

Expedición Geoaventura: Exploradores de Figuras

Mágicas

Gamificación Narrativa | Matemáticas | Tema: figuras geométricas

Contexto Narrativo

La Gran Expedición de los Exploradores de Figuras Mágicas

En un mundo cercano a nuestro aula, existe un mágico bosque llamado Geoaventura, donde las figuras geométricas tienen vida propia. Este bosque está lleno de secretos, colores y formas que esperan ser descubiertos por valientes exploradores. Sin embargo, las figuras mágicas están un poco confundidas porque han perdido sus nombres y propiedades, y necesitan ayuda para recordarlos y cumplir su misión de mantener el equilibrio del bosque.

Los estudiantes se convierten en pequeños exploradores enviados por la Academia de Aventuras Matemáticas, una organización secreta que protege los conocimientos del mundo. Cada explorador recibe una mochila mágica con herramientas especiales para identificar y clasificar las figuras geométricas que encontrarán durante la expedición.

La misión principal de los exploradores es ayudar a las figuras geométricas a recuperar su identidad y poder para que el bosque Geoaventura pueda brillar con toda su magia. Para lograr esto, deberán completar diferentes retos y pruebas en las que aprenderán a reconocer, nombrar y describir figuras geométricas básicas como el círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.

A lo largo de la aventura, los exploradores aprenderán que cada figura tiene características únicas y que estas figuras están en todas partes a su alrededor, desde las flores en el bosque hasta las casas en el pueblo cercano. Entenderán la importancia de las formas en la vida cotidiana y cómo pueden usar su imaginación para crear nuevas figuras y dibujos.

Además, la historia fomenta valores de colaboración, respeto y la inclusión, porque en Geoaventura todos los exploradores son importantes sin importar sus diferencias. Cada uno aportará sus habilidades y perspectivas para resolver los enigmas, trabajando en equipo y comunicándose con claridad para avanzar en la expedición.

Durante la historia, los estudiantes vivirán una experiencia llena de emoción, creatividad y aprendizaje, donde el juego y la exploración serán la clave para descubrir el fascinante mundo de las figuras geométricas, desarrollando habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la autonomía.

La narrativa se divide en etapas que corresponden a diferentes zonas del bosque (El Claro de los Círculos, la Montaña de los Triángulos, el Valle de los Cuadrados y el Río de los Rectángulos), y en cada una los exploradores deberán superar desafíos específicos, recolectar insignias mágicas y avanzar en su nivel de conocimiento.

Al final de la expedición, los exploradores celebrarán su éxito en una gran ceremonia donde compartirán lo aprendido, mostrarán sus creaciones y recibirán un diploma especial de la Academia de Aventuras Matemáticas, convirtiéndose en Guardianes de las Figuras Mágicas.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para la Expedición Geoaventura

Para que la experiencia sea motivadora, divertida y educativa, se integran las siguientes mecánicas de juego:

- **Sistema de Puntos (Estrellas Mágicas):**

Los exploradores ganan estrellas mágicas por completar actividades correctamente, participar activamente, ayudar a sus compañeros y mostrar creatividad en sus respuestas. Cada actividad tiene asignado un valor en estrellas. Las estrellas se registran en una tabla visible para todos, fomentando la motivación y la competencia sana.

- **Niveles de Explorador:**

La progresión se divide en cuatro niveles: Novato, Aprendiz, Aventura y Guardián. Al alcanzar cierta cantidad de estrellas, los estudiantes suben de nivel y reciben una insignia especial (pegatina o medalla) que simboliza su avance.

- **Insignias y Recompensas:**

Además de las insignias por niveles, hay reconocimientos especiales por habilidades como “Creativo Imaginativo”, “Gran Comunicador”, “Pensador Crítico” y “Compañero Solidario”. Estas se entregan con base en las observaciones del docente durante las actividades.

- **Retos y Misiones:**

Cada zona del bosque propone una misión con un reto específico para descubrir una figura geométrica. Los retos tienen diferentes formatos: juegos de asociación, construcción con materiales, dibujo y dramatización. Los retos fomentan la participación activa y el pensamiento crítico.

- **Progresión y Mapa Visual:**

Se utiliza un gran mapa mural del bosque Geoaventura donde se visualizan las zonas y la ubicación actual de cada equipo o estudiante, así como las insignias y estrellas obtenidas. Esto permite que los niños vean su progreso de forma tangible y refuerza la narrativa.

- **Retroalimentación Inmediata:**

Durante las actividades, el docente ofrece comentarios positivos y constructivos, reforzando el aprendizaje y el esfuerzo. Además, algunas actividades incluyen elementos interactivos que permiten ver resultados inmediatos (por ejemplo, al armar figuras con bloques o al jugar con tarjetas).

- **Trabajo en Equipo y Roles:**

Los estudiantes trabajan en equipos pequeños donde rotan roles como “Capitán de la Mochila” (organiza materiales), “Narrador de Aventuras” (comparte ideas y respuestas), “Constructor Mágico” (maneja materiales de construcción), y “Explorador Observador” (cuida el mapa y el progreso). Esto promueve la comunicación, la colaboración y la inclusión.

- **Elementos de Aleatoriedad y Sorpresa:**

Se incluyen cartas sorpresa con mini-retos o preguntas que pueden dar estrellas extra o retos adicionales para mantener la emoción y la atención de los niños.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso para la Expedición Geoaventura

1. Bienvenida a la Expedición: Creación de la Mochila Mágica

Descripción: Cada niño crea y personaliza su mochila mágica que usará durante toda la expedición para guardar sus herramientas y materiales.

Instrucciones:

- Entregar a cada niño una bolsa de tela o papel reciclado.
- Proveer materiales para decorar: pegatinas, marcadores, lentejuelas, figuras recortadas (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo).
- Invitar a los niños a decorar su mochila con las figuras geométricas, incentivando la creatividad.
- Presentar a los niños su rol de explorador y explicar que la mochila será su compañera para guardar estrellas y herramientas.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: bolsas de tela o papel, pegatinas, tijeras, pegamento, marcadores, figuras geométricas de papel

Integración con mecánicas: Se entrega una estrella mágica a cada niño por completar su mochila. Además, esta actividad inicia el compromiso emocional con la narrativa.

2. El Claro de los Círculos: Descubriendo la Forma Redonda

Descripción: Los exploradores encuentran figuras circulares en el claro y deben identificarlas y clasificarlas.

Instrucciones:

- Colocar en el aula diferentes objetos con forma de círculo (pelotas, tapas, platos, ruedas de juguete).
- Dividir a los niños en pequeños equipos.
- Cada equipo recibe una cesta para recolectar imágenes o pequeños objetos circulares.
- Los niños exploran el aula para encontrar y recolectar objetos circulares.
- Juntos, en equipo, colocan los objetos sobre un tapete grande con la forma de un círculo dibujado.
- El docente guía una conversación para que los niños describan la forma, sus características (redondez, sin esquinas).

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: objetos circulares, cestas pequeñas, tapetes con figura de círculo dibujada

Integración con mecánicas: Por cada objeto correctamente identificado, el equipo gana una estrella. Al completar la actividad, reciben la Insignia del Círculo. El docente ofrece retroalimentación inmediata destacando el trabajo en equipo y la observación.

3. La Montaña de los Triángulos: Construyendo y Jugando con Triángulos

Descripción: En la montaña, los exploradores deben construir triángulos con palitos y plastilina para desbloquear el secreto de esta figura.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe palitos de madera o popotes cortados y plastilina para unirlos.
- Los niños intentan formar triángulos usando tres palitos unidos con plastilina.
- El docente muestra triángulos de diferentes tamaños y colores para comparación.
- Luego, los equipos intentan crear triángulos con diferentes tamaños y colores, fomentando la creatividad.
- Se hace una dinámica donde los niños cuentan cuántos lados tienen los triángulos y se habla sobre sus características.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: palitos de madera o popotes, plastilina o masa moldeable, triángulos de muestra de cartón o plástico

Integración con mecánicas: Por cada triángulo construido correctamente, el equipo gana estrellas. Se otorga la Insignia del Triángulo a los equipos que logren construir triángulos de distintos tamaños y colores, promoviendo la innovación y creatividad.

4. El Valle de los Cuadrados: Juego de Clasificación y Dibujo

Descripción: Los exploradores deben clasificar objetos y dibujos que tengan forma de cuadrado y luego crear sus propios cuadros con crayones y papel.

Instrucciones:

- Se colocan imágenes y objetos (tarjetas, cajas, bloques) de diferentes figuras geométricas.
- Los equipos clasifican y separan los que son cuadrados.
- En papel, los niños dibujan cuadros, fomentando el uso de colores y patrones.
- Se realiza una exposición breve donde cada niño explica su dibujo y qué le gusta del cuadrado.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: tarjetas con figuras geométricas, bloques de construcción, papel, crayones o lápices de colores

Integración con mecánicas: Estrellas por clasificación correcta y por creatividad en el dibujo. Se entrega la Insignia del Cuadrado a los niños que compartan con éxito sus ideas, reforzando la comunicación.

5. El Río de los Rectángulos: Construcción y Juego de Imitación

Descripción: Los exploradores construyen rectángulos con bloques y luego imitan objetos rectangulares reales mediante un juego de dramatización.

Instrucciones:

- Se entregan bloques rectangulares para construir diferentes figuras.

- Los niños crean figuras con bloques rectangulares, observando que los lados opuestos son iguales.
- Luego, se invita a los niños a imitar objetos rectangulares (puertas, libros, ventanas) mediante mímica o dramatización.
- El docente guía una lectura corta o cuento relacionado con objetos rectangulares en la vida cotidiana.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: bloques rectangulares, espacio para dramatización, cuento corto ilustrado

Integración con mecánicas: Estrellas por construcción y participación en dramatización. Insignia del Rectángulo para equipos que muestren comprensión y creatividad. Se fomenta la adaptabilidad y la expresión corporal.

6. La Gran Ceremonia de los Guardianes de las Figuras Mágicas

Descripción: Se realiza un evento final donde los exploradores comparten lo aprendido, muestran sus insignias y reciben su diploma de Guardianes.

Instrucciones:

- Preparar un espacio con decoración alusiva a Geoaventura.
- Cada niño presenta sus creaciones y habla sobre su figura favorita.
- El docente entrega diplomas personalizados y repasa los logros de cada niño.
- Se reflexiona sobre la experiencia, lo que aprendieron y lo que más les gustó.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: diplomas impresos, decoración, cámara para fotos (opcional)

Integración con mecánicas: Refuerzo positivo final que consolida la autonomía, autoestima y sentido de logro.

Consideraciones para la Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

En todas las actividades se asegura:

- Materiales adaptados para distintos estilos y ritmos de aprendizaje.
- Roles rotativos para que todos participen en diferentes formas.
- Atención a necesidades especiales con apoyo individualizado.
- Uso de lenguaje sencillo, claro y visual para facilitar la comprensión.
- Fomento del respeto entre compañeros y valoración de las diferencias.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego para la Expedición Geoaventura

Para que la experiencia sea organizada, justa y enriquecedora, se establecen las siguientes reglas:

- **Condiciones de Victoria:** La victoria no es individual sino colectiva. El objetivo es que cada explorador alcance el nivel de Guardián acumulando estrellas y consiguiendo todas las insignias. La “victoria” se celebra con la ceremonia

final.

- **Turnos:** Las actividades grupales se realizan por turnos para que todos participen. El docente controla el orden de participación y asegura que cada niño tenga oportunidad para expresarse y actuar.
- **Roles:** En cada equipo rotan los roles de Capitán de la Mochila, Narrador de Aventuras, Constructor Mágico y Explorador Observador, cambiando en cada actividad para promover la inclusión y diversidad de habilidades.
- **Penalizaciones:** No hay penalizaciones negativas. Si un equipo no acierta o completa una actividad, el docente ofrece apoyo y una oportunidad adicional para intentarlo, reforzando la motivación y evitando frustración.
- **Sistema de Puntos:**
 - Actividad completada correctamente: 3 estrellas
 - Participación activa y colaboración: 2 estrellas
 - Creatividad o solución original: 2 estrellas
 - Ayuda a un compañero: 1 estrella
- **Logros e Insignias:** Se otorgan al cumplir misiones o demostrar habilidades específicas, no se pueden comprar ni intercambiar.
- **Respeto y Compañerismo:** Se espera que todos los exploradores escuchen, compartan y respeten las ideas de los demás, fomentando un ambiente seguro e inclusivo.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en la Expedición Geoaventura

La evaluación se integra como parte natural de la aventura, basada en la observación continua y la reflexión, buscando evidenciar el desarrollo de competencias y el logro de objetivos.

Criterios de Evaluación

- **Reconocimiento de Figuras:** Identifica y nombra correctamente las figuras geométricas básicas.
- **Descripción de Características:** Describe características físicas simples (número de lados, forma, tamaño).
- **Creatividad:** Demuestra originalidad en las construcciones y dibujos con figuras geométricas.
- **Colaboración y Comunicación:** Participa en equipo, escucha y expresa ideas con claridad.
- **Autonomía y Adaptabilidad:** Realiza actividades con iniciativa y se adapta a nuevas situaciones o roles.

Rúbrica Simplificada

Criterio	Alto (3)	Medio (2)	Bajo (1)
Reconocimiento de Figuras	Identifica todas las figuras sin ayuda	Identifica la mayoría con poca ayuda	Reconoce pocas o necesita mucha ayuda

Descripción de Características	Describe con precisión características básicas	Describe algunas características con guía	Describe muy pocas o no logra hacerlo
Creatividad	Muestra ideas originales y variadas	Muestra algunas ideas creativas	Se limita a repetir sin innovación
Colaboración y Comunicación	Participa activamente y escucha a otros	Participa con apoyo y comunica ideas básicas	Participa poco o no escucha a otros
Autonomía y Adaptabilidad	Realiza tareas con independencia y flexibilidad	Realiza tareas con apoyo y se adapta	Necesita mucha ayuda y resistencia a cambios

Evidencias de Aprendizaje

- Registro de estrellas e insignias obtenidas.
- Observaciones del docente durante actividades y roles.
- Productos finales: mochilas decoradas, construcciones, dibujos.
- Participación en exposiciones orales durante la ceremonia.

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Al concluir la expedición, se invita a los niños a compartir qué figura les gustó más y por qué, qué aprendieron sobre las formas y cómo se sintieron como exploradores. Esto refuerza el aprendizaje metacognitivo y la conexión emocional con la experiencia.

El docente cierra la narrativa recordando que ahora son Guardianes de las Figuras Mágicas y que pueden encontrar formas geométricas en su vida diaria, animándolos a seguir explorando y aprendiendo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementar la Expedición Geoaventura

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 5 sesiones de 1 hora cada una para las actividades principales más una sesión final de ceremonia y reflexión.
- **Espacio físico:** Aula amplia con espacio para moverse libremente, zona para el mapa mural, mesa para materiales y espacio para dramatización.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Materiales físicos: bolsas para mochilas, materiales para decoración, objetos y tarjetas geométricas, palitos, plastilina, bloques, papel, crayones.
 - Herramientas TIC opcionales: proyector o pantalla para mostrar imágenes y cuentos digitales, cámara para registrar avances y fotografías.

- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 12 y 20 estudiantes para facilitar la atención y rotación de roles.
- **Preparación previa del docente:**
 - Preparar el mapa mural y las insignias.
 - Organizar y disponer materiales con anticipación.
 - Leer y familiarizarse con la narrativa y mecánicas para mantener la coherencia.
 - Planificar tiempos y espacios para cada actividad.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Distracciones o falta de atención:* Usar pequeños descansos activos y variar dinámicas para mantener el interés.
 - *Diferencias en ritmos de aprendizaje:* Adaptar actividades, ofrecer apoyos personalizados, fomentar trabajo en equipo para complementar habilidades.
 - *Materiales insuficientes:* Preparar kits individuales o compartir equitativamente, usar materiales reciclados o alternativos.
 - *Resistencia a roles o actividades:* Explicar la importancia de cada rol, permitir que niños elijan cuando sea posible, usar refuerzos positivos.