

¡La Aventura de la Decena Mágica!

Gamificación Estructural | Matemáticas | Lógica y Conjuntos | Tema: la decena

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Bienvenidos a la Tierra de las Decenas Mágicas

En un lugar muy especial llamado la Tierra de las Decenas Mágicas, los números no son solo cifras, sino seres vivos que tienen poderes increíbles. Cada número forma parte de una comunidad llamada “Los Conjuntos Mágicos”, donde los números se agrupan y trabajan juntos para mantener el equilibrio del mundo. En esta tierra, la decena es una figura mística que significa “un grupo de diez”, y su poder es fundamental para que todo funcione correctamente.

Los estudiantes serán los Guardianes de la Decena, pequeños héroes encargados de ayudar a los números a formar grupos de diez para desbloquear secretos mágicos, resolver misterios y restaurar el orden en la Tierra de las Decenas. A través de esta misión, los niños aprenderán a reconocer y formar decenas, a entender la lógica de agrupar y clasificar (conceptos básicos de conjuntos) y a trabajar en equipo para lograr sus objetivos.

Ambientación

El aula se transforma en la Tierra de las Decenas Mágicas: colores vibrantes, símbolos de números, tarjetas con personajes numéricos, y zonas con diferentes “laboratorios mágicos” donde se realizan las actividades. Los estudiantes usan placas con su número Guardian y una insignia que representa su rol dentro del equipo.

Roles de los Estudiantes

- **Guardianes de la Decena:** Cada niño es un Guardián encargado de encontrar y agrupar números para formar decenas.
- **Exploradores de Conjuntos:** Niños que ayudan a identificar qué números pertenecen a qué conjuntos mágicos, fomentando la clasificación y agrupación.
- **Mensajeros del Número:** Niños que comunican con los demás equipos y ayudan a compartir pistas sobre cómo formar decenas.
- **Constructores de Decenas:** Encargados de usar materiales para crear físicamente grupos de diez elementos.

Los roles rotan para que cada niño viva todas las experiencias y habilidades, promoviendo la colaboración y comunicación.

Misión Principal

Los Guardianes deben colaborar para formar varias decenas usando objetos, dibujos y números, resolver retos lógicos relacionados con conjuntos y clasificaciones, y así liberar la magia que mantiene viva la Tierra de las Decenas. A medida que avanzan, descubrirán secretos, ganarán insignias y subirán de nivel, fortaleciendo sus habilidades matemáticas, creativas y sociales.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa está diseñada para que los niños internalicen la importancia del número diez como base para el conteo y agrupación. A través de la historia y los roles, aprenden lógica de conjuntos de manera natural y divertida: qué significa agrupar, cómo identificar elementos que pertenecen a un mismo conjunto y cómo construir decenas con diferentes materiales. Además, la historia fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, competencias del siglo XXI fundamentales para su desarrollo integral.

Inclusión y Accesibilidad

Esta narrativa está diseñada para ser sensible a la diversidad, especialmente incluyendo a niñas y niños con discapacidad visual. Los materiales físicos incluyen texturas diferenciadas, objetos táctiles, y audios descriptivos para que todos puedan participar activamente. Los roles adaptan sus actividades para que cada niño pueda aportar según sus capacidades, promoviendo un ambiente de equidad e inclusión.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, resolver retos, colaborar con compañeros y demostrar comprensión del concepto de decena y conjuntos. Cada actividad tiene un valor específico de puntos, y la participación activa suma puntos bonus.

- Formar una decena: 10 puntos
- Resolver reto lógico: 15 puntos
- Colaborar con un compañero: 5 puntos
- Comunicar ideas claramente: 5 puntos
- Participación activa en la sesión: 3 puntos

Niveles

Los Guardianes suben de nivel conforme acumulan puntos:

- **Nivel 1 - Aprendiz de Decenas:** 0-30 puntos
- **Nivel 2 - Protector de Conjuntos:** 31-60 puntos
- **Nivel 3 - Maestro de la Decena:** 61-90 puntos
- **Nivel 4 - Guardián Supremo:** 91+ puntos

Cada nivel desbloquea nuevas actividades o materiales especiales para crear decenas, fomentando la motivación y la progresión.

Insignias

Las insignias se otorgan por logros específicos y actúan como reconocimientos visibles que se colocan en la placa del Guardián:

- **Insignia de Colaboración:** Por ayudar a compañeros en la formación de decenas.
- **Insignia de Creatividad:** Por crear una decena de forma innovadora usando materiales.
- **Insignia de Lógica:** Por resolver retos relacionados con conjuntos.
- **Insignia de Comunicación:** Por explicar claramente cómo formó una decena.

Retos

Los retos son pequeños desafíos lógicos o prácticos que involucran formar decenas y conjuntos:

- Encontrar en el aula 10 objetos iguales y agruparlos.
- Clasificar objetos según color, forma o textura para formar conjuntos.
- Resolver adivinanzas que implican contar y agrupar.
- Construir decenas con bloques sensoriales o materiales táctiles.

Recompensas

Además de puntos e insignias, las recompensas incluyen:

- Acceso a materiales especiales para construir decenas (texturas, bloques, fichas).
- Tiempo extra en la “Zona Mágica” para explorar conceptos con juegos libres.
- Pequeñas celebraciones grupales (aplausos, reconocimiento verbal, diplomas).

Progresión

Los puntos y niveles se actualizan al final de cada actividad. La tabla de clasificación se muestra visualmente en el aula usando un panel accesible (con braille y símbolos grandes para la niña invidente). Esto permite que los estudiantes visualicen su avance y el de sus compañeros, promoviendo la sana competencia y colaboración.

Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, el docente ofrece retroalimentación positiva y constructiva al instante. Se usan señales visuales, auditivas y táctiles para asegurar la comprensión de todos. También se fomenta que los compañeros se den retroalimentación entre sí, desarrollando habilidades de comunicación y crítica constructiva.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Caza de Decenas en el Aula”

Descripción: Los niños buscan y agrupan objetos para formar decenas en el aula, usando sus sentidos para identificar y clasificar.

Instrucciones:

1. Dividir a los niños en equipos de 3-4 Guardianes.
2. Entregar a cada equipo una cesta y una lista de objetos comunes (pelotas, hojas, lápices, bloques, etc.).
3. Los niños deben buscar en el aula objetos iguales para formar grupos de exactamente 10.
4. Al formar una decena, marcan en su lista y presentan la decena al docente.
5. El docente valida la decena, suma puntos y entrega una insignia de “Constructor de Decenas”.
6. Se repite hasta que todos los equipos formen al menos 3 decenas.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Cestas, listas con imágenes y nombres, objetos variados accesibles (texturas, formas), etiquetas táctiles para identificar objetos.

Integración con mecánicas: Puntos por decena formada, insignias entregadas, colaboración y comunicación fomentadas.

Actividad 2: “El Reto de los Conjuntos Mágicos”

Descripción: Los niños clasifican objetos en conjuntos según características (color, forma, textura) y resuelven adivinanzas para encontrar conjuntos específicos.

Instrucciones:

1. Presentar diferentes conjuntos de objetos variados en mesas (bloques, botones, telas, pelotas).
2. El docente lee adivinanzas simples: “Busquen el conjunto que es redondo y suave”.
3. Los niños deben identificar y agrupar los objetos que cumplen la característica.
4. Cada conjunto correcto vale puntos y se otorgan insignias de “Exploradores de Conjuntos”.
5. Se promueve que los niños expliquen su elección con sus palabras o con ayuda de pictogramas.

Tiempo estimado: 25 minutos

Materiales: Objetos variados con texturas y formas, pictogramas, tarjetas con adivinanzas, banda sonora para ambientación.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias, comunicación, pensamiento crítico.

Actividad 3: “Construcción Táctil de Decenas”

Descripción: Usando bloques táctiles y materiales con diferentes texturas, los niños construyen físicamente grupos de diez para comprender la decena desde la experiencia sensorial.

Instrucciones:

1. Dividir al grupo en parejas para fomentar colaboración.
2. Entregar una caja con bloques táctiles y objetos con diferentes texturas (fieltro, madera, goma).
3. Los niños deben contar y agrupar 10 bloques para formar una decena.
4. Quien forme la decena primero explica a su pareja cómo lo hizo, usando descripciones táctiles.
5. El docente guía a la niña invidente con materiales especialmente diseñados y con apoyo auditivo.

6. Se otorgan puntos y la insignia de “Maestro de la Decena” a quienes completan la actividad con éxito.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Bloques táctiles, objetos con texturas variadas, tarjetas en braille, audios explicativos.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias, colaboración, autonomía, creatividad.

Actividad 4: “Juego de Roles: Mensajeros del Número”

Descripción: Los niños ejercitan la comunicación explicando y compartiendo con sus compañeros cómo formaron sus decenas y conjuntos.

Instrucciones:

1. Asignar a cada niño un turno para ser “Mensajero del Número”.
2. El Mensajero describe con palabras, gestos o dibujos cómo formó la decena o conjunto.
3. Los demás escuchan y hacen preguntas simples para entender mejor.
4. Se fomenta el uso de lenguaje claro y la escucha activa.
5. El docente ofrece retroalimentación y otorga puntos por comunicación.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Tarjetas con preguntas guía, pictogramas para apoyar la comunicación, espacio cómodo para sentarse en círculo.

Integración con mecánicas: Puntos, insignias de comunicación, desarrollo de competencias sociales.

Actividad 5: “La Carrera de Niveles”

Descripción: Al finalizar el ciclo de actividades, se realiza una dinámica grupal donde los equipos compiten para sumar puntos y avanzar niveles, usando todo lo aprendido.

Instrucciones:

1. Se coloca en el aula un tablero gigante con niveles y casillas.
2. Los equipos lanzan un dado gigante para avanzar casillas si responden preguntas o forman decenas rápidas.
3. Las preguntas o desafíos son adaptados según el nivel de cada equipo.
4. El equipo que llegue primero a “Guardián Supremo” gana una insignia especial y un reconocimiento grupal.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Tablero grande con niveles, dado gigante, tarjetas con preguntas y retos, espacio amplio para desplazarse.

Integración con mecánicas: Puntos, niveles, colaboración, resolución de problemas y motivación grupal.

Adaptaciones para la niña invidente

- Materiales táctiles con texturas diferenciadas, bloques y objetos en relieve.
- Tarjetas con braille y audio para instrucciones y retroalimentación.

- Apoyo de un compañero “Guía” que escucha y explica las actividades.
- Uso de sonidos y música para marcar avances y dinamismo.
- Espacios delimitados con señales táctiles para facilitar movilidad.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego “La Aventura de la Decena Mágica”

Condiciones de Victoria

- Formar al menos 10 decenas correctas por equipo durante las actividades.
- Resolver al menos 5 retos de conjuntos lógicos.
- Alcanzar el nivel “Guardián Supremo” acumulando 91 o más puntos.
- Demostrar colaboración y comunicación efectiva durante el juego.

Penalizaciones

- Si un equipo forma una decena incorrecta, pierde 5 puntos y debe corregirla antes de continuar.
- Si un niño interrumpe o no respeta el turno, el equipo pierde 3 puntos, y se recuerda la regla.
- No se permiten peleas ni exclusiones; el docente interviene para resolver conflictos y fomentar inclusión.

Turnos

- Las actividades grupales tienen turnos rotativos para que todos participen como Guardianes, Exploradores, Mensajeros y Constructores.
- En la actividad de roles, cada niño tiene un turno para explicar y comunicar.
- Se usa un temporizador visual y auditivo para marcar tiempos justos.

Roles

- Los roles se asignan al inicio de cada actividad y rotan para garantizar equidad.
- Cada rol tiene responsabilidades claras y apoyo del docente.
- La niña invidente tiene roles adaptados y apoyo constante.

Tabla de Puntos

Acción	Puntos Ganados	Penalización
Formar una decena correcta	10	-
Resolver un reto lógico	15	-
Colaborar con un compañero	5	-

Acción	Puntos Ganados	Penalización
Comunicar claramente	5	-
Participación activa	3	-
Decena incorrecta	-	-5
Interrupción o falta de respeto al turno	-	-3

Sistema de Logros

- Los logros se obtienen al acumular puntos y completar actividades específicas.
- Las insignias se colocan en las placas de los Guardianes para mostrar sus logros.
- Los logros fomentan la motivación y el reconocimiento colectivo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

Criterios de Evaluación

- **Comprensión del concepto de la decena:** Capacidad para identificar y formar grupos de diez objetos.
- **Uso de lógica y clasificación:** Habilidad para agrupar objetos en conjuntos según características.
- **Colaboración y comunicación:** Participación activa, trabajo en equipo y explicación clara de ideas.
- **Creatividad y resolución de problemas:** Manejo de materiales y estrategias para resolver retos.
- **Autonomía:** Capacidad para realizar actividades con mínima ayuda y tomar decisiones.

Rúbrica Integrada

Criterio	Logro Inicial	Logro Intermedio	Logro Avanzado
Formación de decenas	Forma grupos de 5 o menos objetos	Forma grupos cercanos a 10 con ayuda	Forma grupos exactos de 10 de forma autónoma
Clasificación en conjuntos	Clasifica objetos por una característica con ayuda	Clasifica objetos por dos características con poca ayuda	Clasifica objetos por varias características de forma independiente
Colaboración y comunicación	Participa poco y comunica con dificultad	Participa activamente y comunica ideas básicas	Participa y comunica ideas claras, escucha y retroalimenta
Creatividad y resolución	Usa materiales de forma limitada	Propone ideas y resuelve retos con apoyo	Resuelve retos con estrategias propias y creativas

Criterio	Logro Inicial	Logro Intermedio	Logro Avanzado
Autonomía	Necesita ayuda constante	Realiza tareas con poca ayuda	Realiza tareas de forma independiente

Evidencias de Aprendizaje

- Registro de puntos y logros obtenidos por cada niño.
- Observaciones cualitativas del docente sobre participación y habilidades sociales.
- Productos físicos: grupos de decenas contruidos, conjuntos clasificados, dibujos y explicaciones.
- Grabaciones o anotaciones de las explicaciones orales durante los roles de Mensajero.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la aventura, se realiza una pequeña ceremonia donde los Guardianes comparten qué aprendieron sobre la decena y los conjuntos, cómo trabajaron en equipo y qué les gustó del juego. El docente guía una reflexión sobre la importancia de trabajar juntos para resolver problemas y cómo los números están en todas partes ayudándonos. Se entrega un diploma simbólico de “Guardián de la Decena Mágica” para cada niño, reforzando el sentido de logro y pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede implementarse en 5 sesiones de 1 hora cada una.
- Se sugiere distribuir las actividades para mantener la atención y energía de los niños.

Espacio Físico

- Aula amplia con zonas delimitadas para cada actividad (zona de exploración, construcción, comunicación).
- Espacio libre para moverse durante la “caza de decenas” y la “carrera de niveles”.
- Zona accesible para la niña invidente con señales táctiles y auditivas.

Materiales y Herramientas TIC Requeridas

- Objetos cotidianos diversos (bloques, pelotas, botones, telas).
- Materiales táctiles con texturas variadas.
- Tarjetas con pictogramas y braille.
- Audio con instrucciones y sonidos para ambientación.
- Panel o tablero de clasificación con indicadores visuales y táctiles.

- Temporizador visual/auditivo.

Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 10 a 20 niños para favorecer colaboración y atención personalizada.
- Se puede ajustar a grupos más pequeños o más grandes con apoyo adicional.

Preparación Previa del Docente

- Preparar y organizar materiales táctiles y visuales.
- Familiarizarse con los contenidos de lógica, conjuntos y decena.
- Diseñar las listas y tarjetas adaptadas para todos los niños, especialmente la niña invidente.
- Planificar la rotación de roles y la gestión del tiempo.
- Coordinar con asistentes o voluntarios para apoyar la inclusión.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Distracción o pérdida de atención:** Mantener actividades cortas y variadas, usar música y señales para reorientar.
- **Dificultades para la niña invidente:** Uso de materiales táctiles, apoyo constante, y asegurarse que las instrucciones sean claras y auditivas.
- **Conflictos entre niños:** Establecer normas claras de respeto, intervenir con calma y promover resolución pacífica.
- **Materiales insuficientes:** Usar objetos reciclados o alternativos de bajo costo.
- **Diferencias en niveles de habilidad:** Adaptar retos según capacidades individuales, fomentar ayuda entre compañeros.