

Las aventuras de Amalí

Un proyecto de gamificación y aprendizaje-servicio en 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
Mayo 2022

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_EEIpdf78_2020_847-19-133-8

“Las aventuras de Amalí. Un proyecto de gamificación y aprendizaje-servicio en Infantil”
por Carmen Pérez, Cati Navarro y Carolina Calvo 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



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.

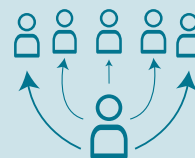
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

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	11
5. Conclusiones	12
6. ¿Te animas?	13
7. Material complementario	14



1. Introducción



RESPONSABLES

Carmen Pérez, Cati Navarro y Carolina Calvo

CENTRO ESCOLAR

CEIP Purísima Concepción | CEIP San Agustín |
CRA Bajo Gállego

DIRECCIÓN

Avenida de la Estación, 0 | Calle Tejares, 2 |
Avenida Zaragoza, 84

LOCALIDAD Y PROVINCIA

Esparragal del Puerto Lumbreras, Murcia |
Casas Ibáñez, Albacete | Leciñena, Zaragoza

WEB DEL CENTRO

[Web CEIP Purisima Concepcion](#) | [Web CEIP San Agustín](#) | [Web CRA Bajo Gállego](#)

EMAIL DE CONTACTO

[mENCHUPM@hotmail.com](mailto:menchupm@hotmail.com) | [CATIGUI@gmail.com](mailto:catigui@gmail.com)
[CAROLCALVOG@gmail.com](mailto:carolcalvog@gmail.com)

El proyecto "Las aventuras de Amalí" nació con el objetivo de poner nuestro granito de arena para poder vivir en un mundo más justo, sostenible y respetuoso. Desarrollado a través de gamificación y aprendizaje-servicio, el alumnado tuvo que superar los retos presentados a través de diferentes propuestas de rincón para poder conseguir sus puntos. Esto nos permitió ir conociendo cómo se desarrollaba la vida en África y trabajar los contenidos de la etapa. Además, aprovechamos las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías de la educación, la robótica y la programación, despertando tanto el interés y la motivación de nuestro alumnado, como conseguir que sus aprendizajes fueran más interesantes, facilitando el desarrollo de procesos cognitivos complejos (organizar y analizar la información, establecer una serie de pasos para llegar a una solución, generalizar ese proceso y aplicarlo ante situaciones semejantes); y fomentando el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo.



"Las aventuras de Amalí"
Premio Fundación Colegio Base



2019



PIG-COLLAGE

El proyecto fue galardonado con el Premio Fundación Base 2019.



2. Punto de partida

El proyecto “Las aventuras de Amalí” surge tras muchos ratos de ordenador, de videoconferencias, de risas, de ideas e ilusiones compartidas y de mucha complicidad entre tres maestras de Infantil: Carmen Pérez Meca, Cati Navarro y Carolina Calvo. Decidimos lanzarnos a organizar esta aventura colaborativa entre tres centros educativos: el CEIP Purísima Concepción de El Esparragal en Murcia, el CEIP San Agustín de Casas Ibáñez en Albacete y el CRA Bajo Gállego de Ontinar de Salz en Zaragoza. Una aventura que nuestros peques de Infantil de (3, 4 y 5 años) vivieron a través de la gamificación, o lo que es lo mismo, a través del juego, la consecución de retos y de logros de puntos que los llevaron a alcanzar diferentes niveles, divirtiéndose a la par que aprendían.

Estructurado en dos partes:

En el primer trimestre conocieron a Amalí quién nos guió para descubrir cómo era África, el lugar donde vivía, cómo era su casa, su familia, los animales que viven allí, sus juguetes, su música, etc. Todo esto después de superar diferentes retos, presentados a través de distintas propuestas de rincón con el fin de conseguir puntos que les permitieran ascender para alcanzar los 6 niveles de sabiduría del proyecto. También obtenían puntos extra por ayudar a sus compañeros y compañeras, por resolver los conflictos hablando, por respetar los tiempos marcados, etc. para conseguir alcanzar el nivel más alto de sabiduría y poder enfrentarse al gran problema que dificulta la vida en África, “la sabiduría de abuela”.

En el segundo y tercer trimestre investigaron para saber por qué existía ese problema en África, reflexionaron, tomaron decisiones y llevaron a cabo propuestas para ayudar a Amalí a solucionarlo, fue un proyecto de aprendizaje-servicio en toda regla.



3. Paso a paso

El proyecto “Las aventuras de Amalí” está estructurado en dos fases claramente diferenciadas, como ya hemos mencionado anteriormente. La primera parte se llevó a cabo a través de gamificación o lo que es lo mismo, a través de mecánicas de juego; con normas, puntos, avatares, niveles y recompensas. ¿Qué conseguimos con esto? Fomentar la motivación, la implicación y autonomía de los peques en las actividades que se propusieron, consiguiendo que aprendiesen de manera divertida, entendiendo esto no como lo contrario de serio sino de aburrido, por este motivo era necesario que cada día en clase se viviese una aventura memorable.



● Algunas actividades de los rincones.

En todo proyecto de gamificación la **narrativa** es fundamental, así que todo comenzó con un vídeo de Amalí en el que pedía la ayuda de los niños de los tres coles para resolver un problema que tenía en su tribu, si querían ayudarle primero tenían que conseguir “la sabiduría de las abuelas”, ya que estas son las más inteligentes de la tribu y siempre son ellas quienes resuelven los problemas o dificultades que surgen. Para ser sabias como las abuelas debían enfrentarse

cada semana a una aventura diferente (relacionada con los ejes de contenidos propios de la etapa de Educación Infantil), en la que tenían que superar distintos retos presentados mediante diferentes propuestas de rincón, que les hicieron conseguir puntos conforme iban conociendo cómo se desarrollaba la vida en África a la vez que trabajaban los contenidos propios de esta etapa.

Las clases estaban organizadas en diez rincones: sensorial o mesa de luz, ordenador o tableta, lógica-matemática, lectoescritura, biblioteca, gesto-gráfico, arte, construcciones, robótica, y juego simbólico. En cada aventura (casa, familia, animales, música, etc.) se proponían diferentes retos para cada uno de los rincones, estructurados por niveles (3, 4 y 5 años). Los niños elegían de manera autónoma el rincón al que querían ir, una vez superado ese reto podían pasar a otro rincón. Al final de la semana todos los niños habían pasado por todos los rincones.

En todas las tareas de rincones se fomentó el trabajo cooperativo, los niños se ayudaban entre sí para realizar las propuestas y en algunos casos incluso, éstas, debían realizarse entre todo el grupo-clase.

Todos los rincones estaban orientados a trabajar los diferentes contenidos de Infantil a través de materiales manipulativos, consiguiendo que fuesen lo más autónomos e independientes posibles. Se pensaron actividades en las que no solo se trabajaron los contenidos (numeración, conteo, medida, geometría, seres vivos, familia) también se prestó especial atención al desarrollo de destrezas como la coordinación, la precisión, el orden, la disciplina y la concentración, que a su vez fomentaban su autoestima y seguridad en sí mismos.

Diseñamos una [página web](#) en la que recogimos los distintos elementos del proyecto:

1. **Manual del aventurero** con las normas que debían seguir para conseguir puntos.
2. **Niveles de sabiduría** (niño, niña, mamá, papá, abuelo y abuela) que debían ir superando los peques conforme conseguían puntos hasta llegar a “la sabiduría de la abuela”. Con este proyecto también pretendíamos realzar el papel de los abuelos, su fuerza, sabiduría, tenacidad y lo poco que se valoran en nuestra sociedad a diferencia de otras culturas.
3. **Aventuras** en las que están recogidos los diferentes retos a superar, organizados para 3, 4 y 5 años, en cada uno de los rincones y para cada una de las aventuras.

Nos hemos servido de las posibilidades que ofrecen tanto las tecnologías de la educación como la robótica y la programación. Uno de los grandes retos de la educación es conseguir que nuestro alumnado no sólo sea consumidor de tecnología, sino que además sea creador y eso hicimos, les proporcionamos diferentes recursos para que creasen sus propios vídeos, realizados con *chromakey*, animaciones de imágenes, cuentos tecnológicos, etc.

Una vez conseguida “la sabiduría de abuela” iniciamos la segunda fase, en la que para ayudar a Amalí a resolver su problema fue necesario que los niños y las niñas inves-



• Realización de materiales que se enviaban a las otras localidades con QR explicativos.



• Imagen del mercadillo organizado con la ayuda de toda la comunidad educativa.

tigarán sobre las dificultades de su vida en África (escasez de agua, enfermedades). Nos ayudamos de [este panel interactivo](#) dónde fueron anotando los kilómetros que recorría todos los días el hermano de Amalí para encontrar agua, les sirvió para vivir, reflexionar y desarrollar su pensamiento crítico sobre las dificultades de vivir en África.

En este proceso de investigación se cruzó en nuestro camino una escuela en el corazón de Kenia, una escuela muy diferente a la

nuestra, con niños y niñas como ellos con muchísimas ganas de aprender, **Jambo Bella School**, por medio de ella conocimos los problemas que tienen los niños africanos con el agua, la alimentación, las medicinas y el camino a recorrer para ir a la escuela. Esta fue la fase más entrañable y con más corazón de todo el proyecto, la fase de **Aprendizaje-Servicio**. No quisimos quedarnos ahí, sino que fuimos más allá y dijimos a nuestros peques que, aunque ellos eran pequeños podían hacer cosas grandes.



• Ejemplo de propuesta de rincón sobre electrónica.

Entre las tres tribus comenzó a nacer un sueño para el que necesitamos de la solidaridad de los peques de 3 y 4 años de la tribu Zulú, de los peques de 4 años de la tribu Turkana y de los peques de 5 años de la tribu Tuareg. Y por supuesto también la de sus familias y de toda la comunidad educativa de las tres localidades, decidimos ayudarles montando tres mercadillos solidarios donde vendimos los productos realizados por los propios niños (broches, imanes, marcadores, pulseras, llaveros, postales, abanicos). Conseguimos recaudar el

dinero suficiente para mejorar la infraestructura de Jambo Bella School.

Con este proyecto se consiguió que los niños y niñas aprendieran conceptos, procedimientos, valores, actitudes y desarrollaran habilidades y estrategias de aprendizaje relacionadas con las distintas áreas del currículo. Logramos que todo lo que sucedía en las aventuras sobre África (modo de vida, agrupamientos familiares, tradiciones, costumbres y ecosistemas africanos) suscitara preguntas, hipótesis, reflexiones; en definitiva, despertase su espíritu crítico generando acciones que provocasen un cambio en su estilo de vida y tuviesen un impacto positivo en su entorno más cercano.

Desarrollado por medio de **metodologías activas** de aprendizaje, el proceso de enseñanza se centró en el alumnado de una forma constructivista ya que fueron los verdaderos protagonistas de su proceso de aprendizaje, rechazando el aprendizaje memorístico en favor de un espíritu mucho más crítico, fomentando el trabajo en equipo y la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real. Logrando así una mayor motivación y participación por parte del alumno que podía contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros y exponer sus propios razonamientos ante cada situación.



• Apertura del proyecto a la participación de las familias y otras personas.

Partimos de un tema que despertaba su interés, se les preguntó qué sabían sobre el tema y qué querían saber, a partir de aquí comenzó un proceso de investigación con ayuda de las familias para buscar información en Internet, enciclopedias, bibliotecas, sobre aquello que querían aprender. En clase se analizó esa información,

se plantearon hipótesis, se comprobó si eran ciertas o no, así fueron entendiendo que el error forma parte del proceso de aprender y no es motivo de tensión. Aprendieron de forma colaborativa y no competitiva, lo que cada uno aprendía dependía de lo que sabían los demás, se enriquecieron de lo que cada uno sabía y fueron construyendo el conocimiento por ellos mismos interiorizando los aprendizajes, entendiéndolos, no almacenando información sin sentido.

El alumnado trabajó en pequeños grupos heterogéneos de forma colaborativa para lograr su propio aprendizaje y el de sus compañeros (interdependencia). En clase se programaron tareas que contemplaban la colaboración como requisito indispensable para realizarlas, sin todos los miembros del grupo no podían llevarse a cabo. Por este motivo era necesario que cada miembro del grupo tuviera sus tareas y responsabilidades bien definidas. De ahí la importancia de los roles: animador, secretario, encargado del silencio y responsable del material.

Se unió el aprendizaje con el compromiso social poniendo sus enseñanzas al servicio de la comunidad, detectaron una necesidad y a partir de ahí desarrollaron su proyecto para concienciar a las familias de la necesidad de ser consumidores responsables en el uso del agua.

Uno de los momentos más duros del mismo, fue cuando tras haber hecho las donaciones recaudadas en nuestros mercadillos solidarios, nos enteramos, a través de Luna Calvo (una de las maravillosas voluntarias) que Jambo Bella School había sido destrozada, ya no podríamos hacer realidad la idea de crear una escuela con paredes como en la que nosotros estudiamos. Sólo nos calmó un poco el corazón saber que ese dinero permitiría que esos niños y niñas pudieran volver a empezar de cero dándonos una lección de superación, enfrentándose a la adversidad indescriptible que siempre estará dentro de nosotros.



• Aula infantil en Jambo Bella School, Kenia.

Y, así, a pesar de todo, conseguimos cumplir nuestro objetivo final, ser conscientes de que podemos hacer cosas muy grandes a pesar de ser pequeños, que no debemos permanecer impasibles ante las injusticias, y que somos capaces de conseguir cualquier cosa que nos propongamos siempre que trabajemos en equipo con pasión, entrega y perseverancia.



4. Evaluamos

Podemos destacar tres momentos:

Evaluación inicial: Al comenzar el proyecto se detectaron las ideas previas de nuestros alumnos y alumnas, punto de partida del proyecto. Los instrumentos utilizados fueron registros abiertos y el diario de clase.

Evaluación continua: Se realizó a lo largo de todo el proyecto a través de la observación directa y sistemática, esto permitió apreciar lo que los niños sabían hacer (evaluación competencial). Los instrumentos utilizados fueron: rúbricas, grabaciones y producciones del alumnado.

Dos instrumentos que dieron mucho juego y muy buenos resultados fueron las rúbricas manipulativas y las dianas de evaluación:

Las rúbricas manipulativas son paneles de doble entrada, en la parte superior se colocaron los descriptores (lo he hecho genial, estoy aprendiendo, me debo esforzar más) y en una columna el nombre de los alumnos y las alumnas, a través de gomets marcaron el grado de consecución de la tarea que se estaba evaluando.

Evaluación final: La fase final del proyecto permitió ver la consecución de los objetivos propuestos. Los instrumentos utilizados fueron: la observación y el análisis de la información recogida hasta el momento.

En este punto nos gustaría destacar la relevancia de la **autoevaluación y la evaluación entre iguales**: las grabaciones de vídeos en las exposiciones, las narraciones, el trabajo diario y su posterior visualización en la asamblea les permitieron tomar conciencia de sus producciones. En ocasiones fue necesario marcarles unas pautas de observación (en el caso de exposiciones o narraciones: volumen de la voz, muletillas, tics, fluidez, actitud). Fueron evaluaciones muy ricas y totalmente integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, les sirvió para tomar conciencia de qué habían aprendido, qué debían mejorar, qué debían hacer la próxima vez, qué habían hecho bien, etc.



5. Conclusiones



Voluntarias en Jambo Bella School.

Este proyecto se ha convertido en uno de esos proyectos que dejan huella, por mucho tiempo que pase siempre los recordaremos con muchísima ternura y cariño por el impacto que despertó ya no sólo en nuestro alumnado, sino en niños y niñas de Kenia.

Apostamos por continuar trabajando a través de metodologías activas basadas en el alumno como protagonista de su propio aprendizaje, en las que se potencie el trabajo cooperativo y donde el aprendizaje de conocimientos tenga la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes.

Nuestros alumnos han estado en contacto a lo largo de todo el proyecto ya que todas nuestras actividades se compartían a través de los blogs, el intercambio de vídeos o de materiales que se hacían en cada una de las clases viendo como cada clase iba superando los diferentes retos propuestos en los rincones.

La motivación de nuestro alumnado nos ha permitido romper barreras en estas nuevas formas de aprendizaje, ayudándonos a crecer como profesionales de la educación.

Consideramos que desarrollar el pensamiento computacional y algorítmico desde edades tempranas contribuye al desarrollo cognitivo de los niños, además de permitir generar en ellos nuevas estrategias de pensamiento y aprendizaje.

El aprendizaje-servicio ha sido el alma de nuestro proyecto, seguiremos fomentando el trabajo colaborativo, haciendo ver a nuestro alumnado que pequeñas iniciativas pueden tener un alto impacto en la vida de otras personas.

Y finalmente seguiremos animando a la participación de las familias y de los diferentes agentes educativos para conseguir una enseñanza que emocione.



Actividades sensoriales y de juego.



Propuestas de robótica y pensamiento computacional.



Actividades con las familias.



6. ¿Te animas?

“Las aventuras de Amalí” ha sido un proyecto muy intenso, iniciado con mucha ilusión, cumpliéndose con creces nuestras expectativas por la implicación, emoción e ilusión que día a día nuestro alumnado y sus familias han depositado en él. Un proyecto que hemos vivido con tal intensidad que Amalí ha cobrado vida como Pinocho y se ha materializado en una mejora de infraestructura en la escuela keniana “Jambo Bella School”.

Nos ha servido para darnos cuenta de que pequeños gestos pueden cambiar el mundo y que cada gotita cuenta.

Trabajar con gamificación ha supuesto una implicación y motivación extra en nuestro alumnado. Ir consiguiendo diferentes niveles de sabiduría, ver que nuestro aprendizaje se va materializando en insignias, que cada uno de nuestros esfuerzos se materializaba en puntos ha sido una experiencia que valoramos muy positivamente.

Así hemos ido descubriendo África, sus costumbres, conocido un poco más de cerca sus tradiciones y cultura siempre a través del respeto, intentando empaparnos de su día a día desde la comprensión, valorando las diferencias de lo que supone nacer en diferentes lugares del mundo, así como ampliar nuestro entorno situándonos dentro del mismo.

Y, sobre todo, siempre nos quedará el mayor de los aprendizajes, saber que aunque seamos pequeños, podemos hacer cosas muy grandes, algo que recomendamos vivir para poder sentirlo.



• Llaveros con imágenes realizadas de manera altruista por diferentes ilustradores para los mercadillos solidarios.



• Niños y niñas de Jambo Bella School.



7. Material complementario

- [Web del proyecto](#) (material descargable en la nube vídeos, etc.)
- [Recorrido interactivo por África](#)
- [Mercadillo solidario a favor de Jambo Bella School](#)

Blog de las tribus:

- [Pequeños pizpiretos](#)
- [Los peques de mi cole](#)

Hashtag Twitter:

- [#lasaventurasdeamali](#)



Un proyecto de gamificación y aprendizaje-servicio en Infantil **Las aventuras de Amalí.**



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



intef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO