéneo y con alumnado con dificultades a nivel de comprensión de textos por el idioma se ha prescindido de la figura del profesor ayudante (dos alumnos del grupo como en la ev.inicial) para traducir las preguntas que desconocían. Se ha explicado el enunciado de las preguntas re formulándolas. Se ha tardado más en realizar la evaluación final

► **Aspectos positivos:** El nivel del grupo ha salido **MEDIO** con lo cual se ha bajado respecto de la Evaluación inicial pero es fruto de problemas de comprensión lectora y por la falta de la figura del profesor ayudante. La motivación del grupo ha aumentado a cada actividad que se ha realizado, de los dos itinerarios este segundo es el que más les ha gustado.

[Volver al índice](#)

Evidencias Evaluación final grupo 9-12 años

Grupo 1



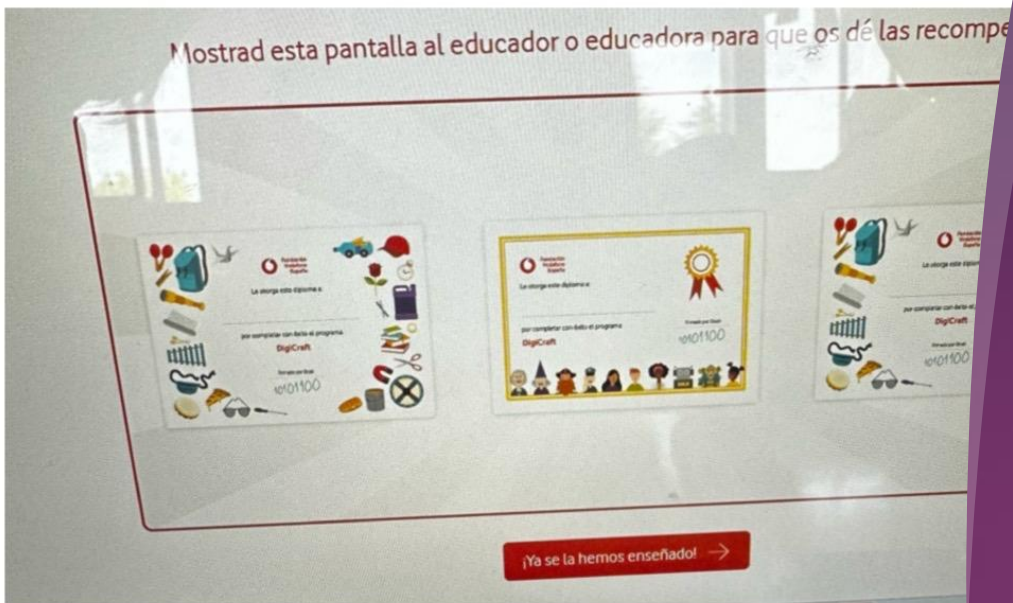
[Volver al índice](#)

Evaluación final grupo 9-12 años

Grupo 2

- ▶ **Inicio** : El alumnado está formado por 9 niñas y 11 niños.
- ▶ **Desarrollo** : Para el desarrollo de la actividad se les ha explicado en qué consistía la evaluación final y que esta prueba iba a determinar si habían mejorado sus conocimientos con respecto a la evaluación inicial. Para ello se les ha entregado un ordenador por cada grupo de 4 personas y se les ha pedido que lean y contesten a las preguntas de forma tranquila. Al terminar se les ha dado una carta de habilidad.
- ▶ **Dificultades encontradas** : Algunos alumnos les ha costado responder dadas sus características personales para acceder al aprendizaje.
- ▶ **Aspectos positivos** : Les ha motivado mucho el hecho de poder comparar resultados con los de la evaluación inicial para ver a evolución del grupo. Esto ha permitido que hayan puesto más interés en contestar y han subido de nivel medio a nivel alto.

[Volver al índice](#)



Evidencias Evaluación final grupo 9-12 años

GRUPO 2

[Volver al índice](#)

Evaluación final grupo 9-12 años

Grupo 4º

- ▶ **Inicio** : La clase de 4º está formado por 10 niñas y 10 niños.
- ▶ **Desarrollo** : Para el desarrollo de la actividad se les ha explicado en qué consistía la evaluación final. Para ello se les ha entregado un ordenador por alumno.
- ▶ **Dificultades encontradas** : Algunos alumnos les ha costado responder dado su bajo nivel de castellano, a diferencia de la evaluación inicial que fue por parejas, en esta ocasión se ha intentado hacer de forma individual, por lo que los resultados no han mejorado de forma significativa.
- ▶ **Aspectos positivos** : Les ha motivado mucho el hecho de poder comparar resultados, y realizar la prueba de forma individual. Aunque los cuestionarios no muestren mejoras, todos han aprendido muchísimo a la hora de programar, utilizar medios digitales y buscar de forma eficiente y segura en internet.

[Volver al índice](#)

Evaluación final

Clave de la aventura ⓘ:

X8XNY

Acceso con la clave:

Cerrado



Resultados generales:



● Correctas: 38%

● Incorrectas: 62%

Nº de alumnos/as que han realizado la
evaluación:

20

Nivel de competencia:

Medio

Evidencias Evaluación final grupo 9-12 años

GRUPO 4º

[Volver al
índice](#)



Tecnologías audiovisuales

[Volver al índice](#)



INDICE

Itinerario: Tecnologías audiovisuales

- Act. 1 "Rescate fotográfico"
- Act. 2 "Ni frío, ni calor"
- Act. 3 "El malvado Bubi Pérez"
- Act. 4 "¡Qué de puntos!"
- Act. 5 "Superposes"
- Act. 6 "Historia interactiva"
- Act. 7 "¿Qué cuadros han robado?"
- Act. 8 "Un video en dos pasos"
- Act. 9 "Olimpiadas robóticas"
- Act. 10 "Fotografía alienígena"
- Act. 11 "Abracadabra...¡truco de cámara!"
- Act. 12 "Olfato de sabueso"
- Act. 13 "Todo lo que hemos aprendido 1/2"
- Act. 14 "Todo lo que hemos aprendido 2/2"
- Act. 1 "La patata viajera"
- Act. 2 "Manualidades instantáneas"
- Act. 3 "Las vacaciones de Beni"
- Act. 4 "Cantando con las manos"
- Act. 5 "La fábrica de sueños"
- Act. 6 "Monogatari 1/2"
- Act. 7 "Monogatari 2/2"
- Act. 8 "¿Está en peligro el futuro?"
- Act. 9 "El podcast de las historias"
- Act. 10 "Aventura interestelar"
- Act. 11 "Efectos de cine 1/2"
- Act. 12 "Efectos de cine 2/2"
- Act. 13 "Somos Digicraft 1/2"
- Act. 14 "Somos Digicraft 2/2"

[Volver al índice](#)

Grupo 6-8 años

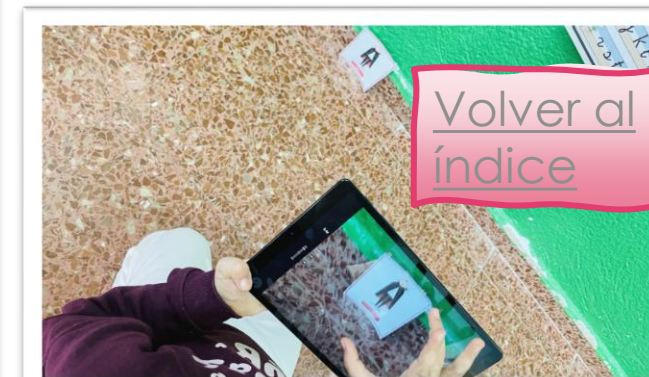
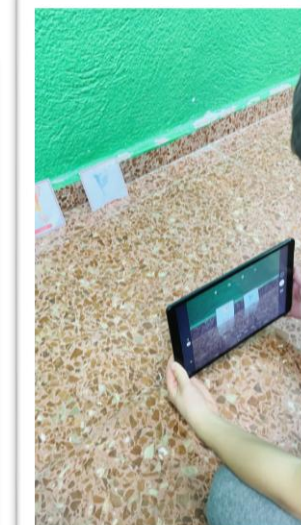
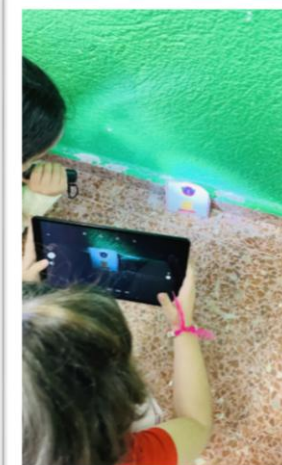
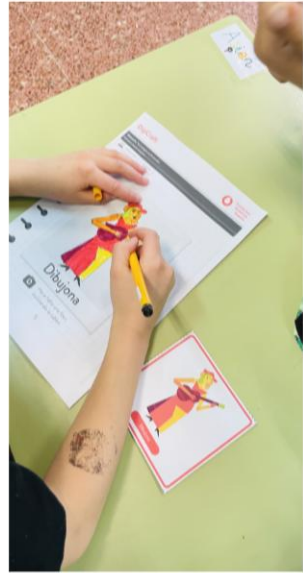
[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 1 “Rescate fotográfico”

[Volver al índice](#)

- ▶ **Inicio:** iniciamos la actividad con nuestros grupos estables de 4 alumnos entregándoles una tablet a cada uno, una linterna por grupo, pinturas y las 8 guías de rescate en blanco y negro. Antes he escondido las criaturas por el aula.
- ▶ **Desarrollo:** Lo primero que necesitarán es dar color a las criaturas ayudándonos de la app "buscador online de criaturas digitales" que nos dirá los colores de cada criatura. A continuación, buscará por el aula las 8 criaturas escondidas para poder fotografiarlas según la guía. La guía de cada criatura tiene las instrucciones de cómo realizar la foto. Por grupos realizan las fotos de las criaturas según indica la guía, y al terminar sus criaturas pueden ver las fotos de otros grupos.
- ▶ **Dificultades encontradas:** el momento de la búsqueda de las criaturas por el aula, que, aunque tengamos un responsable de tablet, estos momentos de movimiento pueden ser peligrosos. El final de la actividad, donde los grupos van a otros grupos a ver sus fotos resultantes, mucho movimiento.
- ▶ **Aspectos positivos:** esta primera actividad ha sido muy completa y motivadora. El alumnado ha realizado diferentes actividades acordes a sus gustos. Importante el trabajo que se ha realizado sobre las fotos y la privacidad de las personas tanto en fotos personales como para compartir por internet. Se comenta también el concepto de identidad digital para que den importancia a lo que se pone en internet. Se ha recordado las normas de uso y seguridad de la tablet.

Evidencias Act. 1 "Rescate fotográfico"

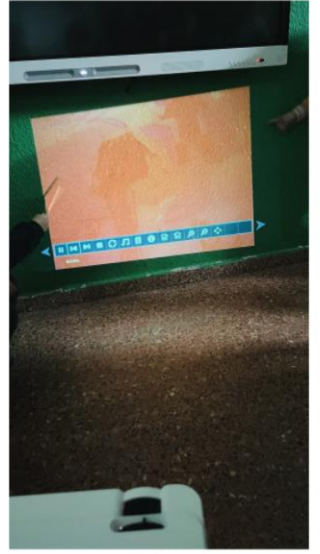
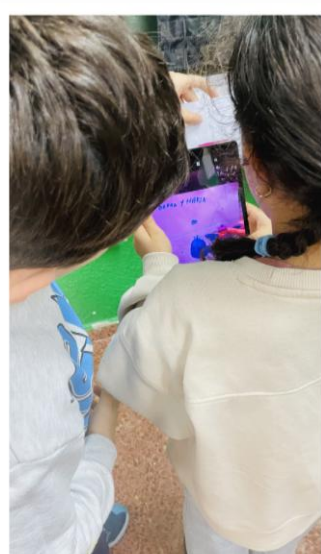
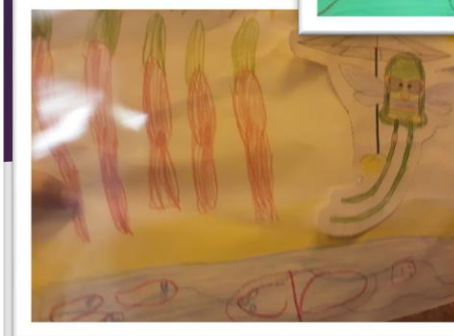
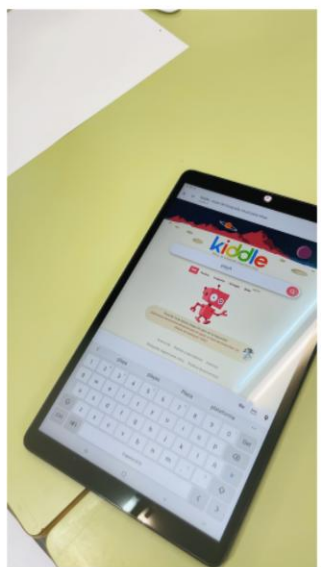


Evidencias Act. 2 “Ni frío ni calor””

[Volver al índice](#)

- ▶ **Inicio:** iniciamos la actividad organizando el aula en nuestros grupos estables para trabajar Digicraft. Repartimos una tablet por grupo, el código QR, pinturas, folios, Diodi con diferentes ropas, lupas con filtros de papel celofán de colores
- ▶ **Desarrollo:** tenemos que ayudar a Diodi a realizar fotos de paisajes. Primero que hacemos es preparar los filtros de colores (cada grupo recorta las lupas y el papel celofán para pegarlo), cada grupo elige un paisaje: desierto, selva, polo, costa, sabana, montaña, bosque... y desde kiddle los buscamos, observamos y comentamos. Para llegar al buscador seguro escanean el código QR y con esos ejemplos encontrados colorean sus paisajes. Una vez terminados los paisajes y secas las lupas las manipulamos y miramos por ellas para ver cómo se modifican los colores. Lo siguiente será añadir cada Diodi con su paisaje para hacerle fotos con los filtros. Se termina la sesión eligiendo el filtro más adecuado para cada paisaje según las fotos resultantes y visitando a otros grupos para ver sus fotos.
- ▶ **Dificultades encontradas:** cierta dificultad en la elaboración de las lupas (rotura del papel celofán y mal corte de la estructura). Se recuerda las funciones de cada miembro para poder realizar la foto con el filtro y de paso las normas de seguridad en el uso de las tablet, sobre todo cuando nos movemos.
- ▶ **Aspectos positivos:** destacar el uso de los filtros de colores, algo motivante para el alumnado. Además, el uso del pendrive y el proyector, algo que en el aula no utilizamos, les ha llamado mucho la atención. La historia de inicio y sus portadas publicitarias de lugares ha sido ideal para el momento que estamos teniendo en el aula, ya que en el área de C. Sociales estamos trabajando los paisajes. Ya dominan el escaneo de los códigos QR.

Evidencias Act. 2 "Ni frío ni calor"



[Volver al índice](#)

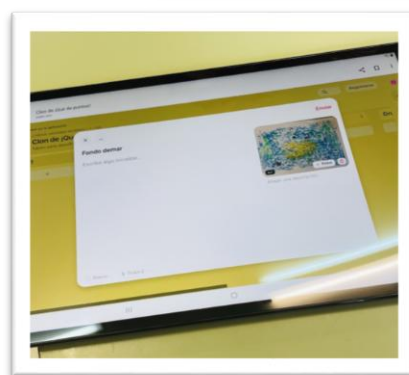
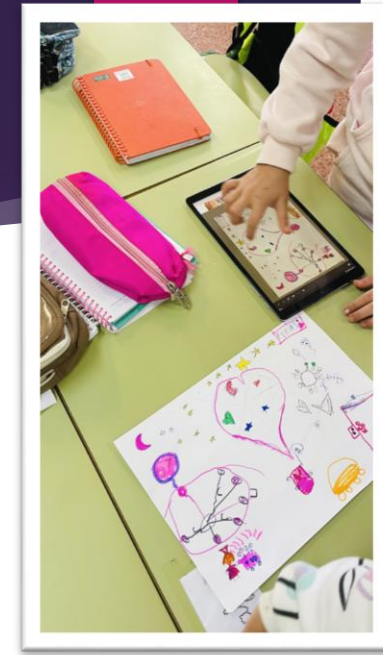
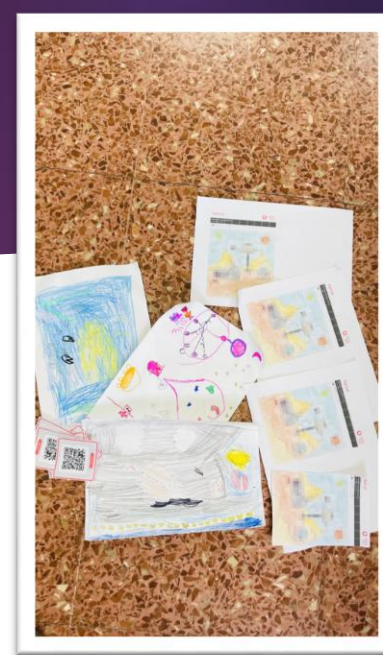
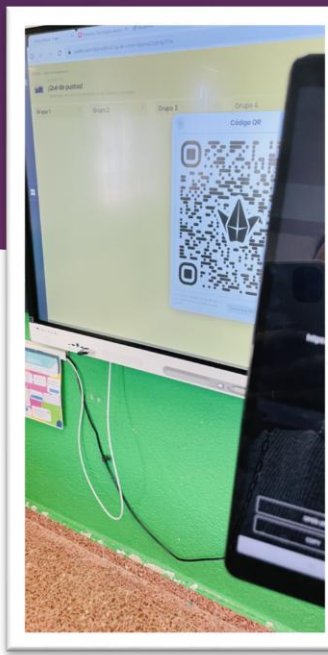
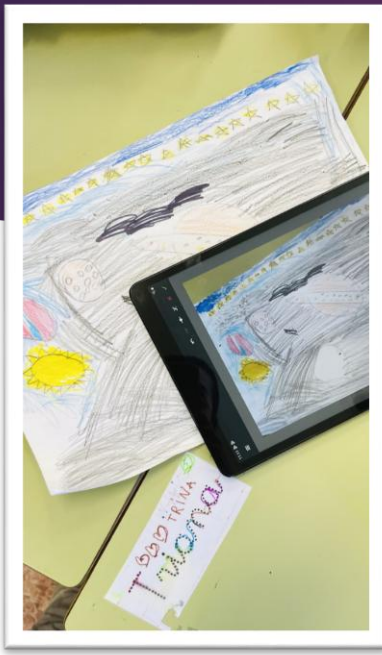
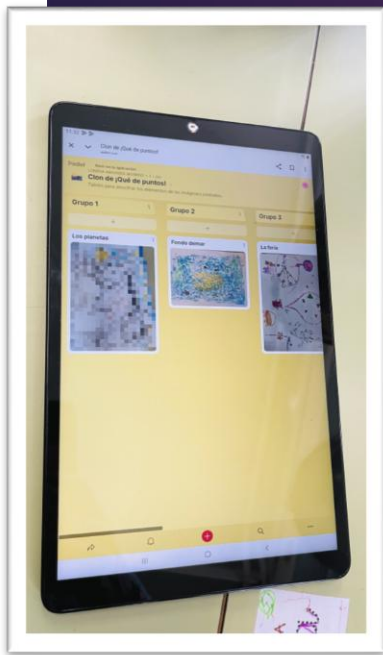
Evidencias Act. 3 “El malvado Bubi Pérez”



[Volver al índice](#)

Actividad motivadora y ya controlada por el alumnado. El uso de las tarjetas de direcciones (3) en equipos ha afianzado conocimientos previos sobre ello, así como el escaneo de los códigos QR. Los retos que iban surgiendo eran correctos para realizar en el aula e ir a por vidas les ha gustado. Conseguir como premio una marioneta que les sirva como protagonista para un juego les ha gustado y ha sido divertida.

Evidencias Act. 4 “¡Qué de puntos”



[Volver al índice](#)

Con la actividad se ha trabajado el concepto de píxeles, el uso del zoom en las fotografías, difuminar una imagen... Destaco el uso de Padlet como herramienta para el trabajo cooperativo donde el alumnado ve a tiempo real sus aportaciones. Hemos seguido perfeccionando el escaneo de los códigos QR.

Evidencias Act. 5 "Superposes"



Viernes, 6 de febrero de 2026

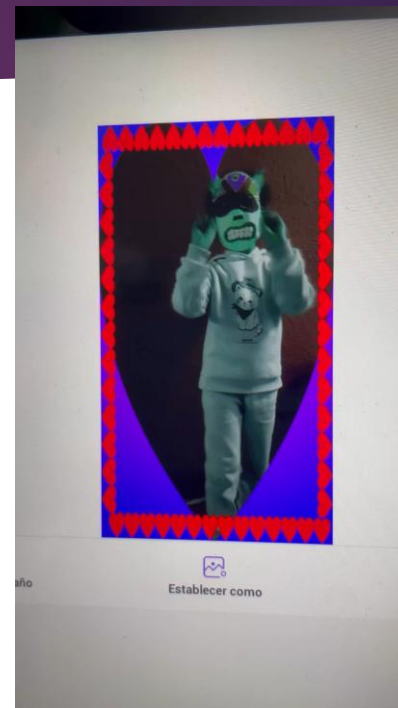
GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
Jackson	Dani	Super Mai	Sergio
-Fuego	-Tira nieve	-Tira estrellas	-Supersalto
-Controla el tiempo	-Super fuerza	-Salto nuclear	-Supervisión

Palabra del día: ADMINISTRAR

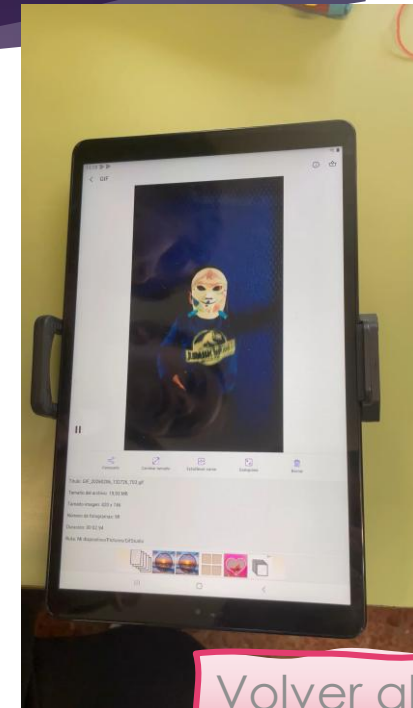
Gift 1



Gift 2



Gift 3

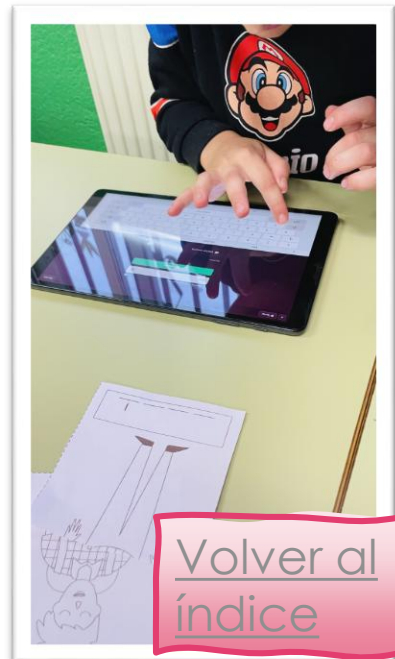
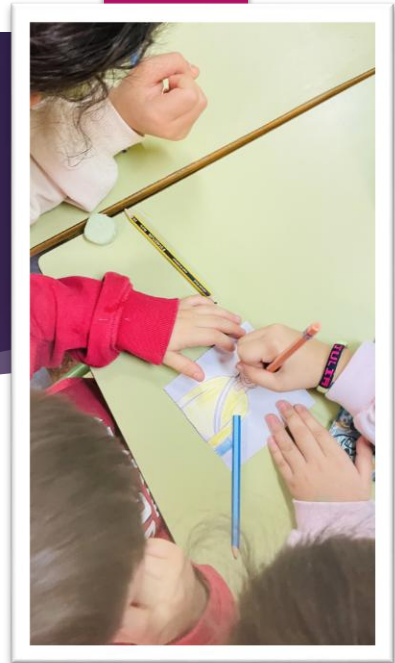
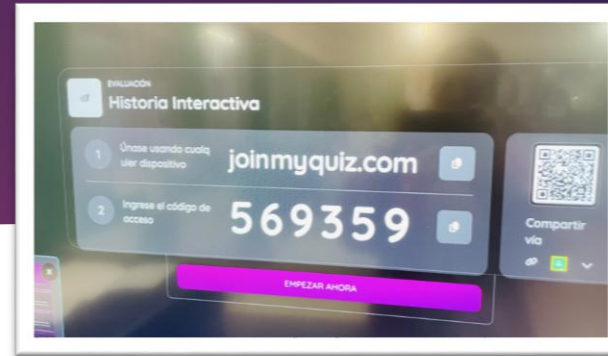
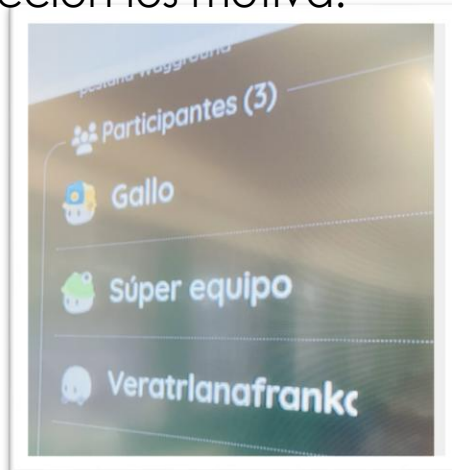
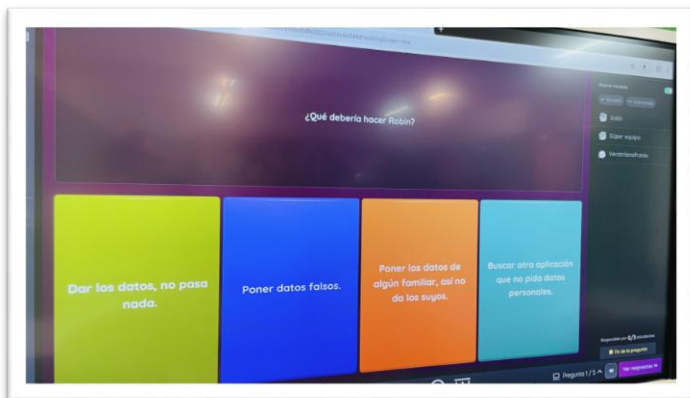
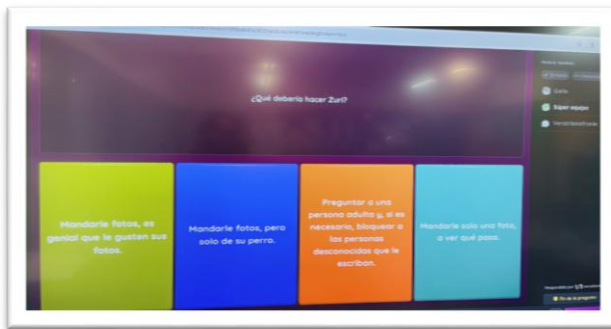
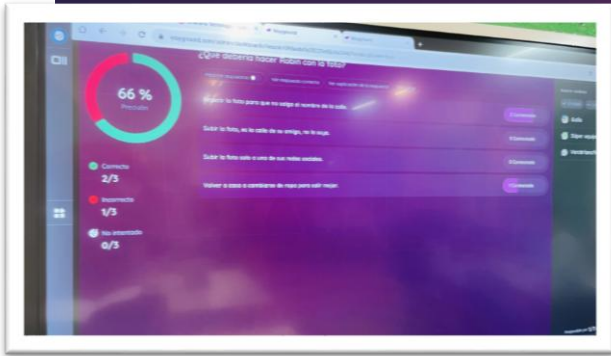


[Volver al índice](#)

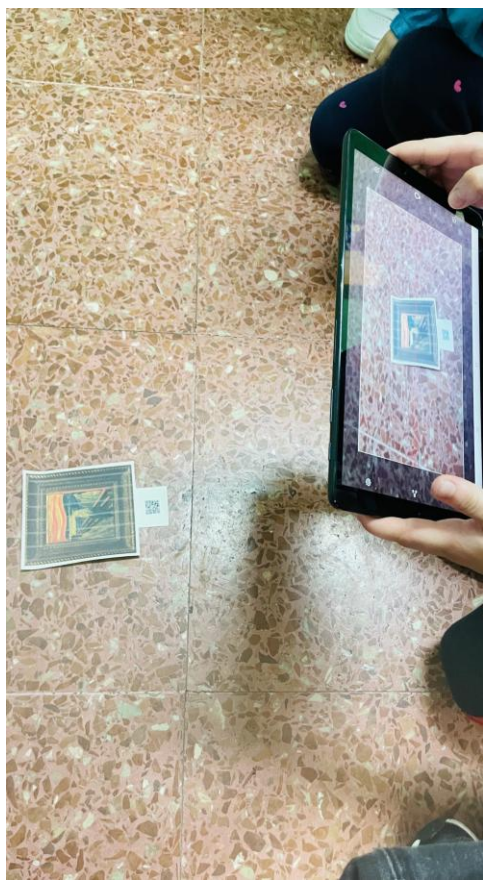
Esta actividad ha coincidido en el tiempo con Carnavales, dando un punto de motivación extra. El concepto de GIF y su edición a través de la app ha conseguido tener al alumnado entusiasmado. La unión de elaborar su propia máscara con complementos, elegir superpoderes, grabarse y editar un GIF ha conseguido que esta actividad sea completa y motivadora.

Evidencias Act. 6 "Historia interactiva"

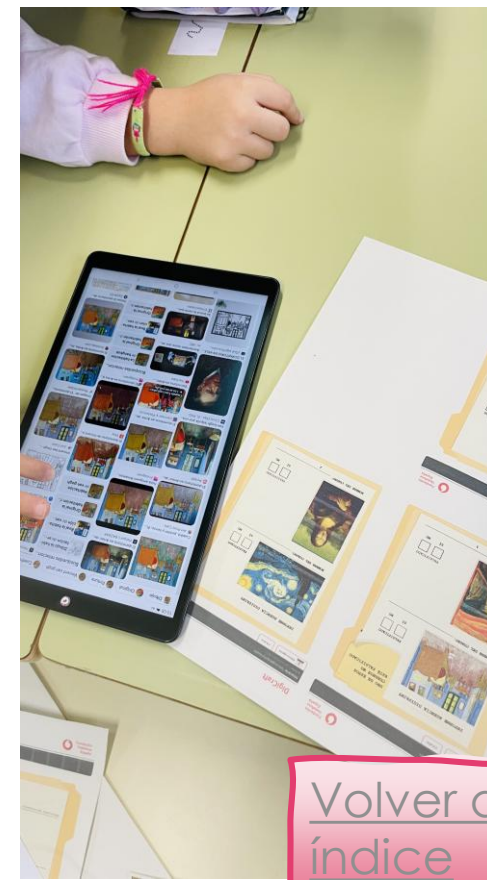
En esta actividad se ha trabajado la netiqueta, la gestión de la identidad y la protección de datos a través de tres personajes perdidos a trozos por el aula que tendrán que dar color con una historia interactiva. De la historia les ha gustado la mezcla entre los datos de colores y las preguntas, esa interacción les motiva.



Evidencias Act. 7 “¿Qué cuadros han robado?”



Una búsqueda por el aula de obras de arte donde tienen que identificar su posible falsificación a través de un código QR que les dará el título de la obra. Hemos trabajado los Creative Commons, los códigos QR, las falsificaciones y la búsqueda de imágenes.



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 8 “Un vídeo en dos pasos”

- ▶ **Inicio:** Explicamos la actividad, vemos el vídeo explicativo de la página de fundación vodafone y repartimos el material entre los diferentes grupos.
- ▶ **Desarrollo:** Los alumnos colorean, recortan y pegan los taumatropos. Por turnos graban los movimientos y ponen una música de la galería de la aplicación YouCut. Por últimos vemos todos los vídeos de los diferentes grupos con el proyector.
- ▶ **Dificultades encontradas:** Todos los grupos han necesitado ayuda en la grabación y producción de vídeo lo que nos ha llevado más tiempo de lo esperado. La mayoría de los grupos han tenido dificultades para crear ellos una imagen propia para crear un taumatropo. También han tenido dificultad algunos grupos a la hora de elegir una música para el vídeo, no se ponían de acuerdo.
- ▶ **Aspectos positivos:** Han surgido ideas muy llamativas en los taumatropos que han creado algunos grupos.

Evidencias Act. 8 “Un vídeo en dos pasos”



[Volver al índice](#)

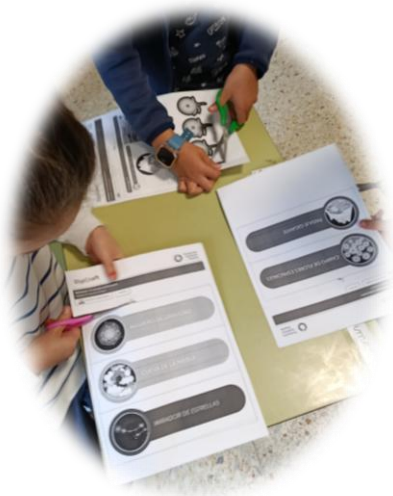
Evidencias Act. 9 “Olimpiadas robóticas”



Como dato a destacar les ha gustado mucho la elección del robot.
Como dificultad les he tenido que guiar mucho en la elaboración de un paisaje.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 10 “Fotografía alienígena”

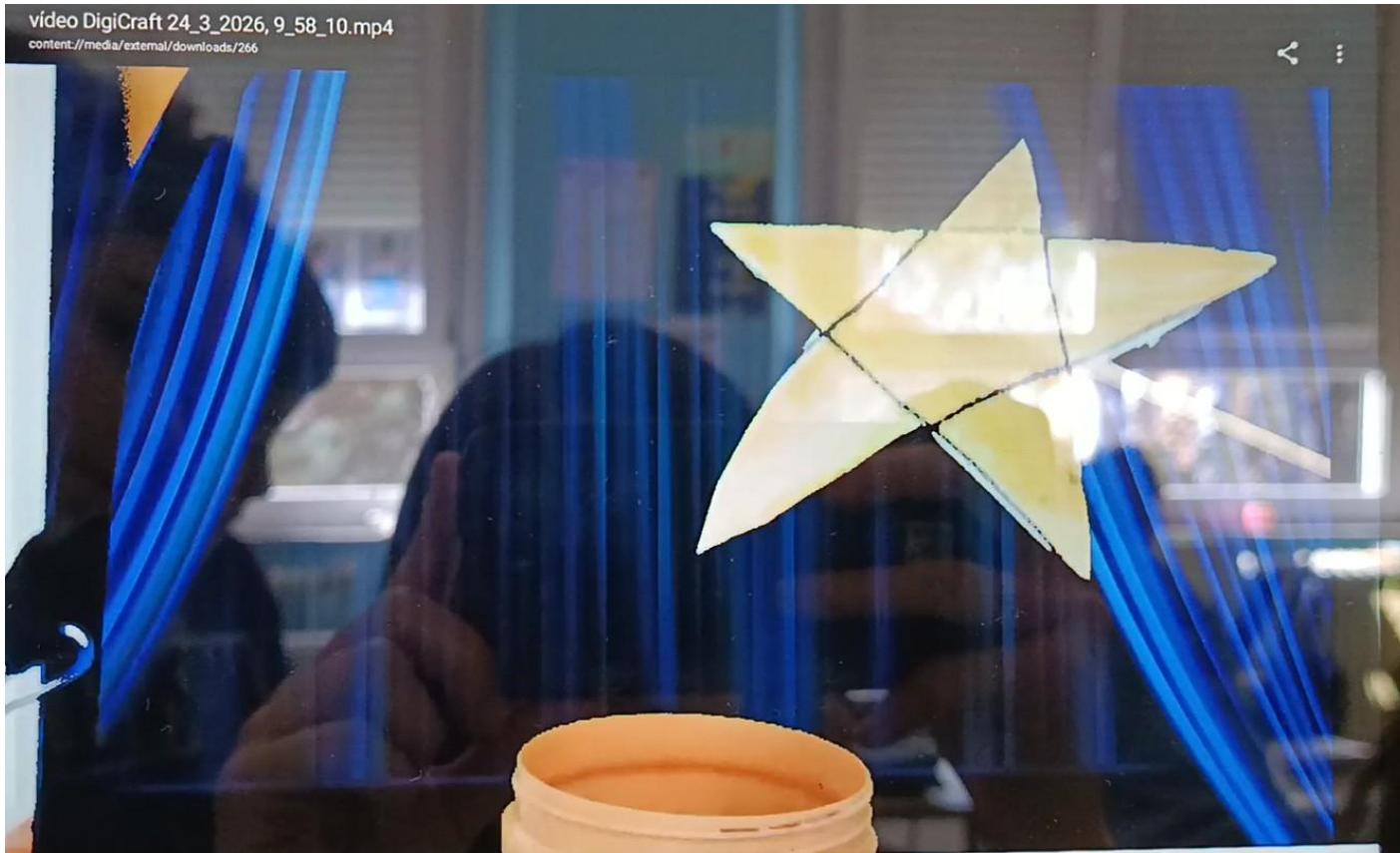


Tuvimos dificultades para saber qué lente teníamos que poner en la tablet cuando encontraban los planetas.



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 11 “Abracadabra...¡truco de cámara!”



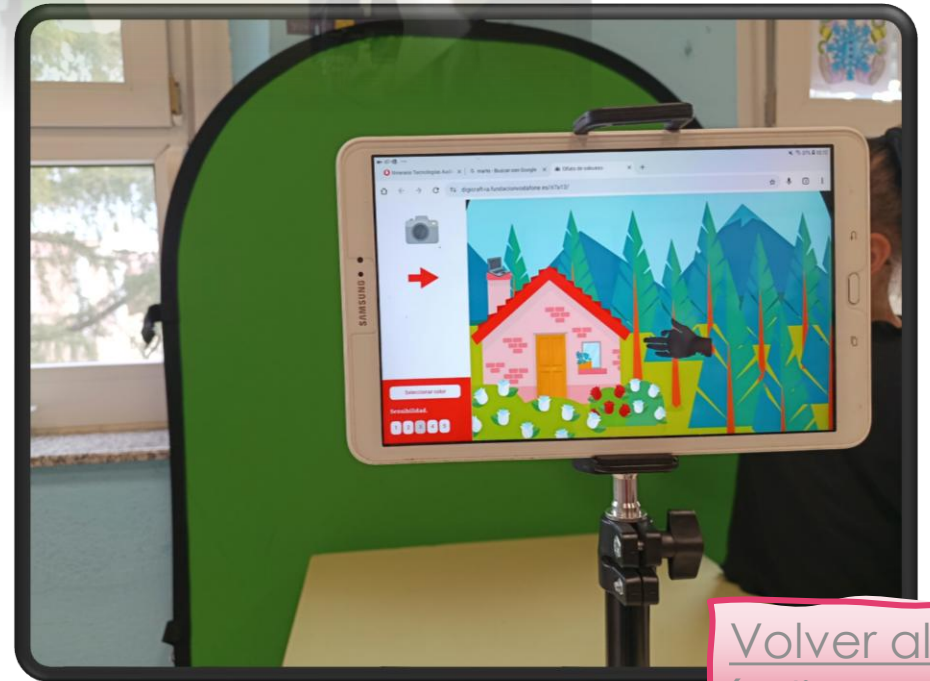
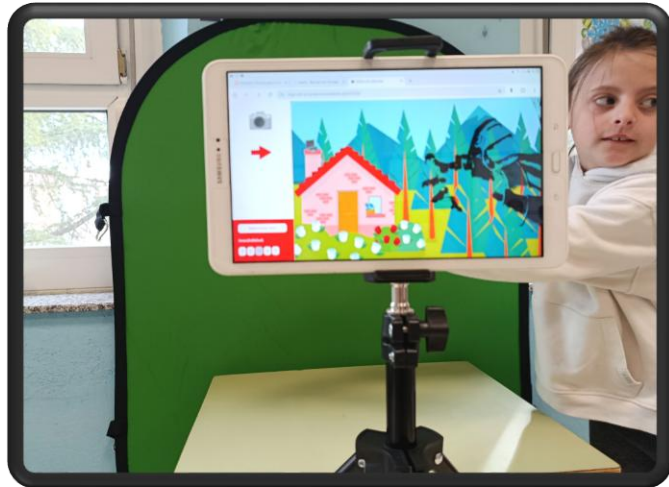
Hicimos la actividad en grupo porque tuvimos muchos problemas con la aplicación.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 12 “Olfato de sabueso”

- ▶ **Inicio:** Explicamos la actividad, vemos el vídeo explicativo de la página de fundación vodafone y repartimos el material entre los diferentes grupos.
- ▶ **Desarrollo:** Formamos 3 grupos de 5 componentes cada uno para realizar las sombras. Primero realizamos las paletas de votos y llevamos a cabo la campaña de concienciación. Después colocamos los cromas por diferentes partes de la clase y los trípodes con las tablets. Cada grupo se reparte el turno para realizar la actividad. Abren la aplicación web usando el código QR y realizan las siluetas con las manos ante el cromas.
- ▶ **Dificultades encontradas:** Todos los grupos tuvieron problemas con la aplicación y algunos niños no sabían colocar las manos para realizar las figuras.
- ▶ **Aspectos positivos:** Repartieron y cumplieron los turnos muy bien y se ayudaron unos a otros para posicionar las manos.

[Volver al índice](#)



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 13 “Todo lo que hemos aprendido 1/2”

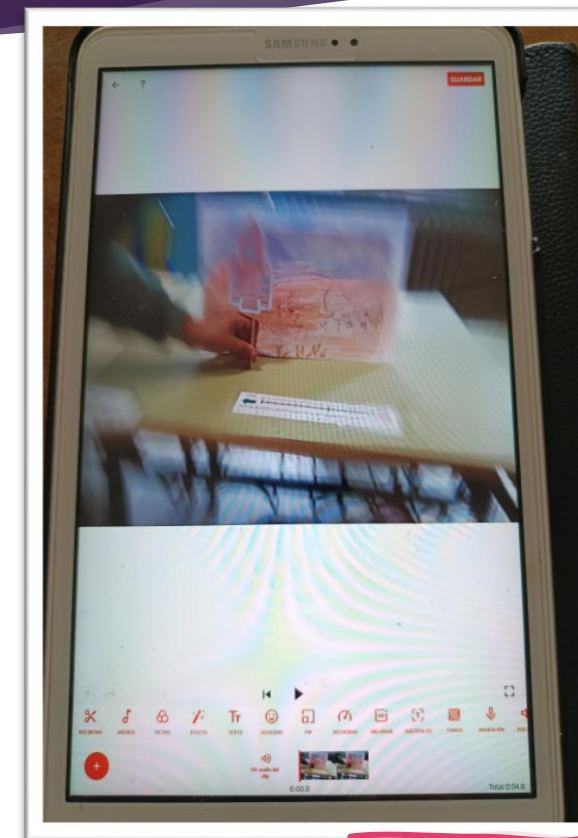
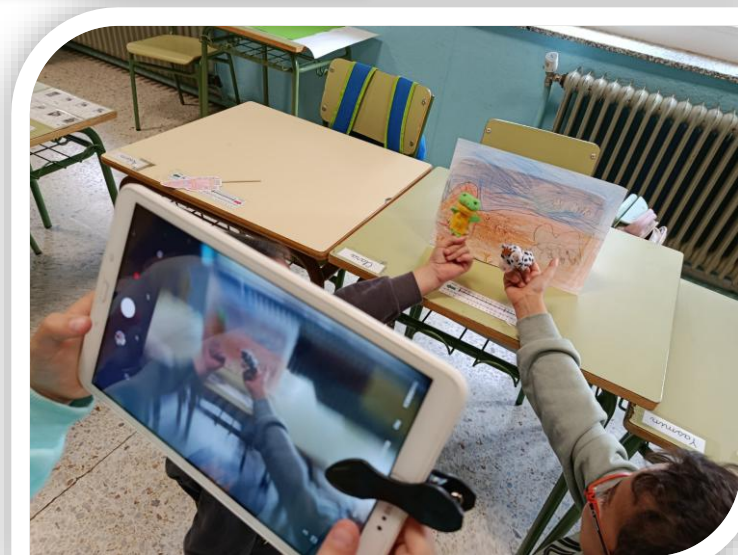
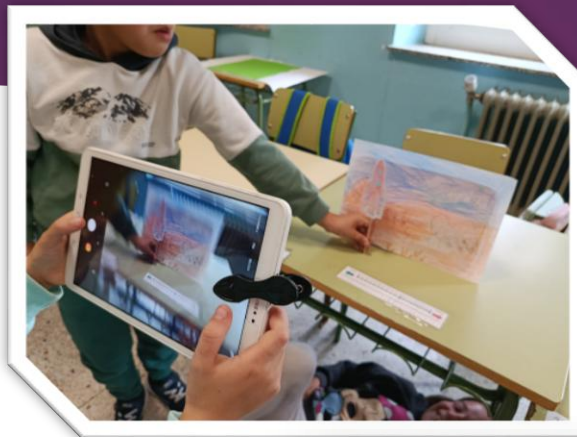


[Volver al índice](#)



Esta actividad les ha gustado mucho. En esta edad copian todo lo que se les muestra y no han sido capaces de realizar un paisaje diferente al mostrado, aunque han usado los códigos QR para ver diferentes imágenes. Lo que más les ha gustado es realizar los efectos de sonido.

Evidencias Act. 14 “Todo lo que hemos aprendido 2/2”

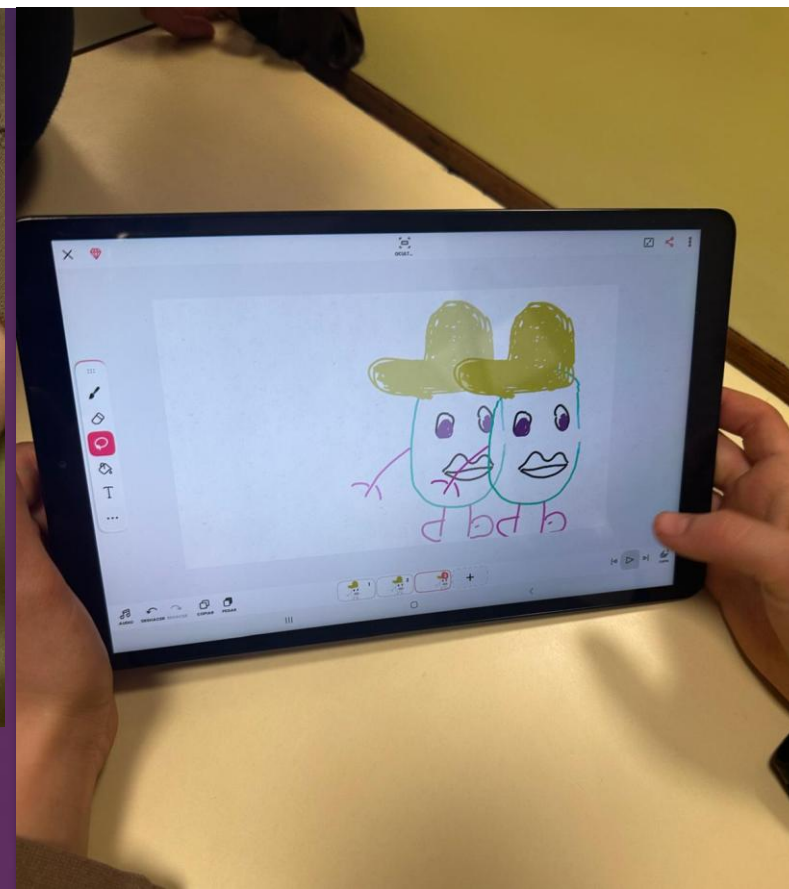
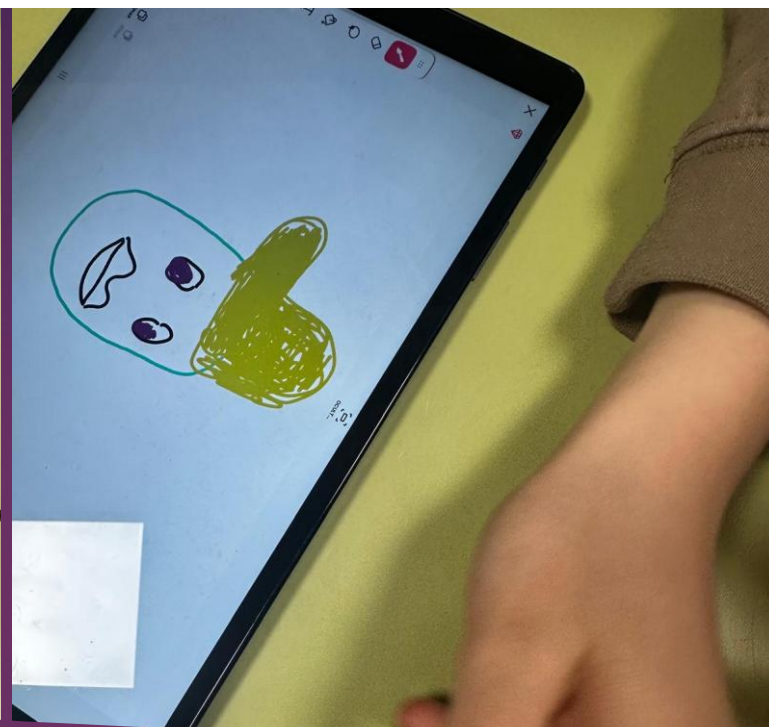


Ha sido la actividad más difícil, han necesitado mucha ayuda y hemos tardado mucho tiempo, la profesora ha tenido que ayudar mucho a todos los grupos.

[Volver al índice](#)

Grupo 9-12 años

[Volver al
índice](#)



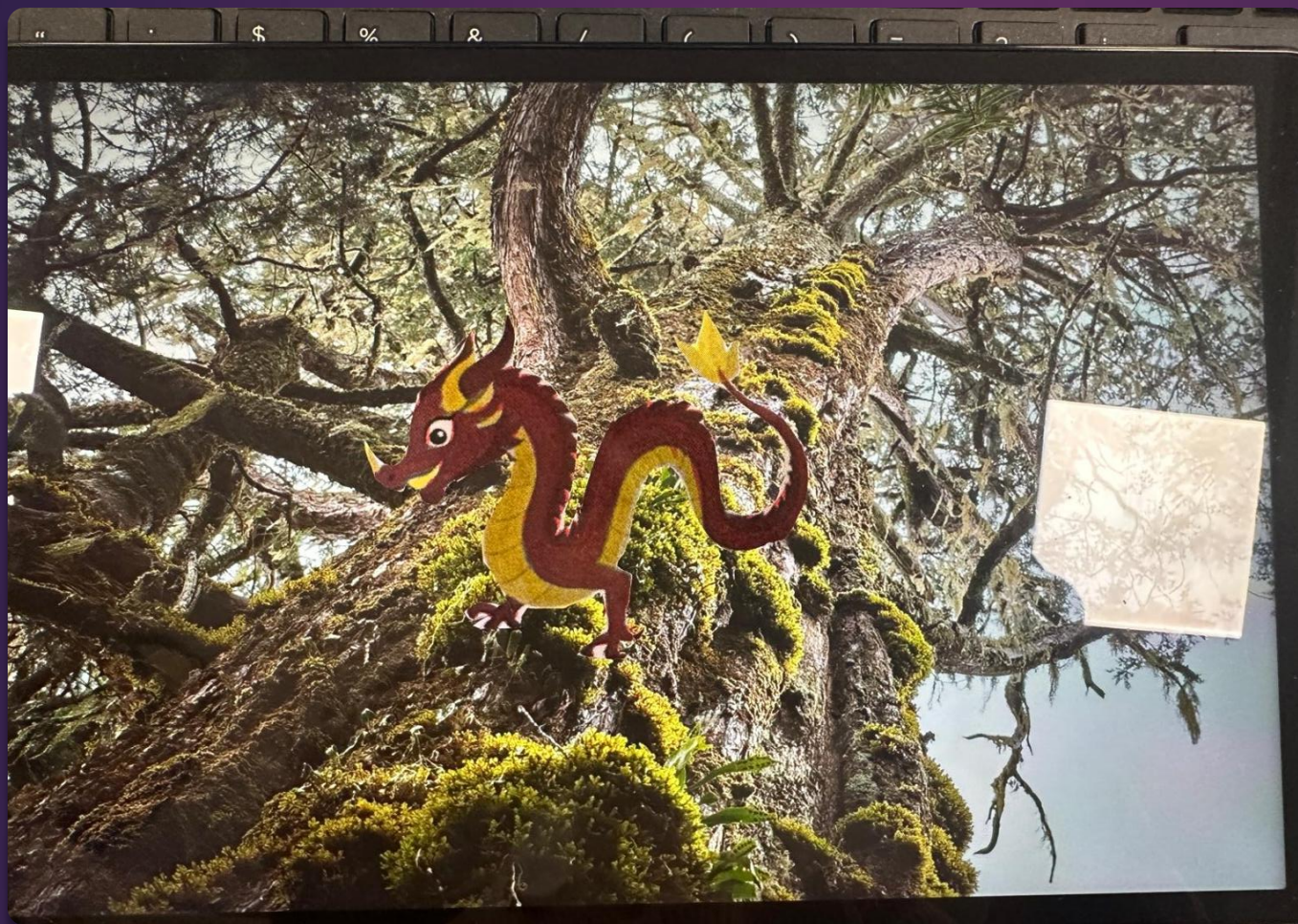
Evidencias Act. 1

“La patata viajera”

[Volver al índice](#)

Evidencias Act.
2 “Manualidades
instantáneas”

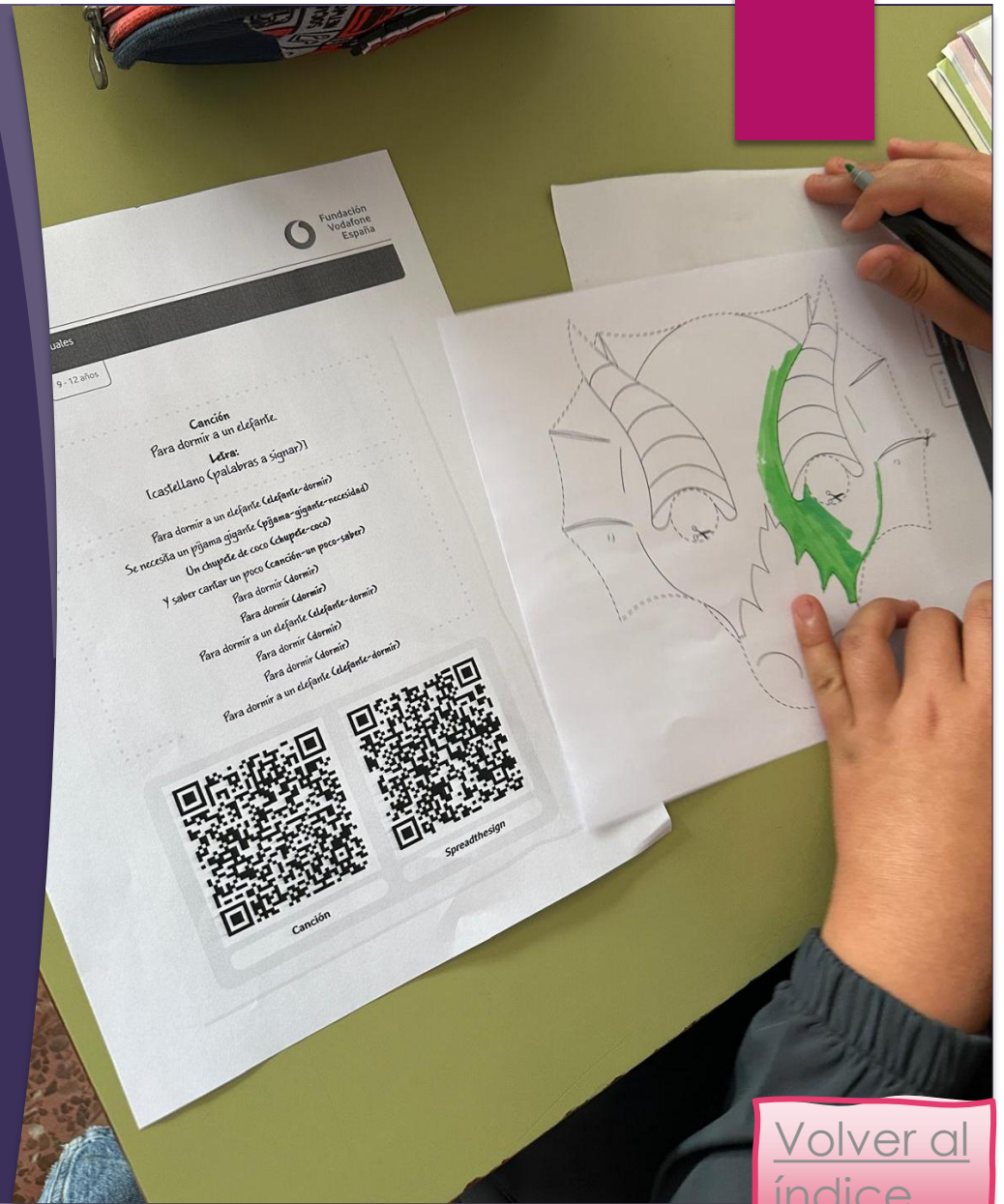




Evidencias Act. 3 “Las vacaciones de Beni”

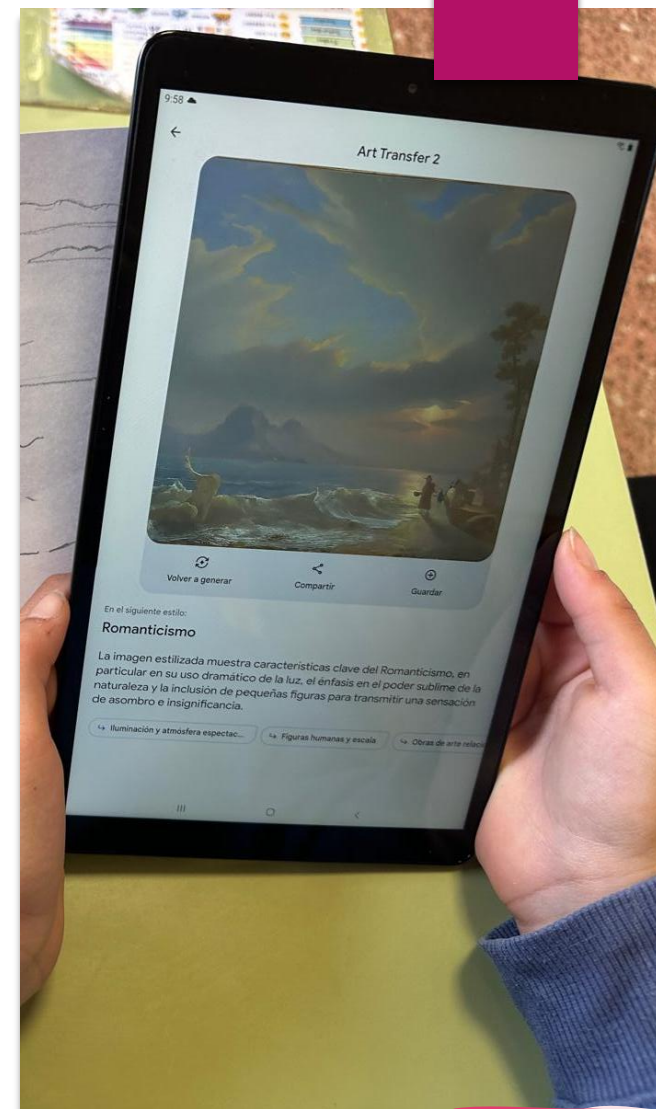
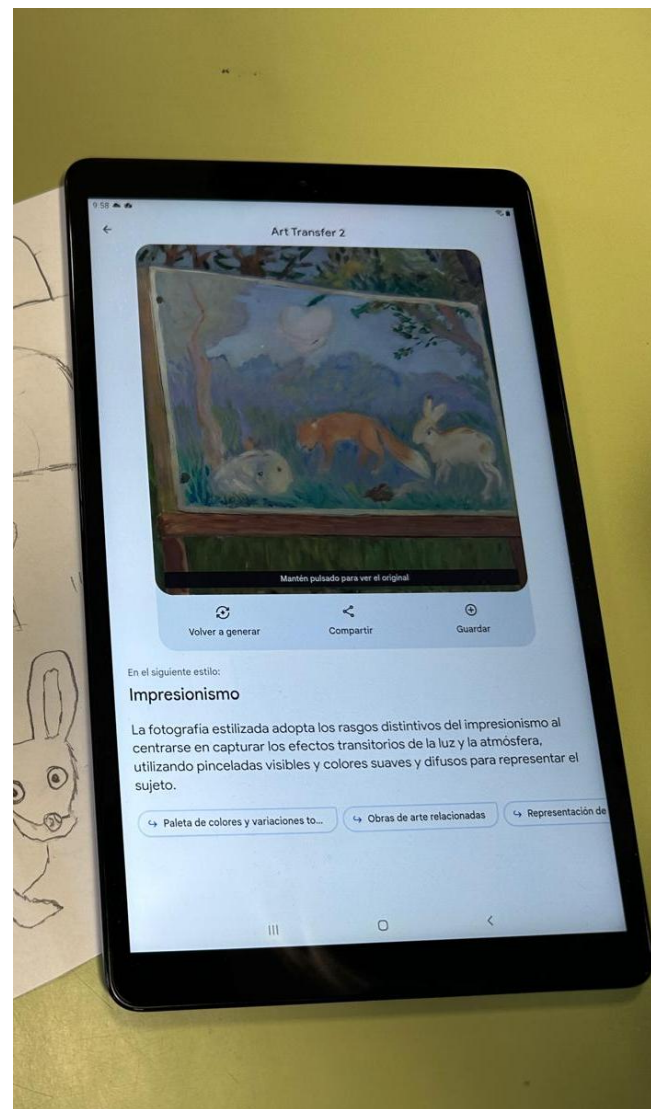
[Volver al
índice](#)

Evidencias Act. 4 “Cantando con las manos”



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 5 “La fábrica de sueños”



[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 6 “Monogatari 1/2”

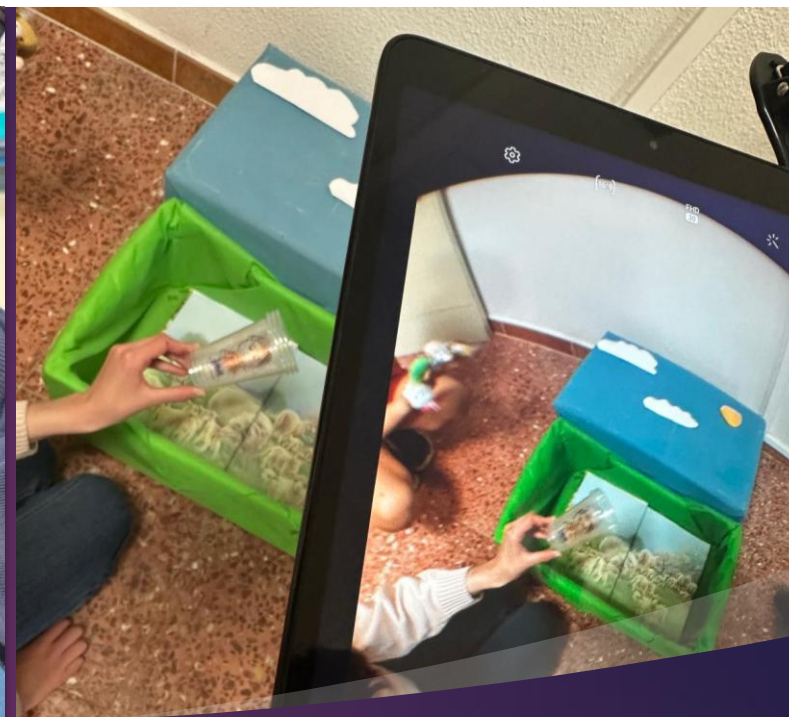
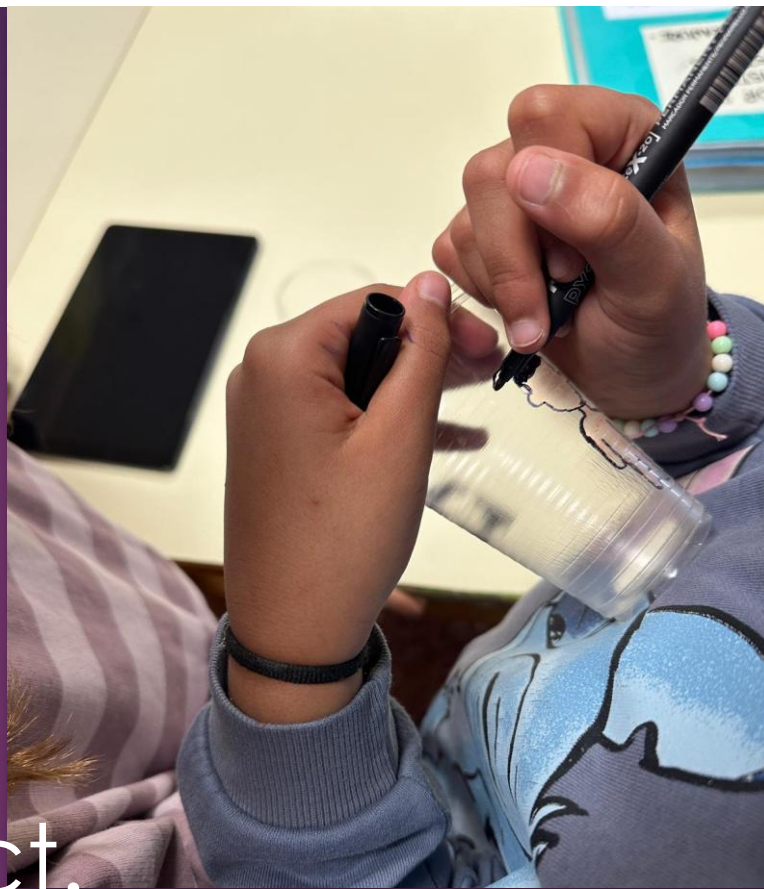


[Volver al índice](#)

Evidencias Act.
7 "Monogatari 2/2"



[Volver al índice](#)



Evidencias Act.
8 “¿Está en peligro el futuro”

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 9 “El podcast de las historias”

► Inicio:

Para esta actividad empezamos con el grupo tapándoles los ojos y ponerles un trailer de una película de actualidad y les pedimos que se fijen en los efectos especiales, después les pedimos que comenten como se hacen esos "ruidos" que acompañan a los diálogos y tras una lluvia de ideas disparatadas les ponemos el vídeo "[así se crean los efectos sonoros del cine](#)". Les comento que vamos a grabar un podcast en el que acompañaremos el texto con efectos sonoros caseros como guantes, lentejas, bolsas de plástico, papel aluminio y de burbujas, vasos, etc y que utilizarán la web de [Pixabay](#) para descargarse la música de sintonía del podcast. Se les explica las diferentes clases de licencias para utilizar recursos de la web. con el vídeo "[Diferencias entre las licencias copyright, creative commons, copyleft y dominio público](#)"

► Desarrollo

Dividimos a la clase en grupos con diferentes roles(encargados de grabación, responsables de "silencio se graba", narradores, actores, especialistas sonoros, equipo montaje y producción). Surge la idea de que la actividad se transforme en su proyecto y que si encuentran algún problema pidan ayuda, les digo que adelante y que cuando tengan la actividad finalizada subimos el podcast de Historias al canal de radio (Onda Navera).

► Dificultades encontradas

La gestión del trabajo en un grupo tan numeroso ha sido posible por la creación de profesores de apoyo (tres alumnos) que organizaban el trabajo del grupo. También ha surgido el problema de la obsolescencia de las tablets del centro que nos ha propiciado cierto retraso.

► Aspectos positivos

El trabajo colaborativo y la microenseñanza de los compañeros que se ha dado en esta actividad con el alumnado con desconocimiento del idioma.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 9 “El podcast de las historias”



Así se crean los efectos sonoros del cine
822.945 visualizaciones · hace 6 años
#Vodafone #ElFuturoEsApasionante #EsApasionante ...más

El Futuro Es Apasionante de Vodafone 475 K

[Enlace a Onda Navera](#)

ivoox

ONDA NAVERA

Un Mundo por contar: Aventuras en Digizar

ONDA NAVERA ESTÁ DE VUELTA

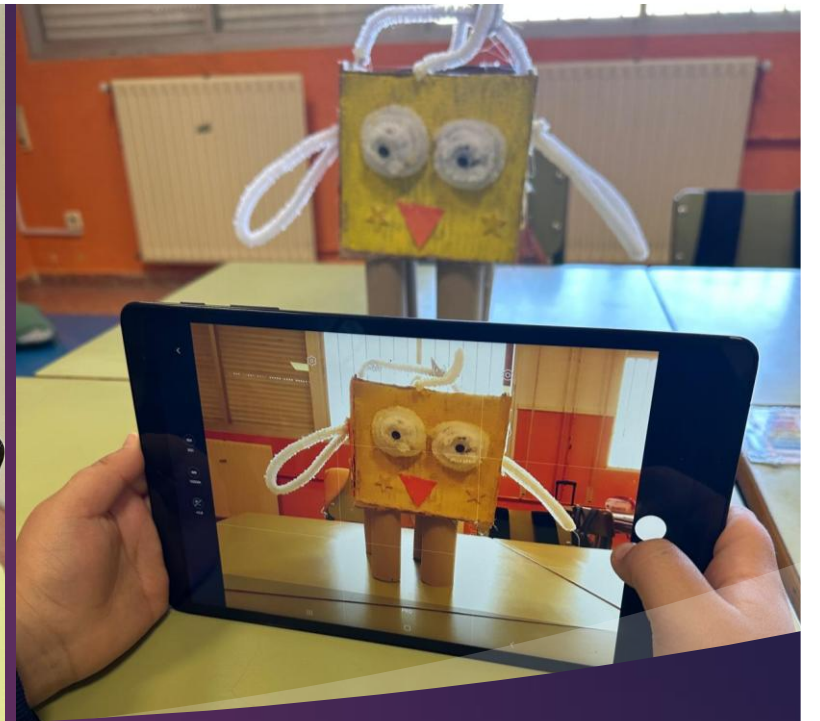
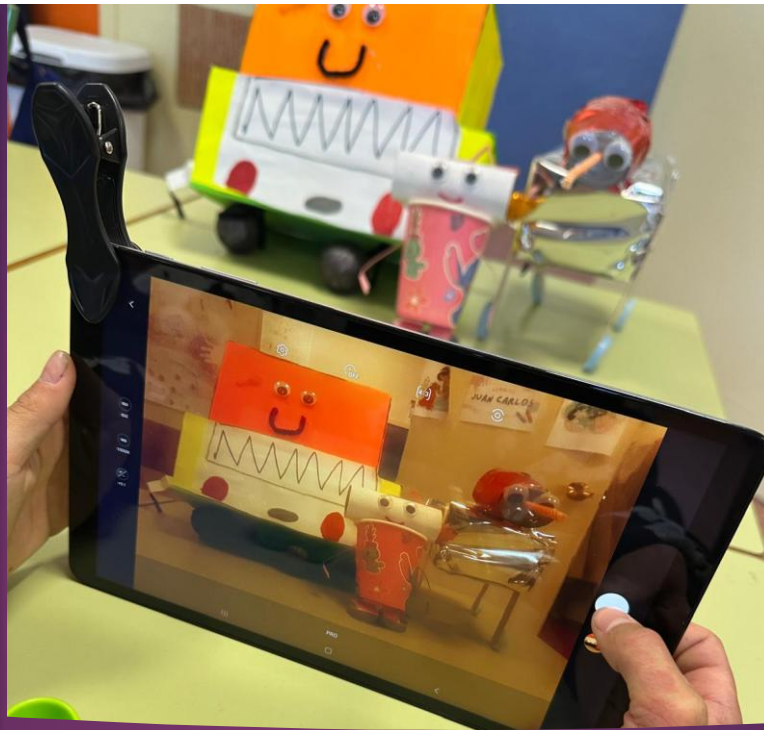
Suscribirse Descargar App

00:00 09:57



[Volver al índice](#)

Preparamos esta sesión y un PDF de apoyo público a cada trabajo, pero que también accedera a la página web [Digizar](#). Investigaciones que nos enseñan de qué manera se trabaja en el aula y cómo podemos mejorar y que nos da la Base de Datos Colaborativa.



Evidencias Act. 10 “Aventura interestelar”

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 11 “Efectos de cine 1/2”

▶ **Inicio:**

Para esta actividad empezamos con el vídeo "[El estudio de efectos especiales que resucitó a la Princesa Leia](#)". Les comento que van a grabar un corto de dibujos animados utilizando un Croma (se explica en que consiste) y que luego lo cambiaremos por un fondo que elijan de la web [Pixabay](#). Se vuelve a ver el vídeo "[Diferencias entre las licencias copyright, creative commons, copyleft y dominio público](#)"

▶ **Desarrollo**

Dividimos a la clase en grupos con diferentes roles (dibujantes, responsables de "silencio se graba", grabadores, buscadores de música, equipo montaje y producción). Vuelve a surgir la idea de que sea su proyecto, les digo que adelante y que cuando tengan la actividad la compartimos en el mural colaborativo Padlet creado para tal efecto.

▶ **Dificultades encontradas**

La gestión del trabajo en un grupo tan numeroso ha sido posible por la creación de profesores de apoyo, pero el principal problema ha sido el manejo de la app padlet para subir el material que han buscado.

▶ **Aspectos positivos**

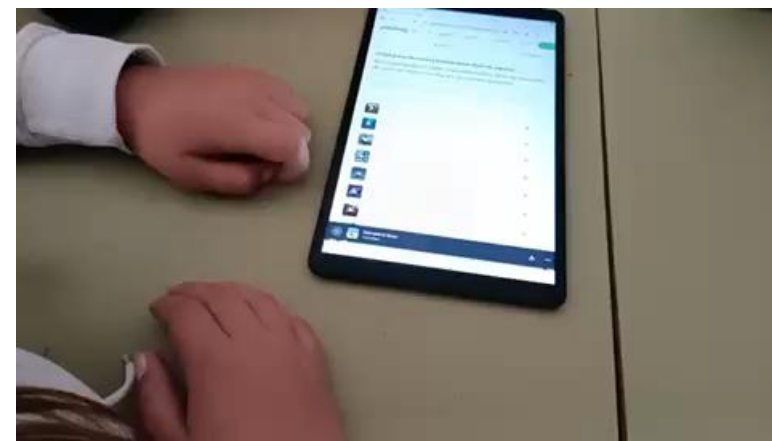
El trabajo colaborativo y la microenseñanza de los compañeros que se ha dado en esta actividad con el alumnado con cierto desconocimiento del idioma

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 11 “Efectos de cine 1/2”



[Volver al índice](#)



Evidencias Act. 12 “Efectos de cine 2/2”

▶ Inicio:

Utilizamos los mismos grupos que en la actividad anterior, distribuimos el material para grabar y luego editar el video con el programa *PowerDirector*

▶ Desarrollo

Dividimos a la clase en grupos con diferentes roles(encargados de grabación, responsables de "silencio se graba", narradores, actores, especialistas sonoros, equipo montaje y producción). Surge la idea de que la actividad se transforme en su proyecto y que si encuentran algún problema recurren a mi ayuda, les digo que adelante y que cuando tengan la actividad finalizada subimos el podcast de Historias al canal de radio (**Onda Navera**).

▶ Dificultades encontradas

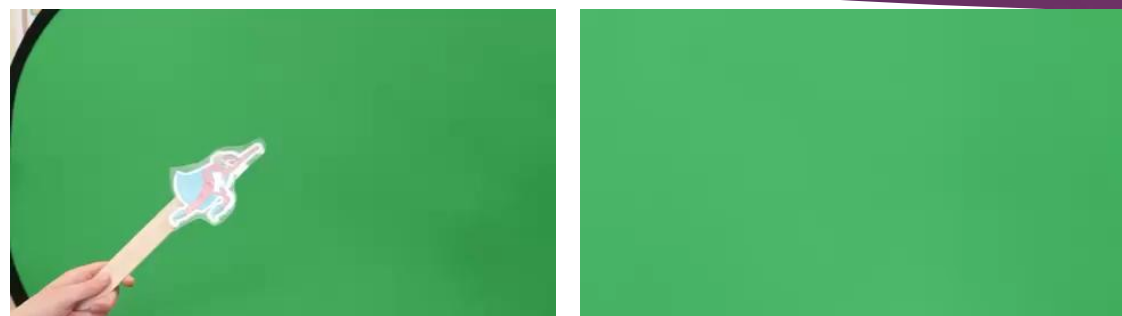
La gestión del trabajo en un grupo tan numeroso ha sido posible por la creación de profesores de apoyo, pero el principal problema ha sido el manejo del programa **PowerDirector**. Al final el rechazo a acabar la actividad ha sido mayoritario, pero al final se ha finalizado la actividad al fusionar grupos. Errores al salir las manos en los montajes

▶ Aspectos positivos

Un aspecto positivo ha surgido de las dificultades al saber cómo haría la **IA** un corto con uno de los argumentos, les comento que hay varias maneras pero que la más cercana a ellos es utilizar **CANVA** para generar un Prompt y tras crearlo comparamos su creación y la de Canva.

[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 12 “Efectos de cine 2/2”

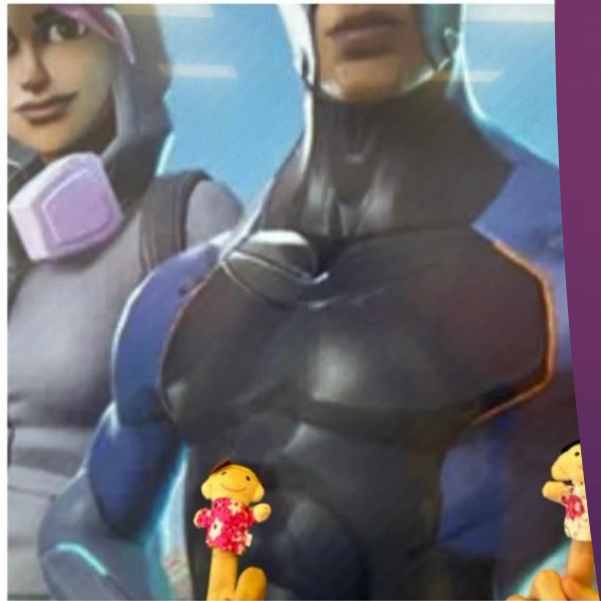


[Volver al índice](#)

Evidencias Act. 13 "Somos Digicraft 1/2"



[Volver al índice](#)



Evidencias Act. 14 “Somos Digicraft 2/2”

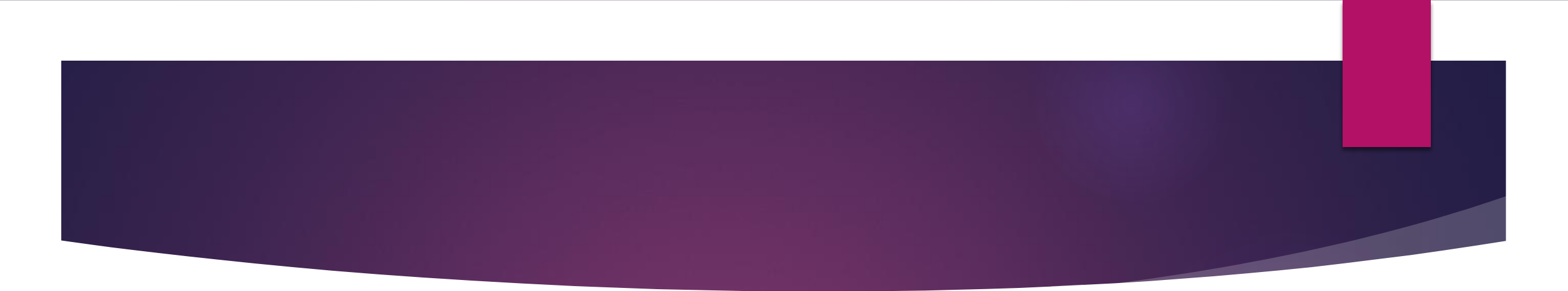
[Volver al índice](#)

Conclusiones

Durante el segundo año de implementación del proyecto, centrado en la inteligencia artificial y la robótica, se ha consolidado el aprendizaje iniciado en el primer año, ampliando las competencias digitales del alumnado mediante el uso de tecnologías emergentes. La experiencia ha involucrado a dos grupos de edades (6-8 y 9-12 años), en un total de 14 actividades por grupo de edad, desarrolladas bajo el trabajo cooperativo en pequeños equipos, lo ha favorecido la colaboración, creatividad y resolución de problemas.

En el grupo de 6 a 8 años, el uso de materiales reciclados y elaborados por el propio alumnado, junto con herramientas como la realidad virtual, código QR, asistentes virtuales, chatbots, Scratch y robot Edison, ha permitido introducir conceptos básicos de algoritmos y programación de manera lúdica y accesible. Esto ha fomentado la curiosidad y la comprensión inicial de cómo funcionan las tecnologías inteligentes.

[Volver al índice](#)



Por su parte, el grupo de 9 a 12 años ha profundizado en aplicaciones más complejas, utilizando la inteligencia artificial para el reconocimiento de objetos, traducción automática, asistentes virtuales, Google maps, chatbot y programación de robot con otros requisitos. Estas actividades han potenciado el pensamiento lógico, la autonomía y la capacidad para aplicar la tecnología en contextos reales.

En conjunto, este segundo año ha evidenciado un avance significativo en la adquisición de competencias digitales, el desarrollo del pensamiento computacional y la integración de la inteligencia artificial y la robótica en entornos educativos. Además, se ha observado un incremento en la motivación del alumnado y en su capacidad para trabajar en equipo, lo que sienta las bases para continuar en el tercer año con nuevos retos innovadores.

[Volver al índice](#)