



# Guayota. La leyenda continúa...

Gamificación en Ed. Infantil.



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  
Noviembre 2021

NIPO (web) 847-19-120-X

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 (formato pdf) 10.4438/2695-4184\_EEIpdf63\_2020\_847-19-133-8

“Guayota. La leyenda continúa...” por Gustavo Blanco Ferrer para **INTEF**

<<https://intef.es>>

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.

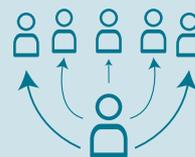
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

## 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	13
5. Conclusiones	14
6. ¿Te animas?	15
7. Material complementario	16



# 1. Introducción



<b>RESPONSABLE</b>	Gustavo Blanco Ferrer
<b>CENTRO ESCOLAR</b>	Colegio Pureza de María
<b>DIRECCIÓN</b>	C/ General Ramos Serrano nº3
<b>LOCALIDAD Y PROVINCIA</b>	Santa Cruz de Tenerife
<b>WEB DEL CENTRO</b>	<a href="http://pmaria-santacruz.com">pmaria-santacruz.com</a>
<b>EMAIL DE CONTACTO</b>	<a href="mailto:gustavob@pmaria-santacruz.org">gustavob@pmaria-santacruz.org</a>

El proyecto "Guayota. La leyenda continúa..." consiste en una práctica gamificada dentro de un paisaje de aprendizaje a partir del cual los alumnos de 5 años tuvieron la oportunidad de acercarse a las tradiciones, las costumbres y las características de la Comunidad Autónoma de Canarias, contemplada dentro del área de Conocimiento del Entorno, aunque las demás áreas también estuvieron presentes.



Portada de nuestra aventura.

La aparición del virus Covid-19, y el posterior confinamiento en todo el territorio español, nos obligó a adaptar el escenario de aprendizaje de un día para otro. Nos planteamos conseguir como objetivo principal, captar la atención del alumnado y de sus familias para entusiasmarlos con el proyecto.



Personajes y elementos del juego.

Los recursos tecnológicos y la colaboración de las familias fueron fundamentales para alcanzar el éxito del proyecto, desarrollado con la herramienta *Genially*. Recogimos las actividades realizadas en un *Google Site*.



## 2. Punto de partida

La propuesta presentada se llevó a cabo en el [CEIPS Pureza de María](#) en Santa Cruz de Tenerife, centro educativo católico, concertado y privado que ofrece enseñanza de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Tiene una ubicación céntrica, está muy bien comunicado, conectado directamente con la Rambla de Santa Cruz, una de las principales arterias de circulación de la capital.

Nuestro colegio es de línea cuatro, el proyecto abarcó a las cuatro clases de 5 años de Educación Infantil con unos 100 niños y niñas que junto a sus familias, fueron apoyados y guiados por los docentes.

El objetivo principal del proyecto pretende la iniciación en la identificación de las características más significativas de la realidad de la Comunidad Autónoma de Canarias (tradiciones, costumbres y peculiaridades más destacadas).

La dificultad que se nos presentó, por la situación de pandemia, nos hizo plantearnos de nuevo el proyecto y ver de qué manera podíamos trasladarlo a cada una de las casas de nuestro alumnado.



Una de las entradas de nuestro colegio.

Teníamos a nuestro favor la gran apuesta que había realizado el centro en los últimos años entorno a las tecnologías, siendo el primer colegio en Canarias en conseguir el *"Reference School Google"* y teniendo a las familias con un gran manejo en estas herramientas.

La narrativa y la puesta en escena del proyecto debían hacer el resto. Nos ayudamos de numerosas herramientas web y aplicaciones como [Genially](#), [Google Site](#), [Generador de QR](#), [ChatterKid](#), [YouTube](#), y, algunas más que nos permitieron mejorar la experiencia de uso.

La participación de las familias en la realización del seguimiento del proyecto desde casa resultó vital e imprescindible para ser aceptable debido a la corta edad de nuestros alumnos y puedo decir que respondieron de una manera increíble.

## 3. Paso a paso

La idea del proyecto surgió ante la necesidad de adaptación a la nueva situación por el Covid-19.

El 30 de mayo se celebra el Día de Canarias, por lo que aprovechamos la temática para lanzar la idea y que nuestras Islas Canarias fueran el escenario del proyecto. Teníamos que conseguir una buena historia y gamificar todo el recorrido al que se tendrían que enfrentar los niños y niñas. Nuestra intención era acercar la cultura canaria de la manera más atractiva posible y que aprendieran las características de su entorno más cercano, participando activamente en esta aventura.

### Paso 1. Situación motivacional

La narrativa que envuelve el proyecto transcurre en Canarias, tierra de historias y leyendas, no podíamos perder ese valor. Partimos de *La leyenda de Guayota*, de la isla de Tenerife, donde el dragón que lleva su nombre fue capaz de capturar a Magec, el dios del sol, y atemorizar a todos los guanches que vivían en la isla. El retorno de Guayota era perfecto para crear el hilo conductor de toda esta historia.

El miedo al regreso de Guayota hace que los Menceyes de la isla de Tenerife (antiguos gobernadores de las tierras guanches) partan a cada una de las islas para protegerlas. Aquí aparecen nuestros pequeños amigos Yeray y Yaiza, hijos de Menceyes, que alertan a nuestro alumnado del peligro.



Decoramos nuestro volcán Teide.

Los alumnos y alumnas tendrán la misión de encontrar las gemas que protegen cada una de las islas afortunadas, para ello resolverán las actividades y los retos planteados en cada isla y superar la prueba final. Asimismo, cada gema que consigamos esconde una letra que formará la palabra secreta que nos llevará a la batalla final disputada en la isla de La Graciosa. Allí les esperará un *breakout-edu* final, donde conseguiremos derrotar definitivamente al dragón Guayota.

A través de este [Genially](#) las familias podrán seguir toda la dinámica del proyecto y conocer en la introducción todo lo que les esperaba por vivir.

## Paso 2. Empieza la aventura

Nuestra apuesta inicial para este tipo de proyectos es que se desarrolle en ambientes cooperativos, para ello tendrán que tomar decisiones, respetar las normas de equipo y ayudarse para poder ir solucionando las tareas y retos propuestos, dándole una especial importancia a la autonomía del alumno. Al estar confinados en nuestras casas teníamos que confiar en cada una de las familias de la clase para efectuarlo, las cuales respondieron de una manera extraordinaria.



• Pintadera canaria en la isla de Gran Canaria.

Una vez conocida la historia y el desafío que les tocará vivir, los alumnos y alumnas recorrerán cada una de las islas buscando la gema escondida. Tendrán que viajar a cada isla, descubriendo los lugares de interés, la flora, la fauna, la gastronomía, etc. y realizar diferentes actividades. Podrán aprender canarismos (palabras canarias), deportes y juegos populares canarios, bailes y cantos de nuestra tierra, personajes relevantes de la cultura canaria, de una manera lúdica e interactiva, consiguiendo así los objetivos académicos marcados.

Las inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom nos ayudaron a crear una variedad de actividades que generaron múltiples oportunidades de aprendizaje, acercando esta experiencia de gamificación a una metodología de paisajes de aprendizaje.

A lo largo del viaje, el dragón Guayota irá apareciendo para poner trampas en el camino de nuestros alumnos y alumnas. Desafíos que tendrán que resolver para así seguir avanzando en la aventura.



• Diferentes actividades realizadas.

### Paso 3. Un viaje de oportunidades

Como comentamos anteriormente, las actividades y los retos planteados tenían que ser variados y motivadores, que pudieran realizar ellos solos, aunque siempre con ayuda o soporte de la familia.

Algunos de esos desafíos tenían que ver con la posibilidad de investigar en el entorno familiar más cercano cómo eran sus juegos y bailes de épocas anteriores, qué palabras canarias utilizaban entonces, permitiendo conocer y dar valor a lo vivido por nuestros mayores y así poder hacer una comparativa real de cómo vivimos y nos relacionamos ahora y cómo era antes para no perder aquello que nos hace especiales y diferentes a otras comunidades. Fue muy gratificante ver a los abuelos y abuelas enseñando a sus nietos y nietas juegos populares como el trompo, la bola canaria, los boliches o canarismos como *solajero*, *canelo*, *pelele*, *alongarse...* y muchas más.

Las emociones también estuvieron presentes, gracias a *La leyenda de Garajonay*, en la isla de la Gomera, donde pudieron entender la difícil relación de amistad vivida por Gara y Jonay, creando marionetas de sus personajes y disponiendo diferentes finales a esta leyenda con un final tan terrible.

Un aspecto tan importante como la motricidad fina y la creatividad en edades tempranas también estuvo presente a lo largo de todo el proyecto, decorando con

diferentes técnicas plásticas El Teide o el tajinaste, creando pintaderas de barro en Gran Canaria por poner algunos ejemplos.

Tampoco podían faltar los conceptos de lectoescritura y de la lógico-matemática, encontrando en las diferentes actividades planteadas guiños a los contenidos trabajados a lo largo del curso como en Fuerteventura, allí el dragón Guayota pone en juego la habilidad matemática de nuestro alumnado en la resolución de pequeñas operaciones.

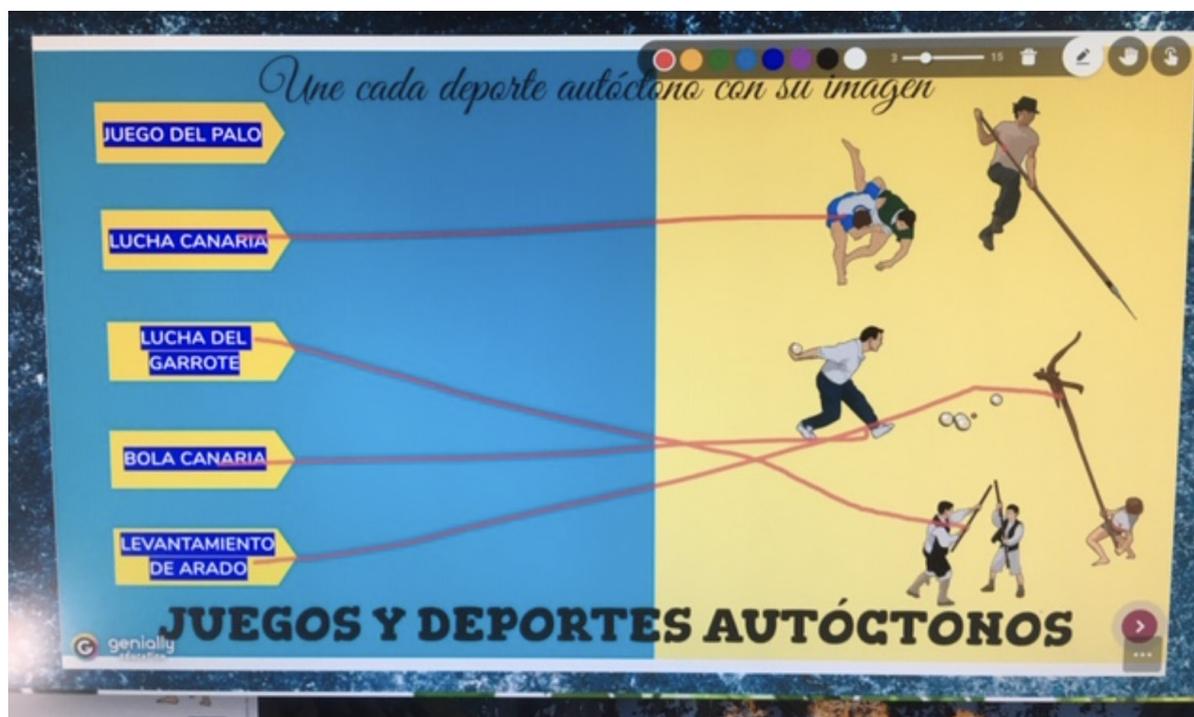


Mucho más nos esconde este proyecto, *La danza de los enanos de la Palma*, personajes como César Manrique de Lanzarote, etc. Lo aconsejado para conocerlo bien es que entren y juegue a derrotar a nuestro dragón Guayota.

• Marionetas de Gara y Jonay. Creando su propio final.

Al concluir cada paso por la isla correspondiente, los alumnos y las alumnas se enfrentarán a un pequeño juego de preguntas tipo **Quizz**, que les permitirá conseguir la gema buscada y que nos servirá de evaluación continua del proyecto, ya que contiene preguntas de la propia isla como de las islas anteriores haciendo un feedback continuo de lo aprendido hasta ese momento.

Temporalizamos el proyecto a 4 semanas, dos islas por semana, dejando para la última el desenlace final, ocupando así todo el mes de mayo y dando la mayor flexibilidad posible a las familias.



• Actividad interactiva. Deportes autóctonos canarios.

Las actividades planteadas fueron por un lado artísticas o terminadas en papel, por otro, interactivas en el propio **Genially**, donde la familia hacía de guía y apoyo por si el

alumno no entendía o no podía seguir: y de soporte técnico, para las que se necesitaba grabación o captura de algún producto, siendo las encargadas de mandarnos las muestras de aprendizaje al correo creado especialmente para el Google Site de 5 años donde se recogía todo el proyecto.



• Encerrados en la isla de La Graciosa.

## Paso 4. Break-out La isla de la Graciosa

Para finalizar y resuelta ya la palabra secreta, se descubrirá el trepidante *breakout-edu* que pondrá el broche final a esta historia.

**1 ¿Sabes cuánto mide el Teide?**  
Utiliza la tablet y pregúntale a "Siri" o búscalo en GOOGLE

PARA SABER EL PRIMER NÚMERO DEL CANDADO DEBERÁS RESTAR EL CUARTO Y EL PRIMER NÚMERO OBTENIDO

**2 Número secreto**  
PINCHA SOBRE LA ESTRELLA Y TE LLEVARÁ A UN BÓVEDA SECRETA DONDE DEBES ENCONTRAR EL NOMBRE DE LA ISLA QUE ESTÁ ESCONDIDA EN SUS PAREDES.  
¿CUÁNTAS VOCALES TIENE SU NOMBRE?  
ESE SERÁ EL SEGUNDO NÚMERO DE LA COMBINACIÓN

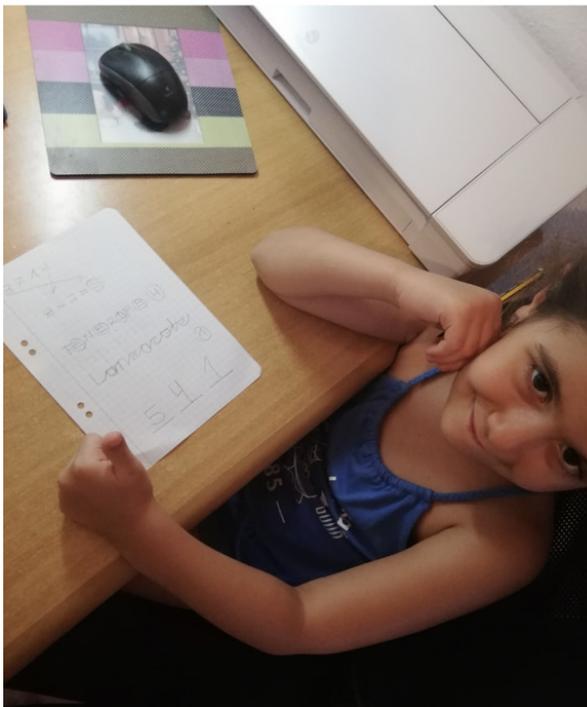
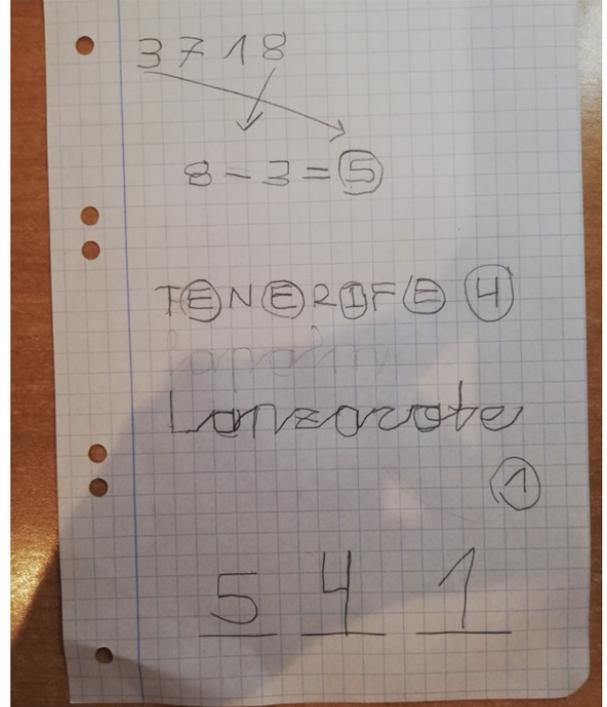
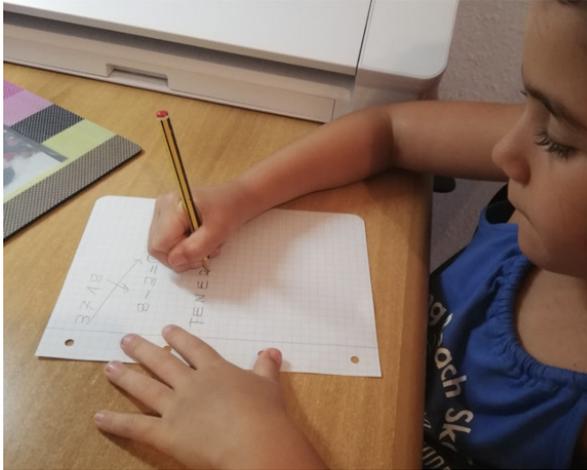
**3 Acertijo canario**  
PINCHA SOBRE LA ISLA DE FUERTEVENTURA Y RESUELVE EL ACERTIJO CANARIO QUE TE DARÁ EL VALOR DE LA ISLA.  
¿CUÁNTO VALE FUERTEVENTURA?  
ESE SERÁ EL TERCER NÚMERO DE LA COMBINACIÓN

COMBINACIÓN DEL CERRADO

comprueba si es la combinación correcta

• Nuestro Break-out Edu.

Los alumnos y alumnas se enfrentarán a tres pruebas que tendrán que resolver para teclear la clave numérica de nuestra puerta de salida. Tendrán que investigar la medida exacta del volcán más alto de España y realizar una operación de matemáticas, tendrán que descubrir el nombre de la isla secreta oculta y contar el número de vocales y finalmente resolver un acertijo matemático canario donde deben darle un valor a la isla de Fuerteventura. Cuando tengamos claro la clave debemos ir al teclado que nos liberará y ocultará para siempre al dragón Guayota.



• Resolución final.

## 4. Evaluamos

El procedimiento fundamental que empleamos para la evaluación del alumnado en un proyecto como éste es la observación directa y sistemática de lo que acontece dentro del aula además de los productos que se generan dentro de él, que permiten al alumnado mostrarnos lo aprendido de diferentes formas, demostrándonos el grado de adquisición de las tres áreas en las que se organiza la etapa: el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal, el conocimiento del entorno, los lenguajes: comunicación y representación.



• Prueba producto Pintaderas.

En nuestro caso, en las circunstancias que nos encontrábamos, tuvimos que medir el proyecto a través de la motivación y el interés que nos demostraban los alumnos, los comentarios que nos hacían pidiendo aún más poder para derrotar a nuestro Dragón.

Las tareas presentadas nos dieron idea del funcionamiento del proyecto y de las herramientas que estábamos poniendo al alcance de las familias siendo las más acertadas sin privar a nadie de la posibilidad de llevarlo a cabo.



• Pantalla gastronomía canaria

Cuando, además, esta motivación consigue traspasar la del alumnado y te encuentras con familias totalmente volcadas y deseosas de terminar los retos planteados, podemos considerar que los resultados fueron muy satisfactorios.

Para la evaluación de la experiencia y de la práctica docente preguntamos a las familias y nos preguntamos a nosotros mismos si se habían cumplido los objetivos planteados desde un principio, si las tareas eran adecuadas para poder llevarlas en las condiciones que se dieron y si repetirían la experiencia vivida.



## 5. Conclusiones

Me siento muy contento de cómo se ha vivido y disfrutado este proyecto, no solo por lo aprendido sino por las emociones y motivaciones despertadas.

La narrativa de la historia ha permitido hacer una auténtica inmersión en la cultura canaria y palpar muy de cerca todo lo que nos hace únicos y especiales por el lugar que habitamos.

Para mí personalmente ha sido todo un reto y una satisfacción haber podido crear este proyecto siendo una de las experiencias más enriquecedoras hasta el momento. Ha resultado curioso que estando en las circunstancias tan adversas en las que estábamos nos sintiéramos tan unidos y cercanos a las familias y al colegio.



📍 Pantalla lagarto gigante del Hierro.

Ha sido muy importante el papel de las familias, su implicación ha sido extraordinaria y les ha permitido conocer y acompañar a sus hijos e hijas en una situación de aprendizaje como ésta descubriendo sus capacidades y fortalezas.



📍 Manejo del ordenador.

El buen uso de las distintas herramientas digitales utilizadas ha permitido que las conozcan, no solo como herramientas de juego, sino también como instrumentos para el aprendizaje.

Apuesto por el trabajo por proyectos en las condiciones que se nos presenten, dando importancia a un aprendizaje significativo, emocionante y duradero en el tiempo, es el mejor regalo que le podemos hacer a nuestro alumnado.



## 6. ¿Te animas?

Para comenzar un proyecto de este tipo es fundamental dedicar tiempo a esbozar tu idea a desarrollar, detenerse en plantear una narrativa que vaya desde su situación motivacional, permitiendo activar las emociones y conocimientos previos, hasta el producto final que queremos conseguir con él, siendo importante que sea socialmente relevante, es decir, que tenga un fin real para el alumnado.

Posteriormente, tendremos que asegurarnos que tiene concreción curricular, es decir, que nuestro amplio (demasiado) currículum soporte nuestra idea y buscar los criterios de evaluación que nos guíen en el devenir del proyecto.

A partir de aquí podremos ir planteando todo tipo de actividades y tareas que vayan dando forma a nuestro proyecto, asegurándonos siempre de que nuestro hilo conductor vaya apareciendo y dando continuidad a la historia y de que nos encontremos con situaciones que permitan evaluar el proceso y no solo el producto final.

Dependiendo de las metodologías activas elegidas, pensaremos cuáles y cuándo pueden aparecer y mejorar cada una de las sesiones diarias en las aulas.



• La leyenda de Garajonay.

Partiendo de que este tipo de proyectos son totalmente flexibles y abiertos habrá que estar muy pendientes para cambiar o modificar el rumbo dentro de ellos, escuchando en todo momento a nuestro alumnado.

Y por supuesto, la utilización de las herramientas tecnológicas; por un lado, con la utilización de apps que permitan un aumento de la motivación y ganas de aprender; por otro lado, como herramienta de buenas prácticas (grabaciones, *chroma*, etc.).

Animo a todos los docentes que me puedan estar leyendo a lanzarse, poco a poco, a trabajar por proyectos.



## 7. Material complementario

- [Genially](#) del proyecto.
- [Vídeo](#) motivacional.
- [Vídeo](#) con ejemplos de actividades del proyecto.
- Herramientas web y aplicaciones utilizadas en el desarrollo del proyecto: [Genially](#), [Google Site](#), [Generador de QR](#), [ChatterKid](#), [YouTube](#), [Quizz](#).



• Nuestros guanches, defensores de la isla de Tenerife.



# ENCERRADOS EN LA GRACIOSA



---

## Gamificación en Ed. Infantil. Guayota. La leyenda continúa...



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO