

# La misión de los Guardianes Condicionales: ¡Salvemos el Mundo Digital!

*Gamificación Narrativa | Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | Tema: Condicionales*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La aventura de los Guardianes Condicionales

Imagina un mundo digital llamado TecnoMundo, un lugar donde los datos, programas y robots conviven en armonía para ayudar a la humanidad. Sin embargo, una amenaza oscura llamada el Caos Lógico está corrompiendo el código de TecnoMundo, haciendo que todo funcione de manera errática y peligrosa.

Los habitantes digitales, llamados los Bitizens, han convocado a un grupo especial de héroes: los Guardianes Condicionales. Estos guardianes son niños y niñas con habilidades especiales para entender y controlar las reglas que rigen el mundo digital mediante el uso de condicionales, estructuras que permiten decidir qué acciones tomar según las situaciones.

En esta aventura, los estudiantes se transforman en Guardianes Condicionales, cada uno con un rol especial dentro del equipo (Explorador, Analista, Comunicador, Líder). Su misión principal es restaurar el orden en TecnoMundo enfrentándose a desafíos, resolviendo problemas con condicionales y tomando decisiones que salvaguarden la lógica y el equilibrio digital.

A lo largo de la historia, los guardianes descubrirán cómo las condicionales (si, entonces, sino) son la base para que las máquinas y programas funcionen correctamente, y aprenderán a usarlas para resolver problemas reales y digitales. La narrativa está diseñada para conectar con su realidad y curiosidad, mostrando que el pensamiento computacional no es solo para computadoras, sino para la vida cotidiana.

Durante la aventura, los estudiantes viajarán a través de diferentes escenarios digitales: el Bosque Algorítmico, la Ciudad de los Robots, el Laberinto de Decisiones y el Castillo del Caos Lógico. En cada lugar, deberán cumplir misiones específicas que requieren aplicar condicionales para avanzar, enfrentándose a retos y tomando decisiones en equipo.

Los roles asignados a los estudiantes fomentan la colaboración y el desarrollo de competencias del siglo XXI como la resolución de problemas, comunicación, liderazgo y autonomía. Por ejemplo, el Líder coordina al equipo, el Analista identifica patrones y errores, el Comunicador explica las soluciones y el Explorador prueba las decisiones en entornos simulados.

El juego de los Guardianes Condicionales no solo es un conjunto de actividades, sino una experiencia inmersiva que motiva a los niños a entender y aplicar conceptos complejos a través del juego, la narrativa y el trabajo colaborativo, respetando siempre la diversidad, equidad e inclusión.

El fin último de la historia es que los estudiantes, como Guardianes Condicionales, logren restaurar el código limpio y ordenado de TecnoMundo, derrotando al Caos Lógico y comprendiendo cómo las condicionales son herramientas poderosas para la solución de problemas en el mundo digital y real.

# Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego Implementadas

- **Sistema de puntos “Bitcoin”:** Cada actividad completada correctamente otorga “Bitcoin”, la moneda virtual de TecnoMundo. Se usan para desbloquear pistas, comprar herramientas digitales (plantillas, ayudas visuales) y personalizar avatares. Los puntos se acumulan individualmente y en equipo, incentivando la colaboración.
- **Niveles de progreso:** Hay cuatro niveles de Guardianes Condicionales: Novato, Aprendiz, Experto y Maestro. Cada nivel se desbloquea al alcanzar cierta cantidad de Bitcoin y completar misiones clave. Los niveles reflejan el dominio creciente de los condicionales.
- **Insignias y logros:** Se otorgan insignias digitales por habilidades específicas: “Maestro de las Si-Sino”, “Detective de Errores”, “Líder Comunicativo” y “Resolutor de Problemas”. Las insignias se exhiben en un mural digital o físico.
- **Retos y misiones:** Cada escenario (Bosque Algorítmico, Ciudad de los Robots, etc.) es un reto con sub-misiones. Cumplir retos otorga recompensas y desbloquea la siguiente etapa de la historia.
- **Retroalimentación inmediata:** Al resolver actividades, los estudiantes reciben respuestas automáticas o del docente, con explicaciones claras sobre el uso correcto o incorrecto de condicionales, reforzando el aprendizaje.
- **Personalización de avatares:** Los estudiantes pueden personalizar sus personajes Guardianes con accesorios ganados, fomentando la identificación y motivación.
- **Cooperación y roles:** Las mecánicas fomentan la colaboración mediante roles definidos, con responsabilidades y funciones claras, lo que promueve habilidades sociales y liderazgo.
- **Tiempo limitado para decisiones:** En ciertos retos, los estudiantes deben tomar decisiones condicionales en tiempo limitado, simulando presión y mejorando la agilidad mental.
- **Tablero de progreso visible:** Se mantiene un tablero visible en el aula o plataforma digital que muestra el avance de cada equipo y las insignias obtenidas, incentivando la competencia sana y la motivación.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### 1. Actividad: Explorando el Bosque Algorítmico

**Descripción:** Los estudiantes recorren un mapa del Bosque Algorítmico, donde deben identificar y construir condicionales simples para avanzar y superar obstáculos.

#### Instrucciones:

- Se divide a los estudiantes en equipos de 4, asignando roles (Explorador, Analista, Comunicador, Líder).
- El docente presenta un mapa impreso o digital con caminos y obstáculos (ríos, rocas, animales digitales).
- Cada obstáculo tiene una condición que debe cumplirse para cruzar, por ejemplo: “Si el río está seco, entonces cruzar; sino, buscar puente”.

- Los equipos deben escribir condicionales correctos para cada obstáculo y explicarlos al resto del equipo.
- Al presentar la solución, el docente otorga Bitcoins y retroalimentación inmediata.
- El equipo que avance más rápido y con condicionales correctos gana una insignia “Explorador Algorítmico”.

**Tiempo estimado:** 50 minutos

**Materiales:** Mapas impresos o digitales, hojas y lápices, pizarra para mostrar ejemplos.

**Integración con mecánicas:** Uso de roles, sistema de puntos, insignias, tablero de progreso. Retroalimentación inmediata con explicación del docente.

## **2. Actividad: La Ciudad de los Robots Lógicos**

**Descripción:** En la ciudad, los Guardianes deben ayudar a los robots a tomar decisiones usando condicionales más complejos (anidados y con múltiples condiciones).

### **Instrucciones:**

- Cada equipo recibe tarjetas con situaciones que enfrentan los robots (por ejemplo: “Si la batería está baja y hay una estación de carga cerca, entonces cargar; sino, buscar ayuda”).
- Los estudiantes deben armar condicionales anidados correctamente, usando conectores “y”, “o”.
- Se simula que las decisiones afectan el camino del robot en un tablero o juego digital sencillo (puede ser con fichas o una app básica).
- Los equipos presentan sus condicionales y su lógica al resto, fomentando la comunicación.
- El docente da retroalimentación y otorga Bitcoins y la insignia “Maestro de las Si-Sino” para equipos destacados.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Tarjetas con situaciones, tablero o app sencilla, hojas para escritura de condicionales, marcador y pizarra.

**Integración con mecánicas:** Sistema de puntos, trabajo en equipo con roles, insignias, retroalimentación y personalización de avatares.

## **3. Actividad: El Laberinto de Decisiones**

**Descripción:** Los Guardianes deben guiar a su avatar a través de un laberinto tomando decisiones condicionales en tiempo limitado.

### **Instrucciones:**

- Se prepara un laberinto físico o digital con bifurcaciones donde cada decisión depende de una condición (ejemplo: “Si puerta A está abierta, avanzar por A; sino, tomar puerta B”).
- En equipos, los estudiantes leen en voz alta las condiciones y deciden rápidamente qué camino tomar.
- El Líder coordina la toma de decisiones, el Comunicador explica el razonamiento, el Analista verifica la lógica y el Explorador propone alternativas.
- Cada decisión correcta suma Bitcoins, cada error penaliza con tiempo extra o pérdida de puntos.
- Al finalizar, se evalúa la rapidez y la precisión, otorgando insignias “Resolutor de Problemas Rápido”.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Laberinto impreso grande o digital, reloj para medir tiempo, tarjetas con condiciones.

**Integración con mecánicas:** Roles, sistema de puntos con penalizaciones, tiempo limitado, incentivos y tablero de progreso visible.

#### **4. Actividad: El Castillo del Caos Lógico**

**Descripción:** Última misión para restaurar el orden en TecnoMundo. Los Guardianes enfrentan un conjunto de problemas que deben resolver usando condicionales integrados y colaborativos.

##### **Instrucciones:**

- Se presenta un escenario complejo donde varios sistemas funcionan mal por errores en condicionales.
- Los equipos deben diagnosticar el problema, identificar errores en condicionales y proponer soluciones corregidas.
- Se fomenta la autonomía para que cada equipo trabaje con materiales, investigue y pruebe sus condicionales en simuladores o actividades interactivas.
- Se promueve la comunicación para compartir hallazgos y el liderazgo para organizar el trabajo.
- El docente guía y retroalimenta, otorgando la insignia máxima “Maestro Guardián Condicional”.

**Tiempo estimado:** 70 minutos

**Materiales:** Simuladores básicos (pueden ser páginas web gratuitas para condicionales), fichas con errores, hojas para corregir, dispositivos con acceso a internet opcional.

**Integración con mecánicas:** Retroalimentación inmediata, roles, trabajo autónomo y colaborativo, sistema de puntos y logros, cierre de narrativa.

#### **5. Actividad Complementaria: Diario del Guardián**

**Descripción:** Cada estudiante crea un diario de aprendizaje donde registra sus decisiones, condicionales aprendidos, errores y reflexiones personales.

##### **Instrucciones:**

- Al final de cada misión, los estudiantes escriben o dibujan en su diario qué aprendieron, qué dificultades tuvieron y cómo las superaron.
- Se incentiva la expresión libre respetando las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje.
- El docente revisa y da retroalimentación personalizada, premiando la autonomía y la reflexión.

**Tiempo estimado:** 10-15 minutos por sesión.

**Materiales:** Cuadernos o carpetas, lápices, colores, plantillas de diario.

**Integración con mecánicas:** Refuerza la autonomía, comunicación y metacognición, con puntos extra por compromiso.

## **Reglas y Condiciones**

## Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de victoria:** El equipo que acumule más Bitcoins y logros tras completar todas las misiones es declarado “Equipo Maestro Guardián Condicional”.
- **Penalizaciones:** Errores en condicionales restan puntos (Bitcoins). Decisiones incorrectas o fuera de tiempo en el Laberinto de Decisiones implican pérdida de 5 Bitcoins por error.
- **Turnos y roles:** Cada actividad se realiza en equipo con roles fijos, pero rotativos por misión para que todos experimenten diferentes responsabilidades.
- **Restricciones:** No se permite copiar soluciones de otros equipos. Se fomenta la creatividad y el razonamiento propio.
- **Tabla de puntos:**
  - Condicional bien formulado: +10 Bitcoins
  - Explicación clara en equipo: +5 Bitcoins
  - Solución eficiente en tiempo limitado: +15 Bitcoins
  - Error en condicional: -5 Bitcoins
  - Participación en reflexión y diario: +3 Bitcoins
- **Sistema de logros:** Las insignias se otorgan según criterios específicos, y sirven para desbloquear ayudas extra en actividades posteriores.
- **Respeto y equidad:** Se promueve el respeto a todas las opiniones, facilitando que todos los estudiantes participen, especialmente considerando diversidad cultural, lingüística y capacidades.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Integrada en el Sistema Gamificado

La evaluación se basa en una combinación de evidencias formativas y sumativas, integradas al juego para que sea continua, motivadora y justa. Se considera:

- **Criterios de evaluación:**
  - Dominio conceptual: comprensión y aplicación correcta de condicionales simples y anidados.
  - Resolución de problemas: capacidad para identificar, analizar y corregir errores en condicionales.
  - Comunicación: claridad al explicar soluciones y participación en el equipo.
  - Liderazgo y autonomía: asunción de roles y responsabilidad en las actividades.
  - Inclusión y respeto: participación activa de todos los miembros, valorando la diversidad.
- **Rúbricas integradas:** Cada actividad tiene una rúbrica sencilla con niveles (Excelente, Bueno, Necesita mejorar) para cada criterio, que el docente utiliza para retroalimentar.
- **Evidencias de aprendizaje:** Condicionales escritos, soluciones presentadas, participación en debates, diarios de reflexión.

- **Reflexión final:** En la última sesión, los Guardianes comparten qué aprendieron, cómo usaron condicionales y cómo se sienten como parte del equipo.
- **Cierre de la narrativa:** Se celebra la restauración de TecnoMundo y se reconoce a cada estudiante con un certificado de “Guardián Condicional”, destacando sus fortalezas y áreas a mejorar.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 5 sesiones de 60 minutos cada una, más tiempos cortos para reflexiones diarias.
- **Espacio físico:** Aula con distribución flexible para trabajo en equipos, espacio para tableros visibles y exhibición de avances.
- **Materiales y herramientas TIC:** Mapas y laberintos impresos, tarjetas de situaciones, pizarras o proyectores, dispositivos con acceso a internet para simuladores básicos (opcional), cuadernos para diarios.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 12 y 24 estudiantes para formar equipos de 4 a 6 personas, permitiendo roles y colaboración efectiva.
- **Preparación previa del docente:** Familiarizarse con conceptos de condicionales, preparar materiales impresos y digitales, configurar simuladores o apps sencillas, definir roles y explicar reglas claramente.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
  - *Dificultad en comprensión de condicionales:* Usar ejemplos concretos y cotidianos antes de la actividad, apoyarse en material visual y analogías simples.
  - *Desigualdad en participación:* Rotar roles y promover un ambiente inclusivo, asegurando que todos tengan voz y se respeten diferencias culturales y cognitivas.
  - *Problemas técnicos con TIC:* Tener alternativas físicas (tarjetas, fichas) y plan B para actividades sin tecnología.
  - *Falta de motivación:* Usar la narrativa para conectar emocionalmente, reforzar logros con insignias y mostrar progreso visualmente.