



experiencias  
educativas  
inspiradoras

Nº 40

# Un mundo mejor

Proyecto de 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  
Abril 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\_EEIpdf40\_2020\_847-19-133-8

“Un mundo mejor. Proyecto de gamificación en Ed.Infantil” por Elena Gozávez Landete 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	7
3. Paso a paso	8
4. Evaluamos	14
5. Conclusiones	15
6. ¿Te animas?	17
7. Material complementario	18



# 1. Introducción



<b>RESPONSABLE</b>	Elena Gozávez Landete
<b>CENTRO ESCOLAR</b>	C.E.I.P. Giner de los Ríos
<b>DIRECCIÓN</b>	C/Abad José Sola, s/n
<b>LOCALIDAD Y PROVINCIA</b>	Yecla, Murcia
<b>WEB DEL CENTRO</b>	<a href="http://ginerdelosriosyecla.blogspot.com/">http://ginerdelosriosyecla.blogspot.com/</a>
<b>EMAIL DE LA AUTORA</b>	<a href="mailto:chelenagl@gmail.com">chelenagl@gmail.com</a>

“Un mundo mejor” es una experiencia de gamificación, llena de sorpresas, emoción y expectativa, donde se ha fusionado la magia del ABP, el uso de las tecnologías educativas y la relevancia del aprendizaje-servicio (ApS) con niños/as de 5 años.

**OBJETIVOS PRINCIPALES:**

- Comprender conceptos básicos relacionados con el medio ambiente para entender la importancia de la naturaleza en la vida del ser humano.
- Concienciarse de los problemas ambientales y mostrarse sensibles ante ellos.
- Fomentar interés en la participación y mejora del medio.
- Desarrollar la capacidad de informarse acerca de cosas que no saben del medio que les rodea.
- Concienciar sobre la importancia del reciclaje en la vida diaria y conocer las consecuencias de no separar los residuos.
- Conocer las consecuencias que el cambio climático está teniendo en el Planeta y, especialmente, sobre los animales en peligro de extinción.

## Objetivos principales del proyecto

Se trata de un proyecto gamificado centrado en el cuidado del medio ambiente, pero, a su vez, relacionado con otros proyectos que hemos desarrollado en el aula de forma paralela durante dos trimestres. Proyectos, además, que fueron elegidos y votados por los propios alumnos/as: “Viaje a EE.UU. y la gala de los Oscar”, “Viaje a la sabana africana y los animales” y “Los astronautas con la NASA”.

Los objetivos esenciales se resumen en dos:

- Concienciar sobre la importancia del reciclaje en la vida diaria.
- Conocer las consecuencias que el cambio climático está teniendo en el planeta y especialmente, sobre los animales en peligro de extinción.



• Proyectos relacionados.

**PROYECTO DE GAMIFICACIÓN:  
"UN MUNDO MEJOR"**

100 PUNTOS

**NIVEL ÓSCAR HONORÍFICO** 30 puntos

RETO 4

**NIVEL PREMIO HUMANITARIO** 20 puntos

RETO 3

**NIVEL ACTOR/ACTRIZ PRINCIPAL** 30 puntos

RETO 2

**NIVEL ACTOR/ACTRIZ DE REPARTO** 20 puntos

RETO 1

genially education

CC BY NC SA

El Nido de Pippi

• Panel de niveles y puntos de la misión.



## 2. Punto de partida

En nuestra clase trabajamos por proyectos y, quienes saben lo que es esto, sabrán de sobra que trabajar por proyectos es mágico. Con el ABP ponemos el foco en el niño/a, lo convertimos en verdadero protagonista de su aprendizaje, desarrollando la creatividad, aprendiendo de una forma natural y significativa y respetando los diferentes ritmos de aprendizaje. Con los proyectos encendemos la chispa del aprendizaje y disparamos la motivación.

Los alumnos/as de Educación Infantil, aunque son pequeños, son capaces de dialogar, elegir y votar sus propios temas para los proyectos.

Precisamente por ello, fueron los astronautas los que nos propusieron esta importante misión de salvar el Planeta. Si nos lo pedía la NASA, es que era muy importante...

Además, en esta gamificación ha estado muy presente el aprendizaje-servicio, no nos limitamos a sensibilizarnos, sino que pasamos a la acción, nos comprometemos a mejorar alguna situación, desarrollando un proyecto solidario del cual los alumnos/as se han sentido auténticos protagonistas.

Todo comenzó con una tremenda sorpresa que nos llevamos cuando, de repente, un día, encontramos nuestra clase "patas arriba" y llena de huellas de polvo lunar, con una caja de la NASA al fondo...

[https://www.youtube.com/watch?v=3Byf\\_QETUoQ](https://www.youtube.com/watch?v=3Byf_QETUoQ)

De la caja misteriosa salieron dos códigos QR. El primer código nos llevó a un vídeo sorprendente que ya nos puso en alerta...



• Códigos QR recibidos en la caja de la NASA.



• Sorpresa inicial de los astronautas



• Abrimos la caja misteriosa.

<https://www.youtube.com/watch?v=poNYZEhLpMA>

A partir de ese día, todo fueron sorpresas, ilusión y motivación:

Vídeos de astronautas reales dirigiéndose a nosotros explicándonos cada uno de los 4 retos que debíamos superar: robótica, emails de "Peter Duque", la aparición de un terrible villano que quería fastidiarnos la misión e incluso una llamada en manos libres a la NASA.

## 3. Paso a paso

Como ya hemos comentado anteriormente, la experiencia ha estado relacionada con otros proyectos que hemos implementado en el aula y se ha desarrollado de forma interdisciplinar, pudiendo ubicarla en nuestra programación dentro de cada una de las áreas de Educación Infantil.

La herramienta principal usada, la gamificación, es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados. Su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de los alumnos/as de una forma más divertida y motivadora, generando una experiencia muy positiva en ellos.

### Paso 1. Reto 1

El segundo código QR nos llevó a otro vídeo, donde un astronauta nos propuso el primer reto: "Reciclar y reutilizar muy bien"

<https://www.youtube.com/watch?v=mVkt3yCqcv8>

Aunque nosotros/as ya practicábamos el reciclaje en el aula, a partir del inicio de este reto comenzamos a concienciarnos más a fondo durante 10 días.



• Mandalas con materiales reutilizados. Programa "Reciclar para Jugar".

Además, aprovechamos este reto para intensificar nuestro programa: "Reciclar para jugar", en el que los niños/as recogen todo tipo de materiales para reutilizarlos jugando.

También planteamos una actividad junto a nuestra clase hermanada de 3.º de primaria, donde reciclamos papel para después decorar unas bonitas postales.

Una vez superado el Reto 1 debíamos llamar a la NASA para informarles.

Hicimos una llamada en manos libres y un científico americano, que sabía un poquito de español, nos atendió muy amablemente y nos indicó cuál era el siguiente paso a seguir. Este fue probablemente uno de los momentos

más especiales, sus caras de emoción no tuvieron precio...

El astronauta nos dijo que nos faltaba un paso más para superar el primer reto, y nos propuso crear un panel de robótica sobre el reciclaje.

Tras jugar mucho con el panel de robótica e incluso enseñárselo a nuestros

compañeros hermanados de 3º, los niños/as escribieron un email a la NASA al cual nos respondieron rápidamente. Y alucinamos con el panel resumen de niveles y puntos que nos enviaron.

Además, recibimos por correo nuestras primeras insignias y recompensas, éstas últimas relacionadas con nuestro proyecto de EE.UU. y el cine.



• Compartiendo el panel de robótica sobre el reciclaje con nuestros "hermanados" de 3º.



• Taller de reciclaje de papel, para crear postales.

## Paso 2. Reto 2

Tras superar el primer reto, recibimos por sorpresa un nuevo vídeo de un astronauta donde nos propuso el segundo reto, en el que debíamos hacer de publicistas creando *flyers* y un vídeo para ayudar a concienciar sobre el cuidado del medio ambiente.

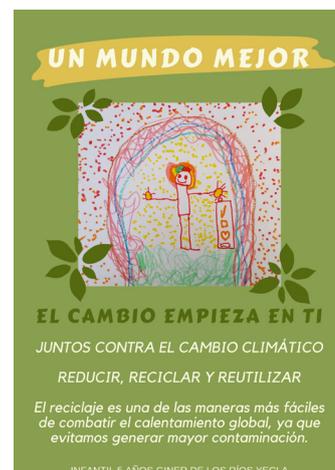
<https://www.youtube.com/watch?v=TIW6ruVRxKo>

Decidimos que, para realizar nuestros *flyers* publicitarios, íbamos a hacer un concurso de logos sobre el reciclaje y el medio ambiente. Resultaron 3 logos ganadores con los que hicimos los *flyers* y carteles.

Repartimos más de 300 entre toda la comunidad educativa, familiares, amigos, etc. para intentar concienciar de la importancia de cuidar el medio ambiente. Y colgamos nuestro cartel por varios lugares del centro.

Además, tal como nos pidió el astronauta, también creamos un precioso vídeo para nuestro canal de TV y redes sociales, en el que intentamos animar a que todo el mundo acepte “el reto del planeta”.

<https://www.youtube.com/watch?v=arw7kqDXNTU>



• Cartel “Un mundo mejor”, con uno de los logos ganadores del concurso.

### Paso 3. Aparición del villano

Cuando pensábamos que nuestro segundo reto estaba finalizando, nos llegó un email de la NASA, junto a un vídeo, informándonos de la aparición de un terrible villano.

<https://www.youtube.com/watch?v=izKlxeSlizc>

Para destruirlo y poder seguir con nuestra misión teníamos que estar mucho mejor informados. Para ello, los astronautas nos dejaron un enlace para “luchar” contra él, aprendiendo mucho más sobre el medio ambiente y el cambio climático: una *webmix* repleta de recursos.

<https://elnidodepippi.blogspot.com/2019/03/symboloo-sobre-el-medio-ambiente-y-el.html>

Una de las cosas que más nos impresionó de toda esta nueva información que estábamos obteniendo fue las horribles consecuencias que el cambio climático y el ser humano estaban produciendo en algunos animales.

Tras pasar unos días, por fin tuvimos de nuevo noticias por correo. Recibimos una insignia del villano destruido y otra del reto 2 superado, además de una nueva recompensa, esta vez una claqueta de cine.



• Insignia recibida del villano destruido.

## Paso 4. Reto 3

De nuevo, recibimos por sorpresa un vídeo. En esta ocasión, un astronauta nos propuso el apadrinamiento de algún animal que estuviese sufriendo a causa del cambio climático.

<https://www.youtube.com/watch?v=l4dMZjhzedI>

Investigando en Internet, descubrimos la campaña “Antártica” del Ejército de Tierra, que persigue comprometernos con el cuidado del medio ambiente, haciendo del planeta Tierra un lugar más sano y equilibrado con la naturaleza. Permitiendo así que el pingüino que apadrinemos consiga sobrevivir y cuidar a los polluelos que nazcan en el continente Antártico.

Además, si se llegaba a los 5000 pingüinos apadrinados, se recaudarían fondos para la Asociación Española Contra el Cáncer (AECC).

Fue muy emocionante recibir el certificado de apadrinamiento de nuestro pingüino Nasi.



• Certificado de la XXXIII Campaña Antártica de apadrinamiento de pingüino.

Tras el apadrinamiento de nuestro pingüino, decidimos hacer para el Día del Libro unos marca-páginas solidarios de «Save the Children» en los que el medio ambiente y nuestro apadrinado fueron los protagonistas.

Pronto recibimos las terceras insignias y recompensas, de nuevo, por correo. Estas últimas fueron realmente especiales, pues eran tarjetas personalizadas de la «Metro Goldwyn Mayer».



• Recompensa personalizada de la "Metro Goldwyn Mayer".

## Paso 5. Reto 4

Después de haber superado el tercer reto, recibimos por sorpresa un vídeo con nuestro cuarto y último reto. Esta vez, una mujer astronauta nos sorprendía pidiéndonos investigar sobre los animales en peligro de extinción.

<https://www.youtube.com/watch?v=wBXv8vMdyLY>



• Carnet de la NASA, como regalo final de los astronautas.

Los alumnos/as eligieron libremente sobre qué animal querían investigar cada uno, con ayuda de sus familiares. Algunos de los animales que seleccionaron, entre otros, fueron: ajolote, oso polar, pingüino, lince, águila imperial ibérica, quebrantahuesos, rinoceronte negro, murciélago de la fruta, cigüeña negra, etc.

Cuando terminaron todas sus investigaciones las expusieron en clase y las mostramos también a nuestros compañeros/as hermanados de 3.º de primaria.

Después, los situamos en un mapa del mundo; cada animal en su lugar:

1. Mapa interactivo con [Genial.ly](http://Genial.ly).
2. Mapa físico con códigos QR que nos llevaban al trabajo de investigación de cada uno sobre su animal.

Y por fin, recibimos nuestras últimas insignias y recompensas, esta última un Óscar honorífico que ellos/as mismos/as personalizaron.

Después de terminar los 4 retos, no sabíamos lo que iba a suceder, hasta que recibimos un bonito vídeo de despedida donde un astronauta nos felicitaba por nuestra labor y por superar la misión. Además, nos informó de que nos iba a regalar unos auténticos carnets de la NASA. ¡Qué emoción!

<https://www.youtube.com/watch?v=pW5P4xvoj6U>

Pero los alumnos/as estaban tan concienciados, que nuestra misión no podía terminar aquí. Aprovechando su motivación y entusiasmo con el apadrinamiento de nuestro

19 DE JUNIO

# FIESTA DESPEDIDA INFANTIL 2019

CON TU ENTRADA PODRÁS COLABORAR CON NOSOTROS AYUDÁNDONOS A ADOPTAR SIMBÓLICAMENTE A UN ANIMAL EN PELIGRO DE EXTINCIÓN, A TRAVÉS DE LA ONG WWF ESPAÑA. SERÁ EL COLOFÓN FINAL A NUESTRO PROYECTO GAMIFICADO "UN MUNDO MEJOR"

**NO OLVIDES PASAR POR LA TAQUILLA ANTES DE ENTRAR. CON TU DONATIVO VOLUNTARIO ENTRARÁS EN EL SORTEO DE UN PRECIOSO CUADRO COLABORATIVO ELABORADO POR NOSOTROS.**

pingüino, realizamos una actividad final para conseguir donaciones económicas para apadrinar más animales y ayudar así a su cuidado y protección real.

Así que, en nuestra fiesta de final de curso de Ed. Infantil, hicimos una rifa solidaria de un cuadro colaborativo elaborado por ellos/as en la que todo lo recaudado se destinó a la adopción simbólica de especies en peligro de extinción, a través de la organización para la defensa de la naturaleza WWF España.

La participación y solidaridad fueron impresionantes y conseguimos recaudar 156 euros, justo para poder adoptar 4 animales, que ellos mismos eligieron por votación: tigre, lince ibérico, pingüino y foca.

• Cartel sorteo solidario para apadrinar animales a través de WWF.

## 4. Evaluamos

Para finalizar el proyecto de gamificación propusimos una gymkana a la que llamamos "Recapacicla", con las siguientes pruebas y actividades, que nos sirven, además, para evaluar a los niños y niñas:

- Salida al monte cercano a hacer recogida de residuos.
- Juego en el patio: carreras para clasificar y reciclar diferentes tipos de residuos.
- Taller de elaboración de jabón natural con aceites usados.
- Juego de carreras de clasificación de cada animal en peligro de extinción en su lugar correspondiente en el mundo (en un gran mapa).

Conjuntamente, para evaluarnos, utilizamos principalmente dos herramientas: una diana de auto-evaluación con Genial.ly y un cuestionario de Kahoot sobre el reciclaje, con el que jugamos por equipos, con las tablets del aula y de forma cooperativa. Os mostramos, a continuación, ambos enlaces para su visualización y su uso:

<https://view.genial.ly/5cc9eb847f316b0f70e3061f/interactive-content-diana-autoevaluacion-gamificacion-un-mundo-mejor>

<https://elnidodepippi.blogspot.com/2019/05/kahoot-reciclaje.html>



• Diana de auto-evaluación con Genial.ly.

Ambas herramientas nos han resultado muy útiles, divertidas y productivas para la observación directa y evaluación del alumnado. La autoevaluación resulta muy positiva para comprobar cómo les ha llegado a ellos/as mismos el proceso de gamificación y los contenidos desarrollados. Asimismo, el cuestionario con Kahoot, es una de las formas más entretenidas para manifestar lo que han aprendido y, a su vez, poder observar en ellos otras actitudes, al realizarse de forma cooperativa y no competitiva.



• Jugamos y evaluamos con un Kahoot sobre el reciclaje.



• Conseguimos superar el cuestionario de Kahoot de forma cooperativa.

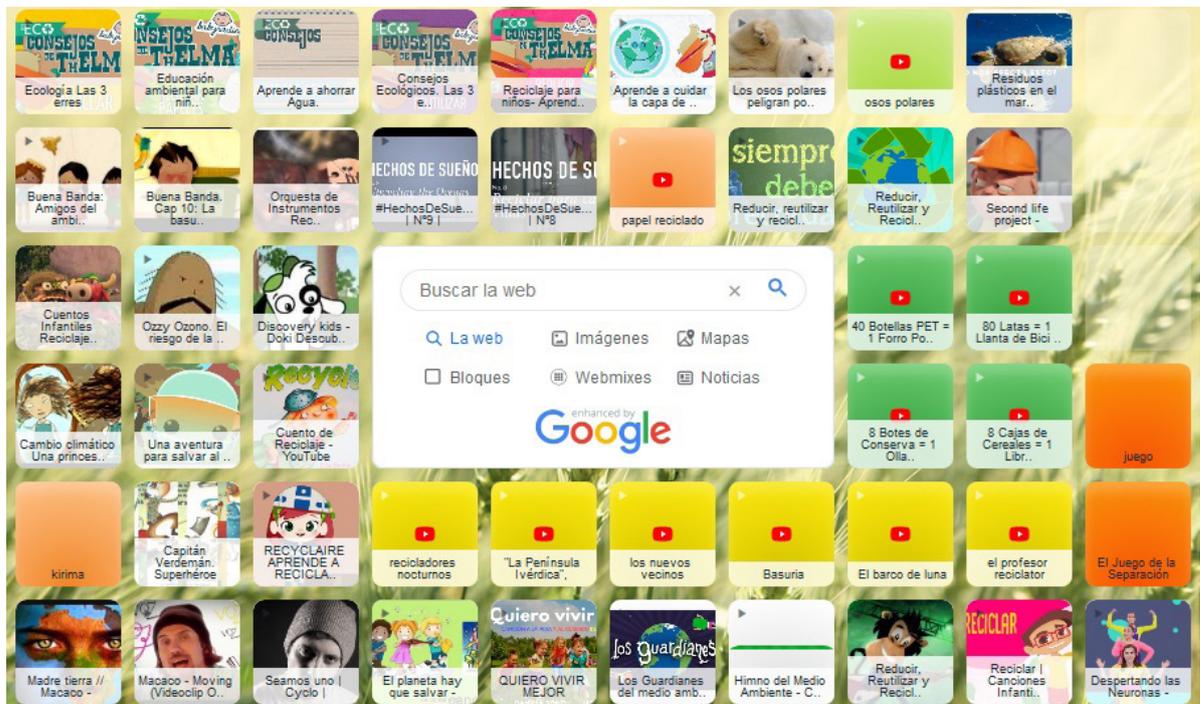


## 5. Conclusiones

Sin duda, este ha sido un proyecto especial, uno de los más emocionantes que he vivido con mis alumnos/as en los últimos años.

En esta misión hemos:

- Aprendido a reciclar.
- Realizado un concurso de logos para diseñar carteles y *flyers*.
- Grabado un vídeo chulísimo para que todo el mundo acepte el “Reto del planeta”.
- Aprendido mucho a través de un *webmix* de [Symbaloo](#) repleto de recursos.
- Jugado con un panel de Robótica.



🌱 Webmix de recursos en Symbaloo sobre el Medio Ambiente.

- Intensificado nuestro programa “Reciclar para jugar”.
- Realizado actividades junto a nuestra clase hermanada de 3.º de Primaria.
- Elaborado marcapáginas solidarios.
- Investigado sobre animales en peligro de extinción.
- E incluso, hemos ¡apadrinado animales!: nuestro pingüino Nasi, a través de la campaña «Antártica» y otras especies, a través de WWF, organizando un sorteo solidario. Entre varias actividades más, que nos ayudaron a superar los 4 retos.

La magia de esta historia hizo clic en nuestros cerebros y en nuestros corazones. Nos motivamos, nos divertimos, nos sensibilizamos, nos concienciamos y aprendimos mucho, mucho... Y es que se aprende mejor lo que EMOCIONA.



• Cuadro colaborativo elaborado para el sorteo solidario, con el que recaudamos fondos para apadrinar animales con WWF.



• Nos sensibilizamos con las consecuencias del cambio climático.



## 6. ¿Te animas?

El ABP es mágico y si, además, a los proyectos les sumamos la gamificación, juntos se convierten en una explosión de ilusión y aprendizaje.

El curso pasado quise llevar los proyectos en el aula un poquito más allá, iniciándonos en la gamificación. Y el resultado ha sido extraordinario. La motivación se ha disparado y los aprendizajes son mucho más significativos.

Además, como habéis podido observar, en esta gamificación ha estado muy presente el aprendizaje-servicio (ApS), no nos limitamos a sensibilizarnos, sino que pasamos a la acción, desarrollando un proyecto solidario del cual los alumnos/as se han sentido verdaderos protagonistas.

El ApS se ha vuelto una parte fundamental de los proyectos en nuestra clase: los alumnos y alumnas aprenden haciendo un servicio a la comunidad; se sensibilizan con causas sociales y naturales y lo más importante, pasan a la acción.

Por tanto, a los compañeros docentes, os animo a seguir saliendo de nuestra zona de confort, con el ABP, el ApS, la gamificación, o cualquier metodología o herramienta que pueda ayudarnos a mejorar nuestra práctica diaria en el aula con nuestro alumnado. Sigamos aprendiendo y formándonos, y, sobre todo, creamos firmemente en lo que hacemos para así contagiarlo a nuestros alumnos/as.

Preguntémonos “¿Cómo nos gustaría que fuese nuestra clase?” Y actuemos. Recordando que el cambio está en nosotros/as y que “la manera más efectiva de hacer algo es hacerlo” (Amelia Earhart).



## 7. Material complementario

Es complicado resumir un proyecto tan extenso, pero si os interesa conocer un poquito más de esta gamificación, podéis verlo completo en mi blog:

- <https://elnidodepippi.blogspot.com/2019/05/proyecto-de-gamificacion-un-mundo-mejor.html>

Además os comparto el certificado de participación que se les entregó a los alumnos/as al finalizar toda la misión, así como el cartel que enviamos a las familias para recoger todo tipo de materiales para reutilizar, dentro de nuestro programa "Reciclaje para jugar".

Con este programa pretendemos utilizar y crear materiales que nos permitan jugar y aprender desde diferentes ámbitos. No se trata solo de crear un juguete reciclado en un momento puntual, sino de aprovechar recursos naturales de nuestro entorno y recursos que podamos reciclar para construir un aprendizaje lúdico.

Este programa va muy unido a la pedagogía alternativa Reggio Emilia. Los materiales en Reggio tienen múltiples usos. Se denominan "loose parts" o partes sueltas ya que no tienen un fin concreto. Suelen usarse elementos naturales pero también reciclados que se recogen de la comunidad. Una manera de darles sostenibilidad y nueva vida.

Lo que estamos consiguiendo de esta forma es que los niños/as fomenten mucho más su imaginación. A veces, cuantas menos cosas hace un juguete, mucho mejor. Los niños y niñas del aula ya están acostumbrados a descubrir nuevos juegos y juguetes en los Rincones, que potencian su imaginación, su motivación y su pensamiento creativo. La creatividad con este programa de multiplica.

Por último, os dejo la relación de emails que nos enviamos con el astronauta en esta fantástica misión, así como las insignias y recompensas que hemos ido consiguiendo. Podéis verlos en los siguientes enlaces:

- [https://drive.google.com/file/d/1sGFPOt3za8VfHjXXn15T18ZxVao\\_8Bmb/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1sGFPOt3za8VfHjXXn15T18ZxVao_8Bmb/view?usp=sharing)
- <https://drive.google.com/file/d/1AHApAbloyli8ZBuB8f1UsMvDCv9yvVve/view?usp=sharing>
- <https://drive.google.com/file/d/1WNADMwBjh7DTFezRnP0t1AeEghHpOsu/view?usp=sharing>

Un placer poder compartir esta experiencia con otros docentes.



- Certificado de participación en el Proyecto de Gamificación.



- Cartel para familias de nuestro Programa "Reciclar para Jugar"

# UNA MISIÓN

REPLETA DE SORPRESAS  
EMOCIÓN Y EXPECTACIÓN.



ABP, TIC Y  
APRENDIZAJE SERVICIO



## Proyecto de gamificación en Ed. Infantil **Un mundo mejor**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



**intef**

INSTITUTO NACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO