

“La Aventura Numérica: Exploradores del Reino de los Números 1-10”

Gamificación Estructural | Matemáticas | Números y operaciones | Tema: reconocimiento de numeros 1-10

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Aventura Numérica en el Reino de los Números

En un mundo mágico llamado “El Reino de los Números”, donde cada número del 1 al 10 tiene su propio reino pequeño y especial, un grupo de valientes exploradores está listo para embarcarse en una misión muy importante: ayudar a los habitantes de cada reino a recordar y reconocer sus números para que la armonía y la alegría regresen a todo el territorio.

El Reino de los Números está dividido en diez pequeñas aldeas, cada una gobernada por un número del 1 al 10. Cada aldea tiene un problema particular: algunos habitantes han olvidado cómo contar, otros no recuerdan qué número representan, y otros simplemente necesitan ayuda para ordenar sus tesoros mágicos que son objetos con forma y cantidad.

Los estudiantes, quienes asumirán el rol de “Exploradores Numéricos”, serán invitados a viajar por estas aldeas ayudando a los habitantes mediante actividades divertidas y desafiantes que les permitirán identificar, contar y reconocer los números del 1 al 10. Cada explorador recibirá un mapa mágico que indicará las aldeas visitadas y las tareas completadas. Conforme avancen, acumularán puntos y recompensas que los convertirán en verdaderos guardianes del Reino de los Números.

La misión principal es clara: **explorar cada aldea, completar las pruebas numéricas, y restaurar el conocimiento y la alegría en todo el reino.** Cada número es una llave para desbloquear nuevas aventuras y descubrir secretos escondidos en el reino. A través de esta experiencia, los niños no solo aprenderán a reconocer y contar del 1 al 10, sino que también desarrollarán habilidades de creatividad, resolución de problemas, comunicación y curiosidad, fundamentales para su desarrollo integral.

Ambientación

El aula se transformará en un mapa gigante del Reino de los Números, con cada aldea representada por espacios delimitados con colores y decoraciones especiales (por ejemplo, la aldea del número 1 será azul, la del número 2 roja, etc.). Los materiales como tarjetas, objetos y personajes (pueden ser muñecos o dibujos) estarán disponibles en cada aldea para interactuar y completar las misiones.

Roles de los estudiantes

- **Exploradores Numéricos:** Cada niño será un explorador que recibe un “Mapa Mágico” del Reino, donde marcará su progreso. Los exploradores trabajarán en equipo para resolver los retos, fomentando la comunicación y

colaboración.

- **Guardianes de la Sabiduría:** A medida que completen aldeas, podrán ganar insignias que los convierten en Guardianes, con la responsabilidad de ayudar a otros compañeros que necesiten apoyo.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa conecta directamente con el reconocimiento de los números del 1 al 10, ya que cada aldea representa un número específico con retos diseñados para que los niños identifiquen, nombren y cuenten objetos relacionados con dicho número. La historia motiva la participación activa y el sentido de logro, haciendo que el aprendizaje sea significativo y memorable.

Además, el contexto lúdico y la misión guían el uso de las mecánicas de gamificación estructural (puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación) para mantener el interés y brindar una estructura clara de progreso y recompensa.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

Sistema de Puntos

Cada actividad completada correctamente otorga puntos a los niños. La cantidad de puntos varía según la dificultad y tipo de actividad, incentivando la participación y la concentración. Por ejemplo, identificar un número correctamente puede valer 5 puntos, mientras que completar un conteo y asociación puede valer 10 puntos.

Los puntos se registran en el Mapa Mágico personal de cada explorador, fomentando la autoevaluación y el seguimiento del progreso.

Niveles

El sistema consta de tres niveles progresivos que reflejan la complejidad de las actividades:

- **Nivel 1 - Explorador Aprendiz:** Reconocer números visualmente y asociar con objetos.
- **Nivel 2 - Explorador Aventurero:** Contar objetos y relacionar cantidades con números.
- **Nivel 3 - Explorador Maestro:** Resolver pequeños problemas numéricos y ordenar números del 1 al 10.

Para subir de nivel, el niño debe acumular una cantidad mínima de puntos y obtener las insignias correspondientes.

Insignias

Las insignias se entregan al completar actividades clave en cada aldea. Por ejemplo, al ayudar a la aldea del número 5, el explorador recibe la insignia “Amigo del Cinco”. Las insignias son coleccionables físicas (pegatinas o medallas de cartón) y digitales (en el Mapa Mágico si se usa soporte digital), que representan logros y fomentan el orgullo y la motivación.

Retos

Cada aldea presenta un reto específico que debe ser superado para obtener puntos e insignias. Los retos están diseñados para ser colaborativos y estimulantes, por ejemplo:

- Reconocer el número en diferentes formatos (dígitos, palabras, cantidad de objetos)
- Completar puzzles numéricos sencillos
- Ordenar tarjetas con números del 1 al 10

Los retos fomentan la resolución de problemas y creatividad, pues a veces se pide construir con bloques o dibujar el número.

Progresión

La progresión se visualiza en el Mapa Mágico y en la tabla de clasificación del aula. Conforme los niños ganan puntos e insignias, avanzan en el mapa y desbloquean nuevas aldeas para explorar. Esto da una sensación clara de avance y logro.

Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, el docente y compañeros brindan retroalimentación positiva, reforzando los aciertos y guiando en los errores. Las actividades incluyen materiales con respuestas visuales y auditivas para que los niños puedan autoevaluarse rápidamente.

Tablas de Clasificación

Se mantiene una tabla visible en el aula donde se registran los puntos y niveles de cada explorador. Esta tabla se actualiza diariamente para fomentar la sana competencia y el trabajo en equipo, siempre con énfasis en el esfuerzo y la mejora personal.

Integración con Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

- Las actividades son adaptables para niños con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, permitiendo apoyo individualizado.
- Materiales visuales y táctiles (texturas, colores contrastantes) para niños con dificultades visuales o de motricidad fina.
- Lenguaje inclusivo y roles rotativos para que todos los niños participen activamente.
- Celebración de la diversidad cultural con ejemplos numéricos relacionados a tradiciones o contextos familiares de los niños.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. “Descubre el Número” (Nivel 1)

Descripción: Los niños reconocen visualmente los números del 1 al 10 mediante tarjetas y objetos.

Instrucciones:

1. Se presenta a cada niño una tarjeta con un número del 1 al 10.
2. El niño debe buscar en la caja de objetos (bloques, pelotas, figuras) la cantidad que corresponde al número de su tarjeta.
3. Una vez encontrada la cantidad correcta, el niño muestra su hallazgo al docente y recibe puntos.
4. Al completar correctamente 5 números, gana la insignia “Explorador Aprendiz”.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: Tarjetas con números grandes y coloridos, caja con objetos pequeños y seguros en cantidades variadas (1-10).

Integración con mecánicas: Sistema de puntos por aciertos, insignias por completar el reto, retroalimentación inmediata del docente.

2. “El Puzzle Numérico” (Nivel 1-2)

Descripción: Los niños arman puzzles con piezas que representan números y cantidades.

Instrucciones:

1. Se entregan piezas de puzzle con un número en una pieza y la cantidad correspondiente de objetos en otra.
2. El niño debe encontrar y unir las piezas que coincidan.
3. Para hacerlo más divertido, pueden formar equipos y competir por quién arma más pares en 10 minutos.
4. Al final, se suman puntos a cada niño participante y se otorgan insignias “Constructor Numérico”.

Tiempo estimado: 25 minutos.

Materiales: Puzzles impresos con números y dibujos de objetos, mesas o alfombras para trabajar cómodamente.

Integración con mecánicas: Retos, puntos por pares completos, niveles para avanzar, retroalimentación.

3. “La Carrera del Conteo” (Nivel 2)

Descripción: Los niños hacen una carrera por equipos contando objetos para avanzar casillas en un tablero gigante.

Instrucciones:

1. Se organiza un tablero en el piso con casillas numeradas del 1 al 10.
2. Los niños, divididos en equipos, lanzan un dado de números y deben contar objetos en cajas al lado del tablero.
3. Por cada conteo correcto, avanzan el número de casillas indicado por el dado.
4. El equipo que llegue primero a la casilla 10 gana puntos extra y una insignia de “Explorador Aventurero”.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: Tablero gigante de cartón o alfombra, dado con números grandes, cajas con objetos (bloques, pelotas).

Integración con mecánicas: Puntos, niveles, retos colaborativos, retroalimentación inmediata y tabla de clasificación.

4. “Ordena la Fiesta de los Números” (Nivel 3)

Descripción: Los niños ordenan tarjetas con números del 1 al 10 para preparar una fiesta temática.

Instrucciones:

1. Se entregan tarjetas desordenadas con los números del 1 al 10.
2. Los niños deben trabajar en grupos para colocar las tarjetas en orden ascendente.
3. Para hacerlo más creativo, pueden decorar las tarjetas con dibujos o pegatinas.
4. Una vez logrado, presentan su orden y reciben puntos y la insignia “Maestro del Orden”.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: Tarjetas de cartulina con números, materiales para decorar (pegatinas, colores).

Integración con mecánicas: Retos, niveles, insignias, trabajo colaborativo, retroalimentación.

5. “Juego de Roles: Guardianes del Número” (Nivel 3)

Descripción: Los niños asumen el rol de Guardianes y deben ayudar a compañeros que necesitan apoyo con números específicos.

Instrucciones:

1. Se identifican niños que requieran refuerzo y se asignan guardianes que los apoyen.
2. Los guardianes usan materiales de apoyo (tarjetas, objetos) para explicar y practicar el reconocimiento numérico.
3. Al finalizar, se evalúa el aprendizaje colaborativo y se otorgan puntos extra a ambos roles.

Tiempo estimado: 20 minutos.

Materiales: Tarjetas, objetos, espacio para interacción grupal.

Integración con mecánicas: Roles, puntos, insignias, comunicación, inclusión.

6. “Búsqueda del Tesoro Numérico” (Actividad integradora)

Descripción: Los niños buscan “tesoros” (objetos con números) escondidos en el aula y deben identificar correctamente el número para quedarse con el tesoro.

Instrucciones:

1. Se esconden objetos o tarjetas numeradas del 1 al 10 en diferentes lugares del aula.
2. Los niños, en pequeños grupos, reciben pistas para encontrar los tesoros.
3. Al encontrarlo, deben decir en voz alta el número y contar los objetos para confirmar.
4. Por cada tesoro encontrado y reconocido, ganan puntos y una insignia especial “Explorador del Tesoro”.

Tiempo estimado: 30 minutos.

Materiales: Objetos numerados, pistas impresas, espacio seguro para búsqueda.

Integración con mecánicas: Retos, puntos, niveles, insignias, trabajo en equipo, curiosidad y resolución de problemas.

Adaptaciones para Diversidad, Equidad e Inclusión

- Materiales con texturas para niños con discapacidades visuales.
- Instrucciones en lenguaje sencillo y apoyo visual para facilitar la comprensión.
- Roles rotativos para que todos participen y se sientan valorados.
- Actividades en formatos individuales y grupales para respetar diferentes ritmos.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles y adaptables según las necesidades específicas del grupo, garantizando que cada niño pueda aprender y divertirse al mismo tiempo.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “La Aventura Numérica”

- **Condiciones de Victoria:** Completar las 10 aldeas del Reino de los Números, obteniendo al menos una insignia por cada aldea y alcanzando el nivel 3 (Explorador Maestro).
- **Puntos y Progresión:** Los puntos se otorgan por la correcta identificación, conteo y ordenamiento de números. El mínimo para subir de nivel es:
 - De nivel 1 a 2: 50 puntos
 - De nivel 2 a 3: 100 puntos
- **Penalizaciones:** No se aplican penalizaciones negativas. Si un niño comete un error, se le brinda apoyo para corregirlo y continuar. Se promueve un ambiente positivo y libre de miedo al error.
- **Turnos y Roles:** En actividades grupales, los turnos se respetan para que cada niño participe. Los roles de “Guardían del Número” se rotan para fomentar inclusión y liderazgo.
- **Restricciones:** Materiales deben usarse respetando el orden y cuidado para que todos puedan disfrutar.
- **Tabla de Puntos:** Visible en el aula, actualizada diariamente por el docente. Incluye nombre del explorador, puntos acumulados, nivel actual e insignias obtenidas.
- **Sistema de Logros:** Los logros se reflejan en las insignias físicas y digitales, además de felicitaciones públicas para reforzar la autoestima.

Estas reglas fomentan un ambiente de respeto, colaboración y motivación continua, adaptado a la edad y características de los niños en preescolar.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- Reconocimiento visual correcto de números del 1 al 10.
- Capacidad para contar objetos y asociarlos con el número adecuado.
- Habilidad para ordenar números en secuencia ascendente.
- Participación activa y colaboración en actividades grupales.
- Desarrollo de competencias de creatividad, resolución de problemas, comunicación y curiosidad.

Rúbrica Integrada

Criterio	Logrado	En Progreso	No Logrado
Reconocimiento visual de números	Identifica todos los números del 1 al 10 correctamente.	Identifica algunos números con ayuda.	No identifica números o confunde la mayoría.
Conteo y asociación	Cuenta objetos y los asocia correctamente a los números.	Cuenta con ayuda y asocia algunos números.	No logra contar o asociar números y objetos.
Ordenación numérica	Ordena números del 1 al 10 correctamente.	Ordena parcialmente con ayuda.	No ordena correctamente.
Participación y colaboración	Participa activamente y coopera con compañeros.	Participa con apoyo ocasional.	No participa o muestra resistencia.
Competencias del siglo XXI	Demuestra creatividad, comunicación, curiosidad y resolución de problemas.	Demuestra algunas competencias con ayuda.	No demuestra competencias.

Evidencias de Aprendizaje

- Registro de puntos y niveles alcanzados en el Mapa Mágico.
- Insignias físicas obtenidas.
- Producciones creativas de los niños (dibujos, puzzles armados, tarjetas decoradas).
- Observaciones del docente durante las actividades.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar la aventura, los exploradores se reúnen para compartir lo aprendido, mostrar sus insignias y contar cómo ayudaron a los habitantes del Reino de los Números. Se realiza una ceremonia simbólica donde cada niño recibe un certificado de “Guardán Numérico” que reconoce su esfuerzo y progreso.

El docente guía una reflexión sencilla, preguntando qué fue lo que más les gustó, qué números recuerdan mejor, y cómo se sintieron al ayudar a sus compañeros. Esto fortalece la autoestima, la memoria y el sentido de comunidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede desarrollarse en aproximadamente 4 a 5 sesiones de 60 minutos cada una.
- Las actividades se pueden adaptar en duración según el ritmo del grupo.

Espacio Físico

- Un aula amplia donde se pueda delimitar zonas para cada aldea (pueden ser alfombras, mesas, esquinas).
- Espacio abierto para actividades como la “Carrera del Conteo” y “Búsqueda del Tesoro”.
- Zona de exhibición para la tabla de clasificación y el Mapa Mágico.

Materiales y Herramientas TIC

- Materiales físicos: tarjetas, objetos para contar (bloques, pelotas, figuras), puzzles, dados, pegatinas, cartulina, colores.
- Herramientas TIC opcionales: tabletas o computadora para mostrar el Mapa Mágico digital, aplicaciones sencillas de conteo o juegos interactivos.
- Impresiones de materiales en formatos grandes y colores llamativos para facilitar la visibilidad.

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 10 a 20 niños para garantizar atención personalizada y dinámica fluida.
- Se pueden organizar subgrupos para facilitar la gestión y evitar tiempos muertos.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con la narrativa y mecánicas de juego.
- Preparar y organizar materiales con anticipación.
- Diseñar el mapa físico del Reino de los Números en el aula.
- Planificar la tabla de clasificación y sistema de registro de puntos.
- Conocer las necesidades del grupo para adaptar las actividades y asegurar inclusión.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Distracción o pérdida de interés:** Mantener actividades cortas y variadas, usar recompensas inmediatas y retroalimentación positiva.
- **Dificultades en el reconocimiento numérico:** Ofrecer apoyo individualizado y usar materiales táctiles y visuales.

- **Desigualdad en participación:** Rotar roles y promover el trabajo en equipo, asegurando que todos tengan oportunidad de participar y brillar.
- **Falta de espacio:** Adaptar actividades para realizarlas en mesas o zonas reducidas.
- **Limitaciones materiales:** Usar objetos cotidianos (botones, tapones, piedras) para contar y crear materiales caseros.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar la experiencia gamificada de manera exitosa, fomentando un aprendizaje significativo, inclusivo y divertido sobre el reconocimiento de los números del 1 al 10.