

Las aventuras de Amali



Carmen Pérez

Cati Navarro

Carolina Calvo

**TÍTULO: "Las aventuras de Amalí"****AUTORAS:** Carmen Pérez Meca
Cati Navarro Guillermo
Carolina Calvo García**PALABRAS CLAVE:** GAMIFICACIÓN, INFANTIL, ABP, ROBÓTICA, RA, APRENDIZAJE DE SERVICIO.**DIRECCIONES DEL PROYECTO:**

<https://catigui.wixsite.com/proyectoafrica>
<http://pequenospizpiretos.blogspot.com.es/>
<http://lospequesdemicole.blogspot.com.es/>
<http://aliena242.blogspot.com.es/>

RESUMEN:

El reto planteado al elegir el proyecto "Las aventuras de Amalí", era que nuestros alumnos conociesen cómo se vive en África, el gran problema que allí tienen con el agua, pero también como el agua es algo que nos afecta a todos, con la intención de generar en ellos y en sus familias un cambio en el estilo de vida que permita un mundo más justo, sostenible y respetuoso con el medio ambiente en particular y con la sociedad en general.

El proyecto se ha desarrollado a través de un viaje interactivo gamificado en el que los niños han tenido que superar diferentes retos presentados a través de diferentes propuestas de rincón que les han hecho conseguir puntos conforme iban conociendo cómo se desarrolla la vida en África a la vez que trabajaban los contenidos propios de esta etapa.

Los diferentes retos que han ido superando les ha permitido reflexionar, adoptar una actitud crítica y tomar conciencia de lo dura que es la vida en África para niños como ellos. En todo momento hemos mantenido el equilibrio para que no sientan lastima por los niños africanos sino que vean lo creativos y maravillosos que son, siendo capaces entre otras cosas de construir sus propios juguetes con material de desecho.

Para desarrollar este proyecto se han aprovechado las posibilidades que ofrecen tanto las TIC como la robótica y la programación. En primer lugar por el interés y motivación que despiertan consiguiendo que los aprendizajes de nuestro alumnado sean más interesantes, al mismo tiempo permiten que desarrollen 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 fomentan el desarrollo de la creatividad y el trabajo en equipo. Capacidades imprescindibles para la sociedad del siglo XXI



PRESENTACIÓN

El proyecto “Las aventuras de Amalí” surge tras ratos de ordenador, de hangouts, de risas, ideas e ilusiones compartidas y de mucha complicidad entre tres maestras de infantil, [Carol Calvo](#), [Carmen Pérez Meca](#) y [Cati Navarro](#).

Decidimos lanzarnos a organizar esta aventura colaborativa entre tres centros educativos el CRA Bajo Gallego de Ontinar de Salz en Zaragoza, el CEIP Purísima Concepción de el Esparragal en Murcia y el CEIP San Agustín de Casas Ibáñez en Albacete. Una aventura que nuestros peques de infantil (3, 4 y 5 años) han vivido a través de la gamificación, o lo que es lo mismo, a través del JUEGO, de la consecución de retos, logros de puntos que les llevarán a alcanzar diferentes niveles..., es decir, divirtiéndonos a la par que aprendemos.

El proyecto lo hemos estructurado en tres partes. En el primer trimestre conocieron a Amalí que nos guió para descubrir cómo es, África, el lugar dónde vive, cómo es su casa, su familia, los animales que viven allí, sus juguetes, su música....todo esto a través de superar diferentes retos que serán diferentes propuestas de rincón, que les harán conseguir puntos no solo por superar los retos sino también por ayudar a los demás, resolver los conflictos hablando, por respetar los tiempos marcados....ya que deben conseguir llegar al nivel más alto para poder enfrentarse a un problema que dificulta la vida en África. En el segundo trimestre investigaron para ver por qué existe ese problema en África y reflexionaron, tomaron decisiones y llevaron a cabo propuestas para ayudar a Amalí a solucionarlo, fue un proyecto de aprendizaje servicio en toda regla. En el tercer trimestre analizaremos nuestro modo de vida para comprobar si también tenemos ese problema en el lugar dónde vivimos y adoptar medidas para mejorar la situación.



OBJETIVOS

Con este proyecto se pretende que los niños y niñas de infantil aprendan conceptos, procedimientos, valores, actitudes y desarrollen habilidades y estrategias de aprendizaje relacionadas con las distintas áreas del currículo. Se intenta que todo lo que suceda en las aventuras sobre África (modo de vida, agrupamientos familiares, tradiciones, costumbres, ecosistemas africanos...), suscite preguntas, hipótesis, reflexiones, en definitiva se despierte su espíritu crítico que genere acciones que provoquen un cambio en su estilo de vida y tengan un impacto positivo en su entorno más cercano.

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL:

Conseguir que sean los propios alumnos/as los que vayan construyendo su aprendizaje sobre el tema sugiriendo preguntas, buscando información...a través de diferentes estrategias.

Participar en las actividades planteadas mostrando iniciativa y autonomía.

Descubrir las propias preferencias y gustos, compartirlos con los demás.

Trabajar de forma colaborativa respetando el ritmo y opiniones de los demás

Participar en los juegos evitando actitudes competitivas y colaborando con los demás.

Mostrar iniciativa ante la resolución de problemas sencillos.

Respetar las normas de los juegos: esperar turno de acción, juego compartido, autocontrol.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO:

Iniciarse en la observación del medio natural.

Comprender la importancia de cuidar el entorno natural.

Comprender la importancia del reciclaje en la conservación del medio natural.

Observar y reconocer la importancia del agua para la vida.

Conocer la importancia de hacer un uso responsable del agua.

Desarrollar actitudes de respeto y cuidado del agua.

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN:

Usar las nuevas tecnologías y herramientas web 2.0 como fuentes de información para profundizar en el conocimiento sobre África.

Desarrollar la lectoescritura desde la significatividad y la intención comunicativa.

Utilizar el lenguaje oral para relatar hechos e interpretar imágenes.

Expresar sentimientos, ideas, preferencias, gustos y deseos ajustándose a los diferentes contextos.

Reconocer la utilidad de las cartas, los avisos y los carteles diferenciándolos de otras formas de expresión. Iniciarse en los usos de la lectura como instrumento de comunicación, información y disfrute.

Emplear instrumentos tecnológicos: ordenador, procesador de textos, programa de gráficos, buscadores de internet, escáner, programas de tratamiento de imágenes, grabador y reproductor de sonido, programa de dibujo, correo electrónico, cámara digital, programa de presentaciones.

Iniciarse en el lenguaje de programación.



CONTEXTOS DE APLICACIÓN

Este proyecto se desarrolla a través de metodologías activas de aprendizaje. El proceso de enseñanza se centra en los alumnos de una forma constructivista ya que son los verdaderos protagonistas de su proceso de aprendizaje, en el que se rechaza 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 puede contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros y exponer sus propios razonamientos ante cada situación.

Aprendizaje basado en Proyectos: Se parte de un tema que despierta su interés, se les pregunta qué saben sobre el tema y qué quieren saber, a partir de aquí comienza un proceso de investigación con ayuda de las familias para buscar información en Internet, enciclopedias, bibliotecas, sobre aquello que quieren aprender. En clase se analiza esa información, se plantean hipótesis, comprueban si son ciertas o no, así van entendiendo que el error forma parte del proceso de aprender y no es motivo de tensión. Aprenden de forma colaborativa y no competitiva, ya que lo que cada uno aprende depende de lo que saben los demás, se enriquecen de lo que cada uno sabe y van construyendo el conocimiento por ellos mismos interiorizando los aprendizajes, entendiéndolos, no almacenando información sin sentido.

Aprendizaje cooperativo: Los alumnos trabajan en pequeños grupos heterogéneos, trabajan juntos para lograr su propio aprendizaje pero también el de sus compañeros (interdependencia). En clase se programan tareas que contemplan la colaboración como requisito indispensable para realizarlas, sin todos los miembros del grupo no pueden llevarse a cabo. Por este motivo es necesario que cada miembro del grupo tenga sus tareas y responsabilidades bien definidas. De ahí la importancia de los roles, animador, secretario, encargado del silencio y responsable del material

Aprendizaje Servicio: En este proyecto se ha unido el aprendizaje con el compromiso social. Ya que los alumnos de infantil han puesto sus aprendizajes al servicio de la comunidad, han detectado una necesidad y a partir de aquí han desarrollado su proyecto para concienciar a las familias de la necesidad de ser consumidores responsables en el uso del agua.



APLICACIÓN Y RESULTADOS

Puntos fuertes del proyecto.

Los niños sienten una gran atracción por todo lo relacionado con el descubrimiento de cómo viven los niños de otras culturas y países, esto ha favorecido su participación activa en todas aquellas iniciativas que se han llevado a cabo. Además de esto se sienten orgullosos cuando realizan cualquier acción que implica colaborar con otros niños para realizar una tarea común.

La etapa de infantil es la mejor etapa para desarrollar actitudes a favor del respeto hacia otras culturas y cuidado de un bien tan escaso como es el agua, es en la escuela dónde se deben propiciar experiencias para que desarrollen estas actitudes que servirán de base para alimentar la consolidación de buenos hábitos y acciones respetuosas con la sociedad y con el medio. Se ha conseguido formar niños con buenos hábitos quienes han ejercido una influencia muy grande sobre los adultos, siendo capaces de transmitirles mensajes que de otra manera, la sociedad pasaría por alto.

Desde la escuela hemos dejado una huella de sensibilización y concienciación sobre el cuidado del agua que estará presente a lo largo de toda su vida.

Nuestro proyecto ha sido una producción conjunta, en la que los tres centros hemos ido trabajando en las distintas fases del proyecto de manera simultánea pero cada centro atendiendo a las necesidades, características, edad de nuestros alumnos y los recursos de los que disponíamos, sin perder en ningún momento cuál era nuestro objetivo final y teniendo muy presente la retroalimentación entre todos de manera continua.

La presencia de las TIC a lo largo de todo el proyecto han conseguido despertar en los niños su interés y motivación hacia el aprendizaje consiguiendo que estos sean más interesantes, al mismo tiempo han permitido que nuestros alumnos desarrollen 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). Han fomentado el desarrollo de su creatividad y la capacidad para trabajar en equipo. Capacidades todas ellas indispensable en la sociedad dinámica y cambiante en la que vivimos.

La colaboración con la familia ha sido fundamental en el desarrollo del proyecto, han demandado talleres para aprender a manejar las aplicaciones que los niños usan en clase y poder colaborar activamente en el aula. Además han cambiado algunos de sus hábitos diarios orientados a un buen consumo y uso del agua, todas estas iniciativas gracias a la actitud de los niños y al compromiso social que han adquirido.

Puntos débiles y propuestas de mejora.

El predominio en el centro de aulas basadas en una enseñanza más tradicional, centrada en el libro de texto, dificulta un poco la incorporación del aprendizaje basado en proyectos que permita desarrollar este tipo de actividades que despiertan en nuestros alumnos las actitudes de uso y cuidado del agua que se han desarrollado a través de este proyecto.

Las carencias existentes en cuanto a recursos TIC, en el centro son muy escasos los recursos con los que contamos, no tenemos un aula de informática, en las aulas de infantil contamos con PDI, hacemos un uso normalizado de la misma, es un recurso que utilizamos diariamente. En cuanto a dispositivos móviles contamos con tabletas y robots que son de la seños.. Se ha decidido participar en iniciativas que conllevan préstamos de recursos TIC para que nuestros alumnos puedan conocer otros recursos y estar al día para desenvolverse con soltura en la sociedad tecnológica en la que vivimos.



CONCLUSIONES

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

Se rechaza 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 puede contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros y exponer sus propios razonamientos ante cada situación.

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 materiales que se hacían en cada una de las clases, ha estado presente a lo largo de todo el proyecto, veíamos como cada clase iba superando los diferentes retos propuestos en los rincones.

La motivación de nuestros alumnos, su entusiasmo de querer conocer como trabajan los demás, de experimentar, interactuar, emocionarse, expresarse, ha hecho que reflexionáramos sobre la práctica educativa, de no quedarnos quietos, de abrir y romper barreras en estas nuevas formas de aprendizaje, que nos ayudan a crecer como profesionales de la educación y a no quedarnos atrás.

Las TIC y la robótica continuarán teniendo un papel protagonista en nuestras aulas. Ya que a través de ellas se desarrolla el pensamiento computacional y algorítmico que puede y debe iniciarse desde edades tempranas ya que no solo van a contribuir al desarrollo cognitivo de los niños, sino que, además, van a permitir generar en ellos nuevas estrategias de pensamiento y aprendizaje.

Se continuará apostando por el aprendizaje servicio ya que es fundamental conectar los aprendizajes del aula con las necesidades de la sociedad en la que vivimos.

Seguiremos fomentando el trabajo colaborativo entre varios centros ya que eso nos enriquece, tanto a nosotras como maestras, como a nuestro alumnado, los máximos protagonistas de nuestro proyecto.

Y finalmente se seguirá fomentando la participación de la familia y de los diferentes agentes educativos para conseguir una enseñanza que emocione.