

# Wallame

Jugar al escondite en realidad aumentada



## 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

Julio 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176\_OTE\_2019\_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176\_OTEpdf23\_2019\_847-19-134-3

---

## Wallame: Jugar al escondite en realidad aumentada

por Esther Prada Perona para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



---

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)



## La autora de este artículo

Esther Prada Perona es maestra en Educación Infantil y Lengua extranjera (inglés). Es coordinadora de Babyclub en el Colegio Madrigal, TIC y maestra de Tecnologías aplicadas a la educación, robótica y ajedrez (ha creado un proyecto de ajedrez humano).

Pildorera en [Innobar](#). Evento educativo autogestionado en el que se presentan píldoras educativas de un máximo de cinco minutos: trucos, consejos, herramientas o actividades.

@prada\_perona

@estherpradaperona

esther.pradaperona



## Introducción

¿Hay algo más atractivo para un peque que convertirse en detective y buscar a sus personajes favoritos de un cuento, de la época de la historia con la que estamos trabajando, a sus compañeros de clase o familiares? ¡Y encima utilizando una Tablet o un Smartphone!

La Realidad Aumentada es una tecnología que se ha sido implantado en nuestro alrededor de manera progresiva y que en la actualidad se encuentra en auge. Se trata de una **perspectiva diferente que busca la interactividad y poder visualizar objetos en 3D**, con el único límite de la imaginación del docente, lo que permite a su vez reforzar el aprendizaje mediante asociación con el mundo real y que potencia el aprendizaje por descubrimiento.



## La Herramienta

[Wallame](#) es una aplicación gratuita que permite fotografiar lugares y añadirles después imágenes, dibujos y mensajes que tomarán forma en realidad aumentada (combinando elementos reales y virtuales) cuando busquemos con nuestros dispositivos por los lugares en los que hemos realizado las fotos.

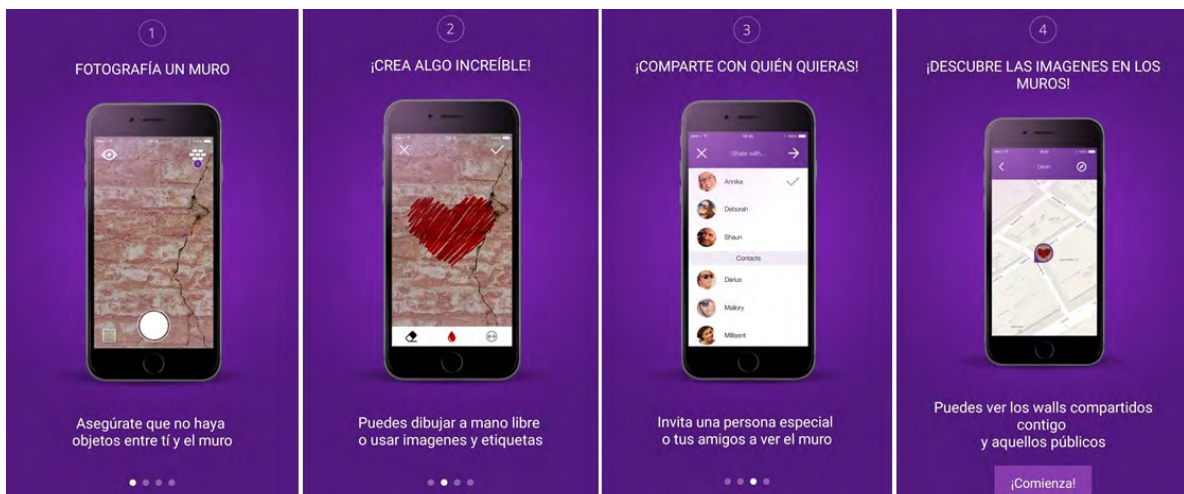


Imagen 1. Uso de la herramienta

El Gabinete de Tele-Educación de La Universidad Politécnica de Madrid realiza con Alegría Blázquez un [manual de Realidad Aumentada](#) en Educación: ¿Qué es?, ¿Qué elementos intervienen? Tipos, niveles, procesos, dispositivos, programas y aplicaciones, usos, experiencias... definiendo así la Realidad Aumentada como aquella información adicional que se obtiene de la observación del entorno, captada a través de la cámara de un dispositivo que tiene instalado un software específico.



## Explicación del uso en el ámbito educativo

Cuanto más innovadores seamos dentro del aula, más conseguimos aumentar la motivación de los niños y niñas. Estamos estableciendo un contacto natural de nuestros alumnos con las tecnologías que les rodean, enseñándoles un uso didáctico de las mismas y no sólo lúdico. El poder ver aquello con lo que estamos trabajando en una imagen y en un lugar conocido y cercano hace que los contenidos sean asimilados y reforzados significativamente.

Además, trabajando **con este tipo de aplicaciones de realidad aumentada, conseguimos fomentar el trabajo cooperativo así como el ritmo de aprendizaje individual.** He podido comprobar cómo los niños con dificultades de aprendizaje o con necesidades especiales, disfrutan y progresan al mismo tiempo al realizar este tipo de actividades de forma integradora, por lo que es un gran recurso para usar en este colectivo por parte de los especialistas.

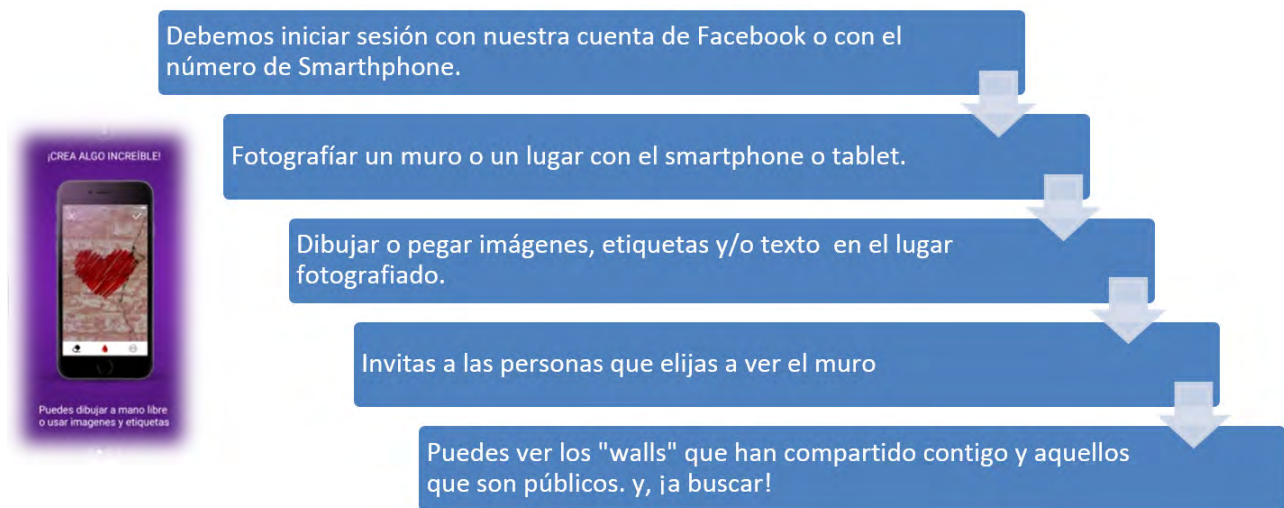


Imagen 2. Pasos para compartir un muro virtual



Imágenes 3 y 4. Alumnas utilizando la herramienta



## Metodología y Didáctica Aplicada

A continuación se detalla cómo he utilizado la herramienta con distintos grupos de edades en infantil:

- ▶ Con los **niños/as de tres años** escondemos imágenes de sus familiares que ellos mismos nos han aportado al trabajar el eje de la familia en la programación general. Como son los más pequeños, solamente he utilizado su aula y su patio, para que los desplazamientos les sean conocidos y cortos. Así también estamos abordando el objetivo de conocimiento del entorno: conocer las dependencias de su colegio.
- ▶ Con los **niños/as de cuatro años**, aprovechamos el tema central del método: viajes a diferentes países del mundo. Deben localizar en el aula de música, de psicomotricidad, en comedor, en el despacho de la directora o en el aula de informática monumentos famosos de cada uno de estos países: París, India, Japón, México, Londres...



Imagen 5. Muro virtual de la familia



Imagen 6. Muro virtual sobre Kenia

- ▶ Para **los más mayores de Educación Infantil** utilizamos todas las estancias del centro, lo que además nos permite trabajar la adaptación del cambio de etapa e incluso involucrar a los compañeros de primaria, acompañándoles en el juego y realizándolo en parejas. En este caso, basamos las imágenes en épocas históricas: romanos, Incas, los descubrimientos, la revolución Industrial...





Imagen 7. Alumna enfocando al póster y detalle de la imagen que visualiza en el móvil



## Valoración Personal

Considero que la herramienta permite desarrollar actividades muy completas y a la vez sencillas, ya que se puede adaptar a todas las edades, lugares y objetivos. **Trabajamos de una forma lúdica la memoria visual, la orientación espacial, la tecnología aplicada al aula pero con la valoración de un uso racional,**... y sobre todo podemos dejar volar nuestra imaginación y creatividad.



## Recomendación final

Cuando utilizamos [Wallame](#) con los más mayores creo que **lo mejor es separar a la clase en varios grupos para realizar la actividad.** Podemos darles un mapa con un orden establecido, localizaciones, pistas... y diferente para cada uno de ellos. Se pueden ir añadiendo otros recursos como cronometrar el equipo que menos tarda o realizar una actividad en cada una de las paradas.

La mayor dificultad es la conexión, al movernos por diferentes lugares del centro deben tener una buena conexión. También he encontrado dificultades en las tablet, ya que para poder instalar la aplicación debemos tener acceso a través de [Google Play \(Android\)](#) y [APP Store](#). Al querer realizar la actividad con el mayor número de niños debemos tener disponibles suficientes tablets. Sin embargo, también he realizado la actividad en el Babyclub, en talleres conjuntos con la familia y se ha llevado a cabo con los smartphones de los padres sin dificultades.

Hay que tener cuidado con los usuarios con los que se comparte, como en toda red social se puede encontrar de todo.

Otras aplicaciones para trabajar en la misma línea: la primera que podría mencionar para potenciar el juego como herramienta educativa es [Pokémon Go](#), que además va en la misma línea de captura de imágenes que [Wallame](#). [Google Sky Map](#), para hacer la astronomía interesante y divertida, identificando directamente estrellas y constelaciones con la cámara del teléfono. [4D Anatomy](#), que permite conocer el cuerpo de forma tridimensional. [Fetch! Lunch Rush](#), una forma inmejorable de potenciar las habilidades matemáticas en 3D. Zooburst es una aplicación para los más peques que permite la narración digital y diseñar cuentos con personajes tridimensionales.



## Información y materiales complementarios

### Enlaces para acceder a la aplicación

- ▶ Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wallame&hl=es>
- ▶ iTunes Apple: <https://apps.apple.com/es/app/wallame-realidad-aumentada/id963058537>

### Vídeos y manuales

- ▶ Alumna de tercero de infantil utilizando la aplicación: <https://youtu.be/aNk7M61TEis>
- ▶ Manuales: <https://youtu.be/eTK7OpVPU9s> / <https://youtu.be/Te5HSty3g74>
- ▶ Blog sobre el uso de Wallame: <https://www.scoop.it/topic/e-competencias-by-maria-jose-carballo-vazquez/p/4088738999/2017/11/11/en-el-aula-orientacion-con-wallame>

### Ejemplos de presentaciones y usos

- ▶ Ejemplo 1: <https://youtu.be/8JA5Smnhjpg>
- ▶ Ejemplo 2: <https://youtu.be/Fw2fS-LUadg>

### Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ El resto de imágenes han sido proporcionadas por la autora. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo.

