

Smile & Learn:

aquí jugamos todos y todas



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 2023

NIPO (web) 847-22-068-1

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf107_2020_847-19-134-3

Smile & Learn: aquí jugamos todos y todas

Por Cristina Pérez González 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: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Cristina Pérez González, maestra de Pedagogía Terapéutica y licenciada en Psicopedagogía. Desarrolla su labor profesional como maestra de Pedagogía Terapéutica y coordinadora TIC en el CEIP Rafael Alberti de Móstoles (Madrid). Apuesta por la innovación metodológica, tecnológica y busca como meta la inclusión de todo el alumnado. Actualmente imparte formación a docentes sobre diferentes plataformas educativas, entre ellas, EducaMadrid.

 [Blog de Cristina Pérez González](#)

 cristina.perez2@educa.madrid.org



Introducción

Las nuevas tecnologías y, específicamente, las plataformas de contenidos digitales son aliados indispensables para los y las docentes del siglo XXI, ya que permiten ofrecer una experiencia educativa interactiva y motivadora y una alta capacidad de personalización y seguimiento del aprendizaje del alumnado.

Este artículo está dedicado a *Smile & Learn*, una plataforma educativa personalizable donde las niñas y niños de Infantil y Primaria encontrarán más de 10.000 actividades educativas.

Diseñada por docentes, su contenido refuerza inteligencias múltiples, áreas curriculares y aprendizaje de idiomas; está disponible en español, inglés, francés, portugués, italiano y catalán.

Se trata de una herramienta inclusiva, con material adaptable a las necesidades de cada estudiante. Además incluye un sistema de análisis y recomendaciones según el uso, aprovechando la inteligencia artificial y las capacidades de aprendizaje automático. Contiene aplicaciones educativas muy atractivas, favorece el trabajo por competencias, la autonomía del alumnado en su aprendizaje y puede ser un complemento más para completar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Introducción a la Herramienta

Smile & Learn es una plataforma educativa española, premiada por la Comisión Europea, BETT y el MIT, con juegos, vídeos y cuentos interactivos para Infantil y Primaria que les permite divertirse mientras aprenden en un entorno seguro sin publicidad, sin compras, ni acceso a redes sociales.

Permite trabajar contenidos curriculares (matemáticas, lengua, ciencias o idiomas) y competencias clave (digital, social, comunicación y lingüística, etc.). Además dispone de otras áreas como arte, atención, emociones o habilidades cognitivas que podemos adaptar a cada estudiante, incluyendo ACNEAE.

Ofrece recomendaciones personalizadas, es decir, hace sugerencias de contenido para alumnado y profesorado. Resulta muy interesante la personalización del aprendizaje, ya que ofrece la posibilidad de seleccionar el contenido idóneo para cada estudiante en función de sus necesidades a través de las «rutas de aprendizaje».

Asimismo, el profesorado puede realizar un seguimiento del progreso de aprendizaje de su alumnado, pues incluye analíticas sobre el uso y resultados del trabajo realizado.

Smile & Learn cuenta con una plataforma web de gestión para el profesorado que puedes visitar [aquí](#).



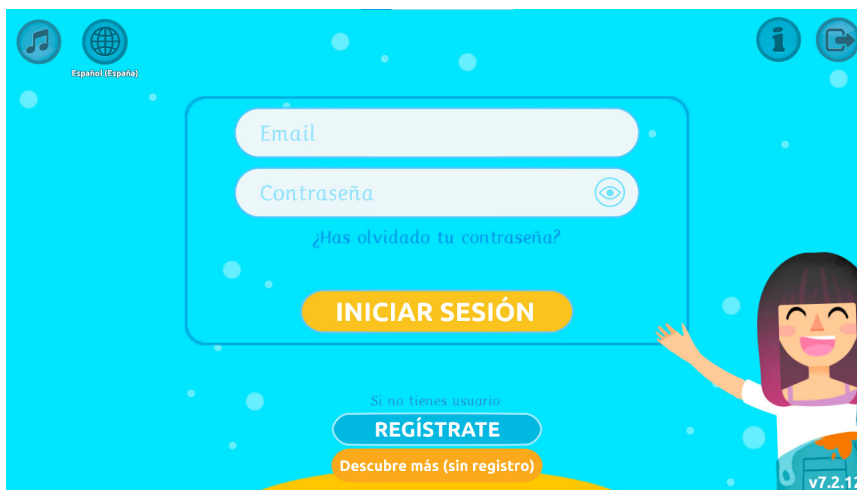
Explicación del uso en el ámbito educativo

La Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía ofrece a los centros educativos públicos la posibilidad de utilizar todos los contenidos de la plataforma *Smile & Learn* gracias al convenio de colaboración con la Comunidad de Madrid de forma gratuita, usando las claves de EducaMadrid (usuario y contraseña), de forma indefinida y con todas las actualizaciones que vayan surgiendo. Este es el acceso tanto si eres docente como estudiante.

Además, una misma cuenta puede ser utilizada en distintos dispositivos y disfrutar de ella desde el centro educativo y desde casa. Únicamente se necesita un dispositivo, conexión a Internet y registrarse en la aplicación.

En caso de no disponer de claves EducaMadrid, se puede contratar una suscripción.

Smile and Learn se debe instalar; es multidispositivo (PC, iPad o tableta, pizarra digital, móvil,..) y está disponible en varios sistemas operativos (Windows, iOS, Android, MAX, Linux).



Registro en la plataforma Smile & Learn

Una vez descargada, el alumnado podrá acceder a los grupos o a nivel individual buscando su perfil.

Existen dos formas de navegar por la plataforma:

- ▶ **Navegación por las rutas de aprendizaje.** Una ruta de aprendizaje es una selección de contenido que cada docente puede crear accediendo a la plataforma de gestión. El alumnado accede a las rutas de contenido que el docente le ha definido previamente.

Para que las y los estudiantes puedan acceder a las rutas de aprendizaje, el profesorado debe crear previamente los grupos de clase y dar de alta al alumnado o desde la web de gestión a la que accede con su usuario y contraseña de EducaMadrid.

Para crear los grupos la plataforma ofrece la posibilidad de realizar una carga masiva con Excel que recoge el nombre del grupo (1.º A, aula PT, etc.), el del estudiante, su fecha de nacimiento y su correo de EducaMadrid. Una vez subido a la plataforma se puede editar posteriormente o eliminar los grupos, si es necesario.

Una vez creado el grupo, se vincula al tutor o tutora y resto de profesorado a cada uno de los grupos. Cuando vinculamos un docente a un grupo permitimos que pueda acceder a este grupo y asignar rutas de aprendizaje y/o hacer el seguimiento del alumnado. Es posible vincular a varios profesores y profesoras y desvincularlos en un mismo grupo. El procedimiento es también subiendo una plantilla Excel con el nombre del grupo y el correo de EducaMadrid de los y las docentes.



Ejemplo de un grupo de clase: grupo Aula PT.

Una vez dentro del grupo se puede configurar el perfil de cada estudiante: elegir su avatar con ellas y ellos, seleccionar sus temas de interés y configurar si tiene alguna necesidad especial (TDAH, discapacidad intelectual, discapacidad auditiva, dificultades de aprendizaje, trastorno del espectro autista, discapacidad motora, discapacidad visual o dislexia); en este caso, la plataforma recomienda qué diseño es más conveniente (visualización pictográfica, infantil, etc.), modo de lectura (pictogramas, escuchar...), tipo de letra (mayúscula o minúscula), modo tranquilo (activado o no el tiempo de respuesta) y accesibilidad (paginado, resaltado en navegación y cuestionarios, síntesis de voz, reconocimiento de voz...).



Ejemplo de los alumnos y alumnas del grupo Aula PT.

Una ruta de aprendizaje, como ya se ha comentado previamente, es una selección de contenido que cada docente puede crear accediendo a la plataforma de gestión, donde puede elegir el grupo o estudiante al que quiere asignar una ruta.

La plataforma permite crear nuevas rutas (título, descripción, icono y selección de aplicaciones y vídeos), asignar rutas ya creadas (a todo el grupo o de manera individual), editarlas o borrarlas.



Plataforma de gestión para el profesorado. Rutas de aprendizaje.

En el botón de rutas creadas y compartidas aparecerán las rutas que han sido creadas desde el usuario del centro. Esta opción está fenomenal porque se encuentran no solo las rutas propias, sino también las de otras profesoras y profesores con los que se comparte grupo o estudiante.

Se puede definir la duración de las rutas que se estén asignando (duración acorde con la unidad didáctica o proyecto trabajado, duración trimestral, comprensiones lectoras semanales, etc.).



Ejemplo de ruta de aprendizaje individualizada. Duración mensual durante el segundo trimestre.

Las rutas de aprendizaje se programan para que a cada estudiante le aparezca seleccionado su nivel de dificultad de trabajo (marco azul) y solo tenga que clicar encima. Pero la plataforma ofrece varios niveles por si es necesario repasar lo anterior o ampliar el nivel propuesto.



Nivel de trabajo marcado.

En este apartado también se pueden asignar una serie de rutas curriculares que propone la plataforma y que facilitan el trabajo al profesorado. Están divididas según contenido curricular, inteligencias múltiples y neuroeducación. Se pueden asignar separadas por curso escolar y materia a todo el grupo o por estudiante.

Las rutas asignadas se pueden retirar para que no se aplique a todo el grupo o a un alumno o alumna en concreto, se pueden editar rutas ya creadas (quitar o poner contenidos, cambiar el nombre, etc.) o eliminarlas. Como inconveniente señalar que sólo se pueden editar las rutas creadas por uno mismo, no las creadas por un compañero o compañera.

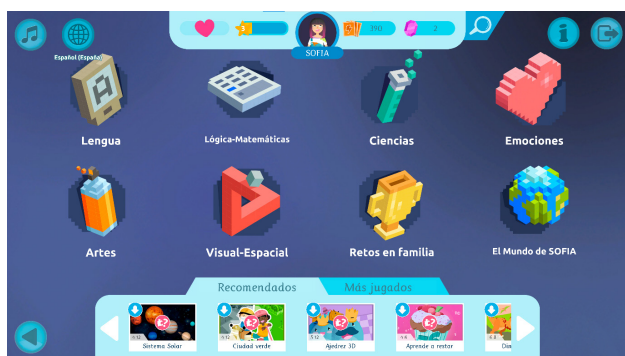
Las rutas de aprendizaje se pueden hacer obligatorias, es decir, que el alumnado sólo pueda acceder a esos contenidos y no al resto de la plataforma; nuevamente, a todo el grupo o a una alumna o alumno en concreto. Para ello se concreta en días del mes, horas y días de la semana para evitar el abuso en casa por ejemplo.

Crear rutas es la parte más interesante de la plataforma, ya que permite personalizar la enseñanza partiendo de las necesidades individuales. Realmente, una vez creados los grupos y dados de alta los y las estudiantes, es un proceso rápido y sencillo que puede ayudar a planificar, complementar, reforzar, ampliar, repasar, digitalizar, divertir, jugar... en las clases y/o en casa a modo de deberes. En definitiva: a aprender.

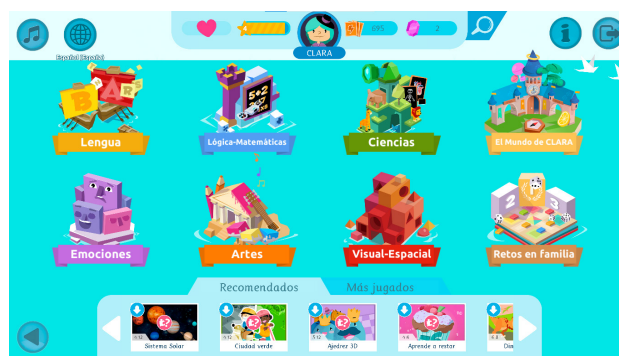
► **Navegación libre:** cada estudiante elige los contenidos a los que quiere acceder.

Cada mundo se identifica con un área educativa diferente. Dentro de cada mundo encontraremos juegos, cuentos y vídeos para trabajar cada una de estas áreas educativas. La plataforma se adapta a la edad de cada estudiante y si entra en cualquiera de los mundos va a encontrar contenido priorizado para su edad.

La interfaz de los mundos cambia dependiendo de la edad y etapa educativa, si son de Infantil o de Primaria. También hay una vista para niños y niñas con necesidades educativas inspirada en los pictogramas. Es un entorno más sencillo para facilitar la accesibilidad y comprensión.



Vista para niñas y niños de Educación Primaria.



Vista para niños y niñas de Educación Infantil.



Vista para niños y niñas con necesidades educativas especiales.

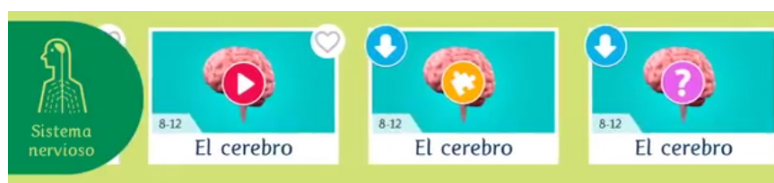
En la parte inferior de la vista principal de los mundos encontramos las recomendaciones adaptadas para cada estudiante y en la segunda pestaña están recogidos los contenidos más jugados. Para las y los ACNEE estas pestañas no aparecen.

Además, la plataforma está gamificada. Esto quiere decir que el alumno o alumna cada vez que resuelve actividades de forma correcta recibe *smilies*, que se acumulan en su marcador (parte superior de la vista principal) y funcionan como recompensas.

El alumnado puede entrar a su mundo e invertir estos *smilies* para comprar, por ejemplo, una casa, coches eléctricos o ropa para su avatar.

Para encontrar los contenidos de una forma más rápida existe un buscador al que accederemos haciendo clic en la lupa (parte superior derecha). Este buscador permite buscar contenidos concretos introduciendo diferentes palabras clave o también usando los diferentes filtros que proponen.

Dentro de cada mundo encontramos tres tipos diferentes de contenidos: vídeos (se identifican con el símbolo de reproducir), juegos (símbolo de puzzle) y cuestionario de preguntas (icono de interrogación); por ejemplo, puede resultar interesante introducir el nuevo contenido (el cerebro) mediante un vídeo a modo de actividad motivadora, realizar unos juegos para practicar y asimilar el nuevo aprendizaje y finalmente realizar el cuestionario de preguntas para evaluar lo aprendido. Hay que tener en cuenta que no en todos los contenidos se encuentran los tres tipos de actividades.



Tres tipos de contenidos: vídeos, juegos y cuestionario de preguntas.

Existe la posibilidad de marcar contenidos favoritos haciendo clic sobre el corazón. Para acceder a estos contenidos guardados solo tienes que clicar en el corazón que aparece en la parte superior derecha.

El trabajo del alumnado en los diferentes contenidos queda registrado y el o la docente puede consultar el seguimiento desde la web del profesorado. La plataforma ofrece datos sobre el tiempo que cada estudiante dedica a cada juego, y sobre su progreso en cada inteligencia múltiple. Esta herramienta identifica en qué áreas necesita un refuerzo y en función de esto, le recomienda contenido para seguir potenciando todas sus inteligencias.



Gráfico del tiempo que una alumna ha dedicado a cada actividad.

Para conocer más en detalle todo el material de la plataforma facilitan unos catálogos divididos por edades en los que se muestran todos los contenidos recomendados.

La plataforma permite pasar de la ruta de aprendizaje personalizada a la navegación libre (para ello se debe pulsar el aspa de la parte superior derecha de la vista principal) e igualmente para volver a la ruta de aprendizaje que ha definido la o el docente desde la navegación libre se debe pulsar el cuaderno que aparece en la parte superior.

Smile & Learn es una herramienta que puede ayudar en el proceso de transformación digital y que puede facilitar la introducción a la lectura, la resolución de problemas, los dictados, el repaso de vocabulario en inglés, trabajar con mapas, aprender las funciones vitales o conocer la biografía de Hipatia.

Además de la personalización del aprendizaje, otro de los puntos fuertes de la app es la posibilidad de utilizar todo el contenido disponible en español, inglés, francés, italiano, portugués y catalán. Es muy útil no solo para los colegios bilingües, sino para trabajar por ejemplo la asignatura de Inglés y escuchar vocabulario, cuentos, vídeos en inglés...

En definitiva, se trata de una herramienta intuitiva y fácil de manejar por el alumnado que se puede utilizar en cualquier momento, ya que no requiere preparación; cada estudiante puede autónomamente acceder a las rutas que le ha diseñado su profesor o profesora al final de la explicación y practicar los nuevos aprendizajes, al final de la unidad didáctica o proyecto que estén realizando para afianzar conocimientos, como actividad motivadora al iniciar un nuevo aprendizaje o para trabajar la lectura o la expresión oral y vocabulario desde casa. Incluso puede navegar libremente por actividades como las de atención, creatividad, arte o emociones al terminar el trabajo propuesto en el aula. Las posibilidades son muchas y dependerá del profesorado sacarlas el máximo partido.

Para concluir, apuntar que el soporte que ofrece a las escuelas es interesante: sesiones informativas para TICs y/o claustro, tutoriales, webinarios y catálogo de contenidos. Toda la información se puede encontrar [aquí](#).



Metodología y Didáctica Aplicada

Smile & Learn es, como hemos visto, una herramienta de juegos, vídeos y cuentos interactivos para acceder a un aprendizaje personalizable. Es muy intuitiva de forma que puede ser utilizada por alumnado desde los tres hasta los doce años de manera autónoma.

El alumnado aprende conceptos, desarrolla habilidades y adquiere competencias a través de la participación en diferentes actividades lúdicas, con lo cual podría incluirse en el ABJ (aprendizaje basado en juegos) y gamificación.

El uso de *Smile & Learn* es interesante no solo como herramienta para motivar al alumnado, sino que se une con las ventajas de utilizar las TIC en el aula y puede resultar interesante para ayudar en la detección de conocimientos previos, en momentos intermedios del proceso de enseñanza-aprendizaje, como recurso de cierre de unidades didácticas, como refuerzo o como instrumento de evaluación de los aprendizajes.

Se puede utilizar de forma individual o en pequeño grupo y fomentar el trabajo cooperativo, puede servir para desarrollar la competencia lingüística y las habilidades comunicativas en el alumnado porque se puede utilizar como un elemento más en las asambleas a través de sus canciones y del vocabulario básico (prendas de vestir, medios de transporte, meses del año, etc.).

La plataforma colabora en el desarrollo integral de las competencias clave recogidas en la LOMLOE, pero no solo las de áreas como Matemáticas, Ciencias o Lengua, sino otras igual de importantes como pueden ser la competencia personal (emocional), social y de aprender a aprender, competencia plurilingüe, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia digital, etc.

Smile & Learn puede ayudar a la consecución de los saberes básicos, es decir, a desarrollar conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Como ya se ha comentado, la gran ventaja de la plataforma es la posibilidad de personalizar la educación y atender a la diversidad del aula, creando diferentes rutas en función de las necesidades individuales. Por eso, resulta muy interesante para atender a los ACNEAE, ya que ofrece vídeos y juegos para trabajar las áreas curriculares y también funciones ejecutivas (atención, memoria, percepción, capacidad visual y espacial,...), creatividad, instrucciones escritas, etc. Incluyen pictogramas en los cuentos, se puede configurar las opciones de tipo de letra y nivel de dificultad, además de un modo de juego tranquilo y sin tiempo que puede ayudar al alumnado con hiperactividad, TEA, síndrome de Down y/o discapacidad intelectual, discapacidad auditiva, visual, motora, dificultades de aprendizaje o dislexia de nuestras aulas. Además permite al perfil de Pedagogía Terapéutica (PT) y de Audición y Lenguaje (AL) crear su propia clase con los alumnos y alumnas que atiende y crear una ruta de aprendizaje específica.

En definitiva, el juego favorece un aprendizaje significativo y la app permite al alumnado participar activamente en su aprendizaje. A través del *feedback* inmediato de las actividades los y las estudiantes incrementan su autonomía y son conscientes de su dominio en ese contenido.

También el docente, gracias a las analíticas sobre el uso y resultados del trabajo realizado, puede realizar un seguimiento y/o evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y rectificar, resolver dudas, insistir en las dificultades encontradas, etc.



Valoración Personal

Considero que es una muy buena herramienta para utilizar como un recurso más dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, pero evidentemente no es perfecta y tiene sus limitaciones. A pesar de la gran cantidad de actividades, juegos y vídeos que posee no cubre todos los objetivos que se espera que el alumno o alumna haya alcanzado al finalizar cada etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

Por otro lado, a pesar de que está planteada para dar respuesta a toda la primaria, los últimos cursos (5.º y 6.º) se quedan un poco pobres.

Smile & Learn es una herramienta muy motivadora para el alumnado, cuya predisposición a realizar las actividades en forma de juegos es mucho mayor que en las de soporte papel y que, además, como ya se ha comentado, ofrece la posibilidad de adaptarlas; como PT es la parte que más me interesa.

La opción de análisis de los resultados junto con que las aplicaciones educativas están muy bien realizadas así como el amplio soporte que ofrece a los centros hacen de *Smile & Learn* una buena herramienta de apoyo a considerar dentro de nuestra práctica docente.



Recomendación final

La Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía a través de la Dirección General de Bilingüismo y Calidad de la Enseñanza ofrece la posibilidad de implantar la plataforma educativa Smile and Learn, para su utilización en centros públicos de la Comunidad de Madrid, tanto en el colegio como en casa.

Para empezar a utilizar Smile & Learn recomiendo asistir a una de las sesiones informativas dirigidas a docentes para conocer la plataforma y para recibir ayuda para programar el curso. Suelen tener una duración de una hora. También puede resultar interesante echar un vistazo [a la página web de innovación y formación del profesorado](#), ya que contiene tutoriales para manejar la herramienta, acceso a webinarios, a los catálogos de contenidos, direcciones de ayuda y contacto, así como la posibilidad de descargar la versión para Linux.



Información y materiales complementarios

- ▶ [Posibilidades con Smile & Learn.](#)
- ▶ [Para saber más.](#)
- ▶ Dudas o consultas: smile.learn@educa.madrid.org o por Whatsapp al teléfono 660 688 039
- ▶ Smile & Learn. [Acceso a la plataforma de gestión del profesorado.](#)

Derechos de uso

- § [Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.](#)
- § [Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.](#)
- § [El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.](#)

