

La Academia de los Guardianes de la Fracción Área:
Matemáticas Asignatura: Cálculo Nivel: Educación
primaria, de 6 a 11 años Duración sugerida: 10 sesiones
de 50 a 60 minutos, adaptables según la edad y el nivel
del grupo Tipo de gamificación: Gamificación completa,
porque integra una narrativa continua, roles, misiones,
niveles, puntos, insignias, retos cooperativos,
recompensas, retroalimentación y una evaluación final
vinculada con la historia. Producto final: Resolver la
“Crisis del Reino de las Partes Iguales” mediante un
mapa de soluciones que incluya representaciones
gráficas, comparación de fracciones y operaciones con
fracciones. Descripción general: El alumnado se convierte
en un equipo de guardianes matemáticos que debe
recuperar el equilibrio del reino utilizando las fracciones
como herramienta para repartir, medir, comparar,
calcular y tomar decisiones. Cada operación aprendida
permite superar una misión de la historia. La progresión
está diseñada para que los estudiantes no reciban puntos
únicamente por responder rápido, sino por explicar sus
procedimientos, representar sus ideas, detectar errores,

colaborar y resolver problemas de manera razonada.

Gamificación Completa | Matemáticas | Cálculo | Tema: las fracciones operaciones

Contexto Narrativo

Ambientación: el Reino de las Partes Iguales

En un lugar más allá de las montañas de los Números Enteros existe un reino llamado **Fraccionaria**. En este reino todo está formado por partes: los caminos están divididos en tramos, las cosechas se distribuyen en parcelas, las recetas se preparan con porciones, los relojes marcan partes de una hora y los tesoros se guardan en recipientes que representan cantidades fraccionarias. Durante muchos años, el reino funcionó gracias a una regla fundamental: cuando algo se divide, todas las partes deben ser iguales y cada parte debe conservar su significado.

Sin embargo, una noche apareció el **Dragón del Desorden**. No era un dragón malvado en el sentido tradicional; era una criatura confundida que mezclaba los números, cambiaba denominadores, escondía partes de las cantidades y hacía que las personas discutieran sobre cómo repartir los recursos. Al despertar, el dragón sopló sobre la Gran Biblioteca de las Fracciones y desordenó sus páginas. Como consecuencia, desaparecieron las reglas para comparar fracciones, sumar porciones, restar cantidades, multiplicar medidas y repartir una cantidad en partes fraccionarias.

El Consejo de Fraccionaria envió mensajes a todas las escuelas del reino. En el mensaje se podía leer: “Necesitamos nuevos Guardianes de la Fracción. No buscamos únicamente calculadores veloces. Buscamos exploradores capaces de representar una cantidad, explicar cómo la han pensado, encontrar errores, construir soluciones diferentes y ayudar a sus compañeros. Si aceptan la misión, deberán superar las pruebas de la Academia, recuperar los fragmentos de la Gran Regla y utilizarlos para restaurar el equilibrio”.

La clase acepta el desafío y se transforma en una academia de entrenamiento. Cada estudiante recibe una **credencial de Guardián o Guardiana de la Fracción**. Puede elegir un nombre de aventurero, diseñar un símbolo y formar parte de una compañía de cuatro o cinco integrantes. Las compañías pueden llamarse, por ejemplo, “Los Cuartos Valientes”, “La Liga de los Denominadores”, “Los Exploradores del Medio” o “Los Maestros de la Recta Numérica”. La elección del nombre no es solo decorativa: ayuda a crear identidad y compromiso con el equipo.

Dentro de la narrativa, cada estudiante puede asumir un rol que cambiará durante las sesiones. El **Cartógrafo de Partes** dibuja modelos, rectas numéricas y representaciones visuales. El **Calculista de Operaciones** realiza los procedimientos escritos, siempre explicando los pasos. El **Detective de Errores** revisa las soluciones y busca inconsistencias. El **Mensajero de la Explicación** comunica al resto de la clase cómo se resolvió el reto. También puede existir un **Guardián de los Materiales**, encargado de organizar tarjetas, fichas, tiras de fracciones y dados. Los roles rotan para que todos practiquen habilidades diferentes y nadie quede limitado a una sola tarea.

La misión principal consiste en recuperar cinco fragmentos de la Gran Regla de las Fracciones. Cada fragmento representa un aprendizaje esencial. El primer fragmento es la **Unidad**, que permite comprender que el denominador indica en cuántas partes iguales se divide el todo y que el numerador indica cuántas partes se toman. El segundo es la **Comparación**, que permite decidir qué fracción es mayor, menor o equivalente. El tercero es la **Adición y la**

Sustracción, necesario para juntar o retirar cantidades. El cuarto es la **Transformación**, que ayuda a convertir fracciones impropias y números mixtos, cuando corresponda al nivel. El quinto es la **Distribución**, relacionado con la multiplicación y la división de fracciones en situaciones sencillas y adaptadas a la edad.

El grupo no avanza por memorizar reglas aisladas. Para abrir cada puerta del reino debe demostrar tres cosas: que comprende la situación, que puede representar la cantidad de alguna manera y que sabe justificar su respuesta. Por ejemplo, para superar una puerta de suma, no es suficiente escribir " $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \frac{3}{4}$ ". El equipo debe poder explicar que las partes tienen el mismo tamaño, que se juntan tres partes de cuatro y que el resultado puede observarse en un modelo de área o en una recta numérica. Si los denominadores son diferentes, deberá investigar cómo encontrar partes equivalentes antes de sumar.

La narrativa conecta directamente con el aprendizaje porque cada problema tiene una necesidad dentro del reino. Si los panaderos deben preparar una receta, el alumnado utiliza sumas y restas de fracciones. Si los agricultores deben repartir una parcela, utiliza fracciones de una cantidad. Si los cartógrafos deben unir caminos, utiliza medidas fraccionarias. Si el consejo debe decidir qué depósito contiene más agua, compara fracciones. Si el Dragón del Desorden afirma que una fracción es mayor solo porque tiene un número más grande, los estudiantes deben actuar como detectives y demostrar si su afirmación es correcta.

A lo largo de la aventura, el docente desempeña el papel de **Maestro o Maestra de la Academia**. No es un juez que simplemente indica si una respuesta es correcta o incorrecta. Es quien presenta los mensajes del Consejo, organiza los desafíos, proporciona pistas, formula preguntas y entrega los sellos de progreso. Puede utilizar una voz narrativa para iniciar cada sesión: "Guardianes, esta mañana llegó una carta desde el Valle de las Recetas. El Dragón ha mezclado las cantidades de harina. Necesitamos vuestra ayuda". Esta breve teatralización favorece la motivación sin exigir grandes recursos.

La historia incluye un antagonista que representa los errores frecuentes, no a los estudiantes. El Dragón del Desorden puede confundir el numerador con el denominador, sumar denominadores cuando no corresponde, comparar solo los números superiores o creer que todas las fracciones con números grandes son mayores. Cuando aparece una de estas ideas, el grupo no ridiculiza a quien se equivoca. Se dice que "el Dragón ha dejado una pista falsa" y se investiga mediante dibujos, materiales o ejemplos. Así, el error se convierte en un elemento narrativo para aprender y no en una causa de vergüenza.

La misión final ocurre en la **Asamblea del Equilibrio**. El reino celebra un festival y necesita distribuir alimentos, agua, materiales de construcción y recompensas de manera justa. Cada compañía recibe un dossier con problemas relacionados entre sí. Para resolverlos debe leer, seleccionar datos, estimar, representar, calcular, comprobar y explicar. Al final, las compañías presentan su "Mapa de Restauración", una producción que integra dibujos, operaciones y argumentos. El consejo no premia solamente a quien termina primero. Reconoce la claridad, la creatividad, la revisión de errores, la colaboración y la capacidad de usar más de una estrategia.

La historia puede adaptarse a distintas edades. Con estudiantes de 6 y 7 años se trabaja principalmente la idea de parte-todo, fracciones unitarias, medios, tercios, cuartos, comparación visual y sumas o restas con denominadores iguales. Con estudiantes de 8 y 9 años se incorporan equivalencias, denominadores diferentes sencillos, fracciones impropias y números mixtos con apoyo visual. Con estudiantes de 10 y 11 años se incluyen operaciones más

complejas, multiplicación y división de fracciones en contextos significativos, estimación, simplificación y justificación algebraica inicial.

La experiencia busca que el alumnado comprenda que una fracción no es solo una pareja de números escrita una encima de otra. Es una forma de describir una relación, una medida, una cantidad, una parte de un todo o una operación. La aventura concluye cuando el grupo entiende que el verdadero poder de un Guardián de la Fracción no consiste en responder sin equivocarse, sino en poder explicar qué significa una cantidad, elegir una estrategia razonable, revisar el resultado y colaborar para construir una solución.

Mecánicas de Juego

1. Sistema de puntos: Cristales de Comprensión

Cada equipo acumula **Cristales de Comprensión**, representados por fichas, estrellas de papel, marcas en un tablero o puntos en una presentación digital. Los puntos no se entregan únicamente por acertar. Se distribuyen según el proceso de aprendizaje.

- **2 cristales por comprensión:** identificar correctamente qué representa la fracción o qué pide el problema.
- **2 cristales por representación:** mostrar la situación con un dibujo, material manipulativo, recta numérica, esquema o tabla.
- **3 cristales por procedimiento:** realizar correctamente la operación o aplicar una estrategia adecuada.
- **2 cristales por explicación:** justificar con palabras, símbolos o una exposición breve por qué la respuesta tiene sentido.
- **1 cristal por comprobación:** revisar el resultado mediante estimación, operación inversa, modelo o comparación.
- **1 cristal por colaboración:** escuchar, distribuir responsabilidades y permitir que todos participen.
- **1 cristal por creatividad:** presentar una estrategia distinta, una representación original o más de una solución válida.

El máximo habitual por reto es de 12 cristales, pero el docente puede ajustar la cantidad. La tabla se comunica antes de iniciar la actividad para que el alumnado entienda que la calidad del razonamiento importa más que la velocidad.

2. Niveles de progresión

Los estudiantes avanzan por cinco niveles narrativos. El ascenso puede ser colectivo o individual. Se recomienda utilizar ambos: cada estudiante conserva su pasaporte personal y la compañía avanza en un mapa común.

- **Nivel 1: Aprendiz de la Unidad.** Reconoce el todo, divide en partes iguales, identifica numerador y denominador y representa fracciones sencillas.
- **Nivel 2: Explorador de la Recta.** Ubica fracciones, compara cantidades y reconoce fracciones equivalentes con apoyo visual.
- **Nivel 3: Alquimista de las Operaciones.** Suma y resta fracciones, primero con igual denominador y después con denominadores diferentes sencillos.

- **Nivel 4: Constructor de Cantidades.** Resuelve problemas de fracción de una cantidad, fracciones impropias, números mixtos o multiplicación de fracciones según el nivel.
- **Nivel 5: Maestro del Equilibrio.** Integra aprendizajes, elige estrategias, detecta errores y explica soluciones en problemas nuevos.

Para pasar de nivel, la compañía debe reunir una cantidad de cristales y superar una prueba breve. La prueba no tiene que ser un examen tradicional: puede ser una estación de demostración, una explicación oral, un rompecabezas o la resolución de un problema contextualizado.

3. Insignias de aprendizaje

Las insignias se entregan por evidencias concretas. Pueden ser pegatinas, sellos, tarjetas o distintivos digitales. No se deben asignar por simpatía ni por conducta general, sino por una habilidad observable.

- **Arquitecto de Partes Iguales:** representa un todo dividido correctamente.
- **Detective del Denominador:** explica por qué no siempre se pueden sumar directamente los denominadores.
- **Domador de Equivalencias:** encuentra fracciones equivalentes y explica cómo las obtuvo.
- **Cartógrafo de la Recta:** ubica fracciones con precisión.
- **Alerta contra el Dragón:** identifica y corrige un error matemático.
- **Constructor de Estrategias:** resuelve un problema de dos maneras o propone una estrategia eficaz.
- **Voz del Consejo:** presenta una explicación clara y comprensible.
- **Compañero de la Comunidad:** ayuda sin dar directamente la respuesta y favorece la participación.
- **Guardián de la Comprobación:** verifica resultados mediante una segunda estrategia.

4. Retos y misiones

Cada sesión incluye una misión principal y pequeños retos opcionales. Las misiones tienen una estructura común: mensaje narrativo, comprensión del encargo, elección de herramientas, resolución, revisión y entrega de evidencia. Los retos opcionales permiten atender distintos ritmos sin convertir la ampliación en castigo o sobrecarga.

Se pueden utilizar tres tipos de retos:

- **Retos de entrenamiento:** ejercicios breves para practicar una habilidad concreta.
- **Retos de investigación:** problemas con más de una estrategia o información incompleta.
- **Retos de rescate:** situaciones urgentes del reino en las que deben aplicar varios aprendizajes.

5. Cartas de poder y ayudas

Cada estudiante comienza con dos **Cartas de Poder**. Estas cartas no eliminan el razonamiento, sino que ofrecen apoyo regulado.

- **Lupa del Modelo:** permite pedir un material visual o un ejemplo parcial.
- **Puente Equivalente:** permite consultar una tabla de fracciones equivalentes.
- **Consejo de un Compañero:** permite pedir una explicación a otro equipo durante dos minutos.

- **Revisión Extra:** permite corregir una respuesta después de recibir retroalimentación sin perder puntos.
- **Tiempo de Pensamiento:** añade tres minutos a un reto complejo.

Las cartas se entregan de forma equitativa y también pueden ganarse por demostrar perseverancia, no por sacar la puntuación más alta. El docente debe evitar que pedir ayuda se perciba como fracaso; usar una carta es una decisión estratégica.

6. Recompensas

Las recompensas principales son simbólicas y académicas. Algunas opciones son elegir el orden de una estación, diseñar una tarjeta para otro equipo, ser ayudante de materiales, seleccionar el problema de calentamiento, desbloquear un sobre narrativo o disponer de cinco minutos para crear un reto propio. No se recomienda premiar con comida, privilegios excluyentes o eliminación de tareas esenciales.

Cuando una compañía alcanza determinado número de cristales, puede desbloquear una recompensa colectiva:

- **25 cristales:** abrir el sobre de una pista del Consejo.
- **50 cristales:** elegir entre dos materiales para la siguiente misión.
- **75 cristales:** obtener una carta de ayuda para toda la compañía.
- **100 cristales:** decorar el mapa del reino y crear un símbolo oficial.
- **125 cristales:** desbloquear una misión secreta de creatividad.

7. Retroalimentación inmediata

La retroalimentación se proporciona durante la actividad, no únicamente al final. El docente puede utilizar códigos breves:

- **Verde:** la estrategia es adecuada y puede continuar.
- **Amarillo:** existe una parte que debe revisarse.
- **Rojo:** hay que detenerse, volver al modelo y analizar el significado.

También puede utilizar preguntas de retroalimentación: “¿Qué representa el denominador?”, “¿Las partes que estás sumando tienen el mismo tamaño?”, “¿Tu respuesta puede ser mayor que el todo?”, “¿Cómo puedes comprobarlo?”, “¿Existe otra forma de verlo?”. La retroalimentación no debe revelar de inmediato el resultado. Debe orientar hacia la evidencia.

8. Progresión adaptativa

Cada reto tendrá tres rutas de dificultad, identificadas por símbolos en lugar de etiquetas que puedan estigmatizar: **Ruta del Sendero**, **Ruta del Puente** y **Ruta de la Montaña**. La Ruta del Sendero incluye material manipulativo y números sencillos. La Ruta del Puente incorpora menos apoyos y operaciones más complejas. La Ruta de la Montaña propone datos adicionales, varias estrategias o una explicación generalizable. El alumnado puede cambiar de ruta durante la sesión.

Esta mecánica permite que todos participen en la misma narrativa con diferentes niveles de desafío. Un estudiante puede resolver un problema básico con gran calidad y obtener muchos cristales por su representación y explicación,

mientras otro resuelve un problema avanzado y obtiene puntos por justificarlo. La comparación se realiza con el propio progreso, no con una clasificación rígida.

Actividades Gamificadas

Actividad 1. La convocatoria del Consejo: “¿Qué es una fracción?”

Propósito: activar conocimientos previos, comprender la relación parte-todo e identificar numerador y denominador.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: carta narrativa impresa, círculos y rectángulos de papel, tijeras, lápices de colores, tarjetas con fracciones, cartulina, pegatinas o fichas de puntos y pasaportes de guardián.

Preparación: El docente prepara una carta del Consejo y varios sobres. Cada sobre contiene una figura dividida de una forma distinta: partes iguales, partes desiguales, una figura sin sombrear, otra completamente sombreada y otra con una división ambigua.

- **Paso 1. Entrada narrativa, 5 minutos:** El docente lee la carta del Consejo y presenta la misión: construir el primer fragmento de la Gran Regla. Explica que una fracción representa partes iguales de un todo.
- **Paso 2. Formación de compañías, 5 minutos:** Los estudiantes se organizan en equipos de cuatro o cinco y eligen un nombre. Cada integrante recibe un rol inicial.
- **Paso 3. Exploración de sobres, 10 minutos:** Cada equipo observa las figuras y decide cuáles pueden representar una fracción. Deben justificar por qué algunas divisiones son válidas y otras no.
- **Paso 4. Construcción, 15 minutos:** Los estudiantes crean tres modelos: una fracción unitaria, una fracción propia y una representación del todo. Escriben el numerador y el denominador y explican qué significa cada número.
- **Paso 5. Intercambio de detectives, 10 minutos:** Un equipo entrega una representación a otro. El segundo debe interpretar la fracción sin recibir explicaciones. Si la interpretación coincide, ambos equipos ganan cristales; si no coincide, deben conversar y corregir el modelo.
- **Paso 6. Cierre, 5 minutos:** Cada equipo comparte un descubrimiento. El docente entrega la insignia “Arquitecto de Partes Iguales” a quienes justifican correctamente la necesidad de dividir en partes de igual tamaño.

Integración con las mecánicas: Los equipos ganan puntos por identificar el todo, representar la fracción, explicar numerador y denominador y colaborar. No se puntúa la velocidad. La carta narrativa se guarda en el pasaporte como primera evidencia.

Ejemplo: Si un rectángulo está dividido en ocho partes iguales y cinco están coloreadas, el equipo escribe $\frac{5}{8}$. Debe explicar que el 8 indica el número total de partes iguales y el 5 cuántas partes se consideran.

Actividad 2. “El mercado de las fracciones”

Propósito: comparar fracciones y reconocer fracciones equivalentes utilizando materiales concretos, imágenes y rectas numéricas.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: tarjetas de productos, monedas ficticias, tiras de fracciones, rectas numéricas de 0 a 1, pinzas, tarjetas de signos , > y =, dados y hojas de registro.

Contexto: El mercado de Fraccionaria necesita organizar sus puestos. Algunos productos están medidos en medios, cuartos, tercios, sextos y octavos. El Dragón ha cambiado las etiquetas y los comerciantes necesitan ayuda para saber qué cantidad es mayor.

- **Paso 1. Presentación del encargo, 5 minutos:** El docente muestra dos tarjetas, por ejemplo $1/2$ y $3/8$, y pregunta cuál representa una cantidad mayor. No se acepta una respuesta sin explicación.
- **Paso 2. Comparación con modelos, 15 minutos:** En parejas dentro de cada compañía, los estudiantes colocan tiras de fracciones una encima de otra. Registran comparaciones como $1/2 > 3/8$ y explican visualmente el resultado.
- **Paso 3. Puesto de subastas, 15 minutos:** Cada equipo recibe tarjetas con fracciones. Por turnos, dos estudiantes levantan una tarjeta y el equipo debe colocar el signo correcto. Para ganar los cristales, debe justificar con una tira, una recta o una equivalencia.
- **Paso 4. Mercado de equivalencias, 15 minutos:** Los estudiantes buscan parejas equivalentes entre las tarjetas, como $1/2$ y $2/4$, o $3/6$ y $4/8$. Cada pareja debe explicar qué se hizo al numerador y al denominador.
- **Paso 5. Reto del comerciante, 5 minutos:** El docente plantea una afirmación del Dragón: “ $3/7$ es mayor que $4/7$ porque 3 es menor que 4”. Los estudiantes deben refutarla o aceptarla con argumentos.
- **Paso 6. Salida rápida, 5 minutos:** Cada estudiante responde individualmente: “¿Qué es mayor, $5/6$ o $4/6$? ¿Cómo lo sabes?”.

Integración con las mecánicas: Se entregan puntos por comparación correcta, utilización de modelos, descubrimiento de equivalencias y argumentación. La insignia “Detective del Denominador” se concede a quien explica por qué el tamaño de las partes importa.

Adaptación: Para estudiantes pequeños se utilizan principalmente denominadores iguales y material visual. Para los mayores se incorporan comparaciones entre $2/3$ y $3/5$ mediante productos cruzados como estrategia posterior a la comprensión visual.

Actividad 3. “El puente de las equivalencias”

Propósito: comprender y generar fracciones equivalentes como preparación para sumar y restar denominadores diferentes.

Tiempo: 55 minutos.

Materiales: tarjetas de puentes divididos en tramos, tiras de papel, cuadrículas, fichas, rotuladores y tarjetas con multiplicaciones sencillas.

Contexto: El puente que conecta dos regiones del reino se rompió porque sus piezas tienen tamaños diferentes. Para reconstruirlo, cada tramo debe conservar la misma longitud aunque se divida en más partes.

- **Paso 1. Demostración, 8 minutos:** El docente muestra que $1/2$ puede representarse como $2/4$, $3/6$ o $4/8$. Pregunta qué cambió y qué permaneció igual.

- **Paso 2. Construcción manipulativa, 12 minutos:** Los equipos doblan tiras de papel en medios, cuartos y octavos. Colorean la misma cantidad en diferentes divisiones y anotan las equivalencias.
- **Paso 3. Tarjetas de reparación, 15 minutos:** Cada compañía recibe tarjetas como " $2/3 = ?/6$ ", " $3/4 = ?/12$ " o " $4/8 = ?/2$ ". Debe completar el número que falta y mostrar el razonamiento.
- **Paso 4. Carrera cooperativa de puentes, 10 minutos:** El equipo debe ordenar tarjetas equivalentes formando un puente desde 0 hasta 1. La carrera solo se valida si todos los integrantes pueden explicar al menos una conexión.
- **Paso 5. Error del Dragón, 5 minutos:** Se presenta el error " $1/2 = 2/3$ porque se sumó 1 a cada número". El alumnado utiliza modelos para explicar por qué es incorrecto.
- **Paso 6. Registro individual, 5 minutos:** Cada estudiante completa dos equivalencias y escribe una frase: "Una fracción equivalente representa la misma cantidad porque..."

Integración con las mecánicas: Los puntos se asignan por mantener el valor de la fracción, encontrar el número faltante, representar la equivalencia y corregir el error. Se desbloquea la insignia "Domador de Equivalencias".

Actividad 4. "La panadería del reino: sumar y restar porciones"

Propósito: sumar y restar fracciones con igual denominador y avanzar hacia denominadores diferentes sencillos mediante situaciones reales.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: recetas ficticias, círculos de papel, tarjetas de ingredientes, recipientes vacíos, fichas de medición, pizarras pequeñas y hojas de procedimiento.

Contexto: La panadería real debe preparar panes para el festival. El Dragón mezcló las recetas y eliminó algunos datos. Los Guardianes deben reconstruir las cantidades.

- **Paso 1. Lectura de una receta, 8 minutos:** Los estudiantes leen una receta: "Para un pan se necesita $2/8$ de saco de harina por la mañana y $3/8$ por la tarde". Identifican qué operación corresponde y estiman el resultado.
- **Paso 2. Representación, 10 minutos:** Construyen la suma con círculos o tiras. Comprueban que $2/8 + 3/8 = 5/8$ porque se juntan partes del mismo tamaño.
- **Paso 3. Estaciones de recetas, 20 minutos:** Cada equipo rota por tres estaciones. En la primera suma ingredientes; en la segunda resta lo utilizado del total; en la tercera detecta un error en una receta.
- **Paso 4. Desafío de denominadores distintos, 12 minutos:** Para grupos preparados se propone $1/2 + 1/4$. El equipo debe transformar $1/2$ en $2/4$ antes de sumar. Para estudiantes que necesitan apoyo, se mantiene el modelo visual.
- **Paso 5. Explicación pública, 5 minutos:** Un representante explica una receta utilizando las palabras "todo", "partes iguales", "equivalente" y "resultado".
- **Paso 6. Ticket de salida, 5 minutos:** Resolver $6/10 - 2/10$ y representar el resultado.

Integración con las mecánicas: Cada estación ofrece hasta 10 cristales. El equipo obtiene una bonificación de creatividad si resuelve una situación mediante dibujo y operación. Si se equivoca, puede usar la Carta de Revisión

Extra y volver a intentarlo después de analizar el error.

Actividad 5. “La torre de los denominadores”

Propósito: encontrar denominadores comunes en sumas y restas de fracciones sencillas y comprender el procedimiento en lugar de memorizarlo.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: bloques o vasos de papel, tarjetas de fracciones, tablas de múltiplos, tiras de fracciones, dados y tarjetas de pista.

Contexto: La torre que protege la biblioteca está construida con bloques de distintos tamaños. Para que una nueva sección encaje, todas las partes deben expresarse con una medida común.

- **Paso 1. Comparación de tamaños, 10 minutos:** El docente presenta $\frac{1}{3}$ y $\frac{1}{4}$ mediante tiras. El grupo observa que no se pueden juntar como si fueran piezas del mismo tamaño.
- **Paso 2. Búsqueda del piso común, 15 minutos:** Los estudiantes identifican un múltiplo común de 3 y 4, por ejemplo 12. Representan $\frac{1}{3}$ como $\frac{4}{12}$ y $\frac{1}{4}$ como $\frac{3}{12}$.
- **Paso 3. Construcción de torres, 15 minutos:** Cada equipo recibe dos fracciones y debe construir una torre cuya base tenga el denominador común adecuado. Se permite consultar una tabla de múltiplos.
- **Paso 4. Dados de misión, 10 minutos:** Un dado indica una operación y otro proporciona una fracción. El equipo combina las tarjetas y resuelve el cálculo. Para cursos iniciales, se utilizan denominadores iguales; para cursos avanzados, diferentes.
- **Paso 5. Detective de procedimientos, 5 minutos:** Se comparan dos soluciones: una correcta y otra que suma denominadores. El equipo debe señalar exactamente el paso problemático.
- **Paso 6. Reflexión individual, 5 minutos:** Completar: “Antes de sumar fracciones con distinto denominador necesito...”.

Integración con las mecánicas: Los cristales se conceden por elegir un denominador común razonable, convertir correctamente las fracciones, operar y comprobar. No se penaliza utilizar un múltiplo común mayor si el procedimiento es correcto, aunque se conversa sobre eficiencia.

Actividad 6. “El almacén de las partes de una cantidad”

Propósito: calcular fracciones de cantidades y vincular la multiplicación de una fracción por un número natural con situaciones concretas.

Tiempo: 55 minutos.

Materiales: tarjetas de cantidades, objetos contables como tapas o cubos, diagramas de barras, bolsas, etiquetas y hojas de solución.

Contexto: El almacén del reino recibió 24 cajas. El Consejo necesita distribuir $\frac{1}{3}$ para la aldea norte, $\frac{1}{4}$ para la aldea sur y conservar el resto. Los números deben ser exactos para evitar una distribución injusta.

- **Paso 1. Situación inicial, 5 minutos:** El docente pregunta qué significa “ $\frac{1}{3}$ de 24” y pide una estimación.

- **Paso 2. Reparto concreto, 12 minutos:** El alumnado representa 24 objetos y los agrupa en tres partes iguales. Descubre que $\frac{1}{3}$ de 24 es 8.
- **Paso 3. Diagrama de barra, 10 minutos:** Cada compañía dibuja una barra dividida en cuatro partes para hallar $\frac{1}{4}$ de 24. Relaciona el procedimiento con dividir entre el denominador y multiplicar por el numerador.
- **Paso 4. Dossier del almacén, 15 minutos:** Resuelven problemas como “ $\frac{3}{5}$ de 20”, “ $\frac{2}{3}$ de 18” o “¿qué fracción de 30 cajas se entregó si se repartieron 12?”.
- **Paso 5. Auditoría de justicia, 8 minutos:** Un equipo revisa la solución de otro y comprueba si la distribución suma el total. Puede hacer preguntas, pero no cambiar la hoja de sus compañeros.
- **Paso 6. Cierre, 5 minutos:** Cada estudiante explica con un dibujo qué significa encontrar una fracción de una cantidad.

Integración con las mecánicas: Se conceden cristales por representar la cantidad, aplicar una estrategia, verificar que el resultado es razonable y argumentar la justicia del reparto. La insignia correspondiente es “Constructor de Cantidades”.

Actividad 7. “La carrera de la recta numérica”

Propósito: ubicar fracciones en la recta numérica, ordenar cantidades y utilizar la recta como herramienta de cálculo.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: cinta adhesiva, tarjetas de fracciones, pinzas, cuerda o línea dibujada en el suelo, dados, tarjetas de movimiento y pizarra.

Contexto: Los caminos del reino se representan en una gran recta que va desde 0 hasta 2. Para entregar mensajes, los guardianes deben localizar exactamente cada punto.

- **Paso 1. Construcción de la recta, 8 minutos:** El grupo marca 0 y 1. Después decide cómo dividir el tramo en medios, cuartos u octavos.
- **Paso 2. Colocación de tarjetas, 12 minutos:** Los equipos reciben tarjetas y deben colocarlas en la posición correcta. Antes de mover una tarjeta, deben explicar la decisión.
- **Paso 3. Ordenamiento, 10 minutos:** Se entrega una colección como $\frac{1}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{2}$ y $\frac{2}{4}$. El equipo las ordena y descubre equivalencias.
- **Paso 4. Saltos de cálculo, 12 minutos:** Desde $\frac{1}{4}$, una tarjeta indica “avanza $\frac{2}{4}$ ”. El equipo debe llegar a $\frac{3}{4}$ y escribir la suma. Para un nivel avanzado se plantean saltos negativos o desplazamientos superiores a 1.
- **Paso 5. Desafío humano, 5 minutos:** Algunos estudiantes se colocan en la recta y el resto identifica sus posiciones.
- **Paso 6. Registro, 3 minutos:** Dibujar una recta pequeña y ubicar tres fracciones.

Integración con las mecánicas: Se ganan puntos por precisión, justificación, uso de equivalencias y colaboración. La insignia “Cartógrafo de la Recta” se entrega cuando un estudiante puede explicar que las fracciones también representan posiciones y no solo partes de una figura.

Actividad 8. “El laboratorio contra los errores del Dragón”

Propósito: desarrollar pensamiento crítico mediante la identificación, explicación y corrección de errores frecuentes.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: tarjetas con soluciones incorrectas, lupas de papel, marcadores de colores, modelos de fracciones, rúbrica de revisión y sobres.

Contexto: El Dragón ha dejado páginas falsas en la biblioteca. Cada página contiene una solución que parece convincente, pero puede ocultar un error.

- **Paso 1. Presentación de la evidencia, 5 minutos:** El docente explica que no se debe decir solamente “está mal”; hay que localizar el paso, demostrarlo y proponer una corrección.
- **Paso 2. Análisis en equipo, 20 minutos:** Cada grupo recibe cuatro tarjetas, por ejemplo: “ $2/5 + 1/5 = 3/10$ ”, “ $3/4$ es menor que $2/3$ porque 3 es mayor que 2”, “ $1/2$ de $12 = 7$ ” o “ $2/3 = 3/4$ porque se sumó uno a ambos números”.
- **Paso 3. Clasificación de errores, 10 minutos:** Los equipos clasifican los errores como problema de significado, comparación, equivalencia, operación o comprobación.
- **Paso 4. Reparación, 15 minutos:** Reescriben cada solución correctamente y utilizan un dibujo, una recta o un ejemplo numérico para demostrar la corrección.
- **Paso 5. Tribunal del Consejo, 7 minutos:** Cada equipo presenta una tarjeta. Otro equipo puede hacer una pregunta crítica respetuosa.
- **Paso 6. Insignia y reflexión, 3 minutos:** Se reconoce a quienes identificaron el error y explicaron por qué surgió.

Integración con las mecánicas: La actividad otorga muchos cristales de pensamiento crítico. Se entregan puntos por localizar, justificar, corregir y comunicar. El error no resta puntos a quien lo cometió durante una actividad anterior; solo se valora la calidad de la revisión.

Actividad 9. “La misión secreta de la creatividad”

Propósito: crear un problema de fracciones, resolverlo y diseñar una representación comprensible para otra persona.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: cartulinas, dados, imágenes, recortes, rotuladores, plantillas de problemas, sobres y materiales manipulativos.

Contexto: El Consejo necesita formar a nuevos guardianes, pero no tiene suficientes pruebas. Cada compañía debe crear una misión que otro equipo pueda resolver.

- **Paso 1. Revisión de componentes, 8 minutos:** El docente presenta la estructura de un buen problema: contexto, datos suficientes, pregunta clara, operación posible y respuesta comprobable.
- **Paso 2. Elección del escenario, 7 minutos:** Cada equipo elige entre una receta, una aventura, una cosecha, un mapa, una biblioteca o un festival.
- **Paso 3. Diseño, 15 minutos:** Los estudiantes crean un problema que implique comparar, sumar, restar o calcular una fracción de una cantidad. Deben incluir al menos una representación visual.

- **Paso 4. Resolución interna, 10 minutos:** Antes de entregar el problema, el propio equipo lo resuelve y verifica que no falten datos ni haya ambigüedades.
- **Paso 5. Intercambio, 12 minutos:** Los equipos intercambian sus problemas. El equipo receptor resuelve y anota dudas si la redacción no es clara.
- **Paso 6. Revisión entre autores, 5 minutos:** El equipo creador revisa los comentarios y explica qué mejoraría.
- **Paso 7. Galería, 3 minutos:** Se exponen las producciones y se entrega la insignia “Constructor de Estrategias”.

Integración con las mecánicas: La creatividad se premia cuando el problema es original, matemáticamente coherente y admite una representación clara. También se obtienen puntos por revisar el propio diseño y aceptar sugerencias.

Actividad 10. “La Asamblea del Equilibrio: misión final”

Propósito: integrar los aprendizajes sobre representación, comparación, equivalencia, suma, resta, fracción de una cantidad y resolución de problemas.

Tiempo: 90 minutos, dividido en dos sesiones si es necesario.

Materiales: dossier final, mapa del reino, sobres de misión, calculadora únicamente para comprobación en niveles avanzados, hojas grandes, colores, tiras de fracciones, rúbrica y pasaportes.

Contexto: El festival está a punto de comenzar. El reino tiene un depósito de agua, una despensa y un conjunto de caminos incompletos. El Consejo necesita una solución completa para distribuir los recursos con justicia.

- **Paso 1. Entrega del dossier, 5 minutos:** Cada compañía recibe un sobre con cuatro problemas conectados. El docente recuerda que deben leer antes de calcular.
- **Paso 2. Planificación, 10 minutos:** El equipo identifica datos, preguntas, operaciones posibles, materiales y roles. Completa una tabla de planificación.
- **Paso 3. Problema del agua, 15 minutos:** El depósito está lleno hasta $\frac{3}{4}$ de su capacidad. Durante la mañana se utiliza $\frac{1}{4}$ del depósito. El equipo determina cuánto queda y lo representa.
- **Paso 4. Problema de la despensa, 15 minutos:** Hay 36 paquetes. Se entrega $\frac{2}{3}$ a la aldea norte y $\frac{1}{6}$ a la aldea sur. El equipo calcula cuántos paquetes quedan, justificando el procedimiento.
- **Paso 5. Problema de los caminos, 15 minutos:** Un camino mide $\frac{5}{4}$ de kilómetro y otro $\frac{3}{4}$. Se pide comparar, hallar la diferencia y explicar si el resultado puede expresarse como fracción impropia o número mixto, según el nivel.
- **Paso 6. Problema abierto, 15 minutos:** La compañía debe decidir cómo repartir 1 unidad de alimento entre varios grupos utilizando al menos tres fracciones equivalentes o una combinación de sumas y restas. Debe justificar que la distribución completa suma 1.
- **Paso 7. Elaboración del Mapa de Restauración, 10 minutos:** El equipo reúne operaciones, dibujos, respuestas y explicaciones en una cartulina o diapositiva.
- **Paso 8. Presentación, 15 minutos:** Cada compañía expone una parte del mapa. El público utiliza dos tarjetas: “Entendí porque...” y “Quiero preguntar...”.

- **Paso 9. Decisión del Consejo, 5 minutos:** El docente y el grupo comprueban si la solución es coherente, suficiente y justa. Se recupera el quinto fragmento de la Gran Regla.

Integración con las mecánicas: La misión final no se supera por terminar todos los ejercicios, sino por entregar evidencias completas. Cada problema tiene puntos de comprensión, representación, procedimiento, explicación y comprobación. Si un resultado es incorrecto pero el razonamiento está bien encaminado, se ofrecen preguntas de revisión y una oportunidad de mejora.

Actividad 11. “El diario del Guardián”

Propósito: promover metacognición, reflexión y transferencia del aprendizaje.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: pasaporte personal, preguntas de reflexión, lápices, tarjetas de insignias y mural final.

- **Paso 1:** Cada estudiante revisa los retos superados y selecciona una evidencia de la que se sienta orgulloso.
- **Paso 2:** Completa frases como “Al principio pensaba...”, “Ahora comprendo...”, “El error que aprendí a detectar fue...”, “La estrategia que más me ayudó fue...” y “La próxima vez comprobaré...”.
- **Paso 3:** Escribe una situación cotidiana en la que pueda utilizar fracciones, por ejemplo repartir una pizza, medir ingredientes, leer una duración o distribuir dinero.
- **Paso 4:** Comparte una reflexión con un compañero y añade una pregunta que todavía tenga.
- **Paso 5:** El docente recoge el diario como evidencia individual y entrega las insignias finales según los logros observados.

Integración con las mecánicas: El diario concede cristales por reconocer estrategias, analizar errores y establecer conexiones con la vida cotidiana. La reflexión no funciona como una actividad decorativa; permite al docente comprobar si el alumnado comprendió el significado de las operaciones.

Reglas y Condiciones

Reglas generales del reino

- El objetivo es restaurar el equilibrio mediante soluciones matemáticas razonadas, no simplemente acumular puntos.
- Cada integrante debe participar en diferentes roles a lo largo de la experiencia.
- Una respuesta solo se considera completamente superada cuando incluye, siempre que la tarea lo permita, interpretación, representación, procedimiento y comprobación.
- Se permite equivocarse, pedir ayuda y corregir. El error analizado no se castiga; ignorar deliberadamente una revisión sí puede impedir superar una misión.
- Los equipos deben cuidar los materiales, escuchar las explicaciones y utilizar un lenguaje respetuoso.
- No se puede quitar una tarjeta, ficha o material a otro equipo sin permiso.
- Las Cartas de Poder se utilizan de manera visible y se entregan al docente o se colocan en la mesa al activarlas.

- Las operaciones deben escribirse con claridad. En los retos avanzados, la respuesta sin procedimiento no obtiene la puntuación completa.
- En una actividad cooperativa, no puede presentar siempre la misma persona. El Mensajero cambia en cada misión.

Condiciones de victoria

La clase logra la victoria narrativa cuando recupera los cinco fragmentos de la Gran Regla y completa la Asamblea del Equilibrio. Para considerar superada la experiencia, se recomienda que cada estudiante haya alcanzado al menos el Nivel 3 o el nivel de dominio establecido para su curso y haya producido una evidencia individual final.

Una compañía obtiene el reconocimiento de **Compañía Maestra del Equilibrio** cuando:

- Resuelve correctamente la mayoría de los retos esenciales.
- Puede explicar el significado de numerador y denominador.
- Representa fracciones mediante dibujos, materiales o rectas.
- Compara fracciones utilizando argumentos y no solo reglas memorizadas.
- Realiza operaciones adecuadas al nivel del grupo.
- Comprueba al menos una solución mediante una estrategia diferente.
- Demuestra cooperación y distribución de roles.

Puede haber varias compañías vencedoras. Se recomienda evitar una clasificación única que haga que el resto se sienta derrotado. Las categorías pueden ser “Mejor explicación”, “Mayor progreso”, “Equipo más creativo”, “Detectives de errores” y “Guardianes de la colaboración”.

Turnos y roles

- **Cartógrafo de Partes:** dibuja modelos, rectas y esquemas.
- **Calculista:** registra el procedimiento y realiza los cálculos.
- **Detective de Errores:** revisa si la respuesta tiene sentido.
- **Mensajero:** explica el procedimiento al docente o al resto de la clase.
- **Guardián de Materiales:** recoge, organiza y distribuye los recursos.

En equipos de cuatro, el papel de Mensajero puede combinarse con el de Detective. En cada sesión se rota el sentido de los roles. El docente puede utilizar una tarjeta giratoria para determinar el orden o permitir que el equipo lo acuerde.

Tabla de puntos

- 2 cristales: comprender qué se pregunta.
- 2 cristales: representar la situación.
- 3 cristales: aplicar correctamente el procedimiento.
- 2 cristales: explicar el razonamiento.
- 1 cristal: comprobar o estimar.

- 1 cristal: cooperar y respetar roles.
- 1 cristal: ofrecer una estrategia creativa o alternativa.
- 5 cristales adicionales: completar una misión de recuperación después de revisar un error.
- 3 cristales adicionales: ayudar a otro equipo mediante preguntas, sin darle la respuesta.

Los puntos deben registrarse públicamente de manera positiva. Es preferible mostrar el progreso de cada compañía en un mapa que mostrar una clasificación descendente. El docente puede dedicar dos minutos al final de cada sesión para actualizar el tablero y explicar qué evidencias justifican los cristales entregados.

Penalizaciones y restauración

No se aplican penalizaciones por respuestas incorrectas, ritmo lento, necesidad de apoyo o dificultades de lectura. Las únicas consecuencias se relacionan con la dinámica del juego: si un equipo no cuida los materiales, pierde temporalmente el rol de Guardián de Materiales y debe reorganizar el puesto; si interrumpe repetidamente, utiliza un minuto de “silencio estratégico” para reorganizar turnos; si entrega una solución sin comprobar, debe realizar una prueba de verificación antes de recibir los puntos completos.

Estas medidas se presentan como acciones de restauración, no como castigos. Por ejemplo: “El Dragón ha desordenado los materiales. Necesitamos que el equipo los clasifique y explique cómo los cuidará”. Esto conserva el tono narrativo y evita que la gamificación humille o excluya.

Sistema de logros

El pasaporte de cada estudiante contiene casillas para las insignias. Para obtener una insignia se necesita una evidencia observable y una breve explicación. Si un estudiante no la logra durante la actividad prevista, puede obtenerla posteriormente en una misión de recuperación.

- **Logro de precisión:** realiza correctamente una operación y la comprueba.
- **Logro de significado:** explica qué representa una fracción en un contexto.
- **Logro de pensamiento crítico:** detecta un error y aporta una justificación.
- **Logro de creatividad:** crea una representación o problema original.
- **Logro de resolución:** persevera, cambia de estrategia y llega a una solución.
- **Logro de colaboración:** facilita que otra persona participe y aprenda.

Evaluación Gamificada

Principios de evaluación

La evaluación se integra en las misiones y no aparece únicamente al final. Se utilizan evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. La evaluación diagnóstica identifica qué comprende el alumnado antes de comenzar. La formativa acompaña cada reto mediante observación, preguntas, productos parciales y retroalimentación. La sumativa se concreta en la Asamblea del Equilibrio, el Mapa de Restauración y una evidencia individual.

La gamificación no modifica los objetivos matemáticos ni permite obtener una calificación alta solo por conseguir puntos. Los cristales sirven para visualizar el progreso y mantener la motivación, mientras que la evaluación académica se fundamenta en evidencias de aprendizaje.

Objetivos de aprendizaje

- Comprender la fracción como representación de partes iguales de un todo, medida, relación o cantidad.
- Identificar el numerador y el denominador y explicar su significado en diferentes contextos.
- Representar fracciones mediante figuras, objetos, diagramas, rectas numéricas y símbolos.
- Comparar y ordenar fracciones utilizando modelos, equivalencias y estrategias numéricas.
- Reconocer y generar fracciones equivalentes.
- Resolver sumas y restas de fracciones con igual denominador y, según el nivel, con denominadores diferentes sencillos.
- Calcular fracciones de cantidades en situaciones de reparto y medida.
- Resolver problemas de uno o varios pasos, seleccionando operaciones y justificando el procedimiento.
- Detectar errores frecuentes en procedimientos con fracciones y corregirlos.
- Desarrollar creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas mediante retos abiertos y cooperativos.

Evidencias de aprendizaje

- Modelos de fracciones contruidos con papel o material concreto.
- Hojas de comparación y equivalencias.
- Registros de recetas y operaciones.
- Diagramas de barras y rectas numéricas.
- Tarjetas de errores corregidos.
- Problemas creados por los estudiantes.
- Dossier de la Asamblea del Equilibrio.
- Mapa de Restauración presentado por la compañía.
- Ticket de salida individual al finalizar varias sesiones.
- Diario personal del Guardián.

Rúbrica integrada

La siguiente rúbrica puede utilizarse con cuatro niveles. El docente puede convertirla en una escala numérica o emplearla cualitativamente.

- **Nivel 4, Guardián autónomo:** comprende el problema, elige una estrategia adecuada, representa con precisión, realiza el procedimiento, justifica su respuesta y comprueba el resultado. Puede explicar otra estrategia o corregir errores de manera independiente.

- **Nivel 3, Guardián competente:** comprende la situación y resuelve correctamente la mayoría de las tareas. Utiliza una representación adecuada y explica los pasos principales, aunque puede necesitar una pregunta del docente para comprobar.
- **Nivel 2, Guardián en entrenamiento:** identifica parte de la información y avanza con apoyo visual o preguntas orientadoras. Puede cometer errores de procedimiento o confundir algún significado, pero muestra comprensión parcial y disposición para revisar.
- **Nivel 1, Guardián inicial:** necesita apoyo constante para interpretar la fracción, representar el todo o elegir una operación. Sus respuestas aún no son consistentes, aunque puede participar en actividades concretas y explicar algunas observaciones.

Criterios específicos

- **Comprensión conceptual:** identifica el todo, reconoce partes iguales y explica numerador y denominador.
- **Representación:** utiliza dibujos, objetos, rectas o diagramas que coinciden con la fracción escrita.
- **Procedimiento:** aplica correctamente la operación correspondiente al nivel curricular.
- **Razonamiento:** explica por qué el procedimiento es válido y relaciona la respuesta con el contexto.
- **Comprobación:** estima, utiliza una operación inversa, compara con un modelo o revisa si el resultado es posible.
- **Pensamiento crítico:** identifica datos insuficientes, errores de cálculo o afirmaciones falsas.
- **Creatividad:** ofrece representaciones diversas, formula preguntas o diseña problemas coherentes.
- **Resolución de problemas:** persevera, planifica, cambia de estrategia y comunica una solución.
- **Colaboración:** escucha, respeta turnos, cumple roles y ayuda mediante preguntas.

Instrumentos prácticos

Lista de cotejo del docente:

- Reconoce el todo y las partes.
- Utiliza vocabulario de fracciones.
- Representa antes o durante el cálculo.
- Elige la operación adecuada.
- Explica el procedimiento.
- Comprueba la respuesta.
- Participa en su rol.
- Revisa errores sin abandonar la tarea.

Tarjeta de observación rápida: Durante cada misión, el docente anota el nombre de tres o cuatro estudiantes y registra una fortaleza y un próximo paso. Ejemplo: “María representa correctamente $\frac{3}{4}$; próximo paso: explicar por qué el denominador no cambia al sumar fracciones con igual denominador”.

Autoevaluación con semáforo: Al terminar una misión, cada estudiante colorea un círculo verde, amarillo o rojo en tres aspectos: comprender la fracción, resolver la operación y explicar la respuesta. Después escribe una acción para

pasar al siguiente color.

Coevaluación: Los equipos revisan una producción con tres preguntas: “¿La representación coincide con la operación?”, “¿La explicación permite entender los pasos?” y “¿Qué comprobación podría añadirse?”. La coevaluación no modifica por sí sola la calificación; funciona como oportunidad de mejora.

Evaluación de la misión final

El Mapa de Restauración puede valorarse sobre 20 puntos:

- 4 puntos por interpretar correctamente las situaciones.
- 4 puntos por utilizar representaciones adecuadas.
- 4 puntos por resolver las operaciones.
- 3 puntos por justificar y comunicar las respuestas.
- 2 puntos por comprobar resultados.
- 2 puntos por creatividad y conexión entre los problemas.
- 1 punto por organización y colaboración de la compañía.

Además, cada estudiante resuelve individualmente un problema breve similar, pero no idéntico, para comprobar que el aprendizaje no depende solo del trabajo del equipo. Por ejemplo: “En una jarra había $\frac{5}{6}$ de litro de agua. Se utilizaron $\frac{1}{3}$ de litro. ¿Cuánto queda? Representa la situación y explica tu procedimiento”.

Reflexión final

La reflexión debe superar la pregunta “¿te gustó el juego?”. Se proponen preguntas cognitivas y emocionales:

- ¿Qué significa realmente el denominador?
- ¿Qué estrategia te ayudó más: dibujar, utilizar material, buscar equivalencias o calcular directamente?
- ¿Qué error del Dragón te resultó más difícil de detectar?
- ¿Cómo supiste que tu respuesta era razonable?
- ¿Qué hiciste cuando tu primer procedimiento no funcionó?
- ¿Cómo ayudaste a tu compañía?
- ¿En qué situación cotidiana utilizarás fracciones?
- ¿Qué operación necesitas seguir practicando?

Cierre de la narrativa

En el cierre, el docente lee el último mensaje del Consejo: “El equilibrio no volvió al reino porque los Guardianes nunca se equivocaron. Volvió porque aprendieron a representar, comparar, calcular, comprobar y explicar. Cada vez que alguien revisó un error o ayudó a un compañero, una parte de la Gran Regla recuperó su fuerza”.

El grupo coloca los cinco fragmentos en un mural y escribe una regla matemática que considera importante. Después se realiza una breve ceremonia de reconocimiento. Todos reciben un título basado en una evidencia: “Guardián de la Explicación”, “Exploradora de Estrategias”, “Detective de Errores” o “Constructor de Modelos”. La ceremonia debe destacar logros reales y evitar que solo se reconozca a quienes obtuvieron más puntos.

Recomendaciones Logísticas

Duración y organización temporal

La propuesta completa requiere aproximadamente entre ocho y diez sesiones de 50 a 60 minutos. Puede compactarse en seis sesiones si se combinan actividades, aunque la comprensión de las fracciones se beneficia de la manipulación, la conversación y la revisión pausada. Una secuencia recomendable es la siguiente:

- **Sesión 1:** convocatoria, equipos, roles y significado de la fracción.
- **Sesión 2:** comparación y recta numérica.
- **Sesión 3:** equivalencias.
- **Sesión 4:** suma y resta con igual denominador.
- **Sesión 5:** denominadores diferentes sencillos.
- **Sesión 6:** fracción de una cantidad.
- **Sesión 7:** laboratorio de errores.
- **Sesión 8:** misión creativa.
- **Sesiones 9 y 10:** Asamblea del Equilibrio, presentación, evaluación y cierre.

En un grupo de 6 a 8 años puede dedicarse más tiempo a las actividades concretas y reducirse la cantidad de ejercicios escritos. En un grupo de 10 u 11 años puede aumentarse el número de problemas abiertos y pedir explicaciones con mayor precisión matemática.

Espacio físico

Lo ideal es organizar el aula en cuatro o cinco mesas de compañía. Cada mesa debe tener una carpeta o bandeja con el nombre del equipo, sus roles, tarjetas de poder, hojas de misión y materiales básicos. Se recomienda reservar una pared para el **Mapa del Reino**, donde se coloquen los niveles y fragmentos recuperados.

Si se realizan estaciones, cada una puede ocupar un rincón del aula. Debe existir una zona de “Consejo” para las explicaciones al grupo y una zona de “Biblioteca de Recursos” con tiras de fracciones, tablas, ejemplos y rectas numéricas. Esta biblioteca no debe entenderse como un lugar para copiar respuestas, sino como un espacio de herramientas para pensar.

Para la actividad de la recta numérica, se puede utilizar cinta adhesiva en el suelo o una cuerda. Si el espacio es pequeño, se trabaja con rectas dibujadas en papel continuo sobre las mesas.

Materiales accesibles

- Cartulina, hojas recicladas, sobres y cajas pequeñas.
- Tapas de botellas, botones, cubos, pinzas o bloques para representar cantidades.
- Platos de papel, círculos y rectángulos recortados.
- Cinta adhesiva, tijeras, colores, lápices y rotuladores.
- Dados comunes y tarjetas elaboradas por el docente.

- Fichas, estrellas de papel o semillas para los Cristales de Comprensión.
- Reglas, cuerda o cinta para construir rectas numéricas.
- Tablas de múltiplos y tiras de fracciones.
- Pasaportes individuales y tarjetas de roles.
- Una cartulina grande para el mapa, aunque puede sustituirse por la pizarra.

No es necesario comprar un juego comercial. Las tarjetas pueden elaborarse a mano y las tiras de fracciones pueden crearse doblando hojas en medios, cuartos, octavos, tercios y sextos. Para una mayor durabilidad, se pueden cubrir con cinta adhesiva transparente.

Herramientas TIC opcionales

La experiencia funciona sin dispositivos. Si el aula dispone de tecnología, puede utilizarse de manera complementaria:

- Presentación digital para mostrar la narrativa, mapas y mensajes del Consejo.
- Temporizador visual para organizar retos.
- Pizarra digital para construir rectas y modelos.
- Formulario digital para tickets de salida.
- Hoja de cálculo para registrar cristales, siempre que el registro no sustituya la conversación.
- Aplicaciones de fracciones para comprobar modelos, no para entregar respuestas automáticas.
- Grabadora de audio para que estudiantes con dificultades de escritura expliquen oralmente sus procedimientos.

Es importante que la tecnología no introduzca una competencia adicional que desvíe la atención del aprendizaje matemático. Si hay pocos dispositivos, pueden utilizarse únicamente en una estación, mientras el resto de los equipos trabaja con materiales concretos.

Tamaño de los grupos

Se recomienda formar equipos de cuatro o cinco estudiantes. En equipos de seis puede ser difícil garantizar la participación si no se rotan los roles con precisión. En grupos de dos o tres, se pueden combinar responsabilidades. Los equipos deben ser heterogéneos, pero no conviene colocar siempre a un estudiante considerado “muy bueno” como responsable de todo el cálculo. La organización debe favorecer que cada persona manipule materiales, hable y registre. Los equipos pueden mantenerse durante una misión completa y reorganizarse después de tres o cuatro sesiones. Si se mantienen demasiado tiempo, algunos roles pueden fijarse. Si cambian en cada sesión, puede perderse estabilidad. Una opción práctica es mantener las compañías durante toda la aventura y rotar únicamente los roles.

Preparación previa del docente

- Definir los aprendizajes correspondientes al curso y seleccionar las fracciones que se trabajarán.
- Preparar el mapa del reino y los cinco fragmentos de la Gran Regla.
- Crear las credenciales, los roles, las cartas de poder y el tablero de cristales.
- Diseñar las tarjetas de las actividades con tres rutas de dificultad.

- Preparar modelos manipulativos suficientes para todos los equipos.
- Establecer desde el principio que los puntos valoran el proceso, la explicación y la colaboración.
- Decidir cómo se registrará la evaluación formal y qué evidencias se recogerán.
- Anticipar vocabulario: todo, parte, numerador, denominador, equivalente, mayor, menor, suma, diferencia y cantidad.
- Preparar ejemplos de errores frecuentes para utilizarlos de forma segura y no asociarlos con nombres reales de estudiantes.

Adaptaciones por edad y nivel

Para 6 y 7 años: utilizar medios, tercios y cuartos; trabajar con pizzas, barras, bloques y partes coloreadas; realizar sumas y restas de fracciones con igual denominador; limitar la escritura formal y permitir explicaciones orales.

Para 8 y 9 años: incluir sextos, octavos y décimos; introducir equivalencias mediante doblado y recta numérica; sumar y restar fracciones con denominadores diferentes sencillos; resolver fracciones de cantidades que den resultados enteros.

Para 10 y 11 años: incorporar fracciones impropias, números mixtos, simplificación, multiplicación por fracciones en contextos y división de una cantidad entre una fracción en situaciones adecuadas. Se puede pedir una justificación más simbólica después de la representación visual.

Cuando el grupo sea muy heterogéneo, todos pueden trabajar el mismo contexto con diferentes números y apoyos. Por ejemplo, una misión de reparto puede incluir $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{4}$ para una ruta, $\frac{2}{3}$ y $\frac{1}{6}$ para otra, y $\frac{5}{4}$ y $\frac{7}{8}$ para una ruta avanzada.

Inclusión y accesibilidad

- Utilizar tarjetas con colores, símbolos y palabras para facilitar la comprensión lectora.
- Leer las consignas en voz alta y comprobar que el alumnado puede explicar qué debe hacer.
- Permitir respuestas mediante dibujo, manipulación, escritura o explicación oral.
- Usar piezas grandes y contrastes de color para estudiantes con dificultades visuales.
- Ofrecer tablas de apoyo y ejemplos parcialmente resueltos sin eliminar la necesidad de razonar.
- Asignar roles que no dependan únicamente de la velocidad de escritura.
- Proporcionar tiempo adicional y una pareja de revisión a quienes lo necesiten.
- Evitar que un estudiante con dificultades quede relegado al rol de Guardián de Materiales durante todas las sesiones.
- Reconocer el progreso individual y no solo el resultado final del equipo.

Posibles dificultades y soluciones

Dificultad: el alumnado se concentra solo en ganar puntos. **Solución:** recordar que los cristales se entregan por evidencias de comprensión. Mostrar ejemplos de una respuesta rápida pero sin explicación y otra más lenta pero bien razonada. Premiar explícitamente la comprobación y la revisión.

Dificultad: un estudiante domina todas las tareas. Solución: establecer la regla de que el Mensajero debe cambiar y que cada integrante debe explicar al menos una parte. Utilizar la estructura “piensa, conversa, registra y comunica” para dar tiempo a todos.

Dificultad: el alumnado suma denominadores automáticamente. Solución: volver a los modelos concretos. Preguntar si $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{3}$ están formadas por partes del mismo tamaño. Utilizar la actividad de la Torre de los Denominadores para construir un denominador común antes de operar.

Dificultad: se confunde numerador y denominador. Solución: usar frases consistentes: “abajo, el denominador, divide el todo”; “arriba, el numerador, cuenta las partes tomadas”. Mantener el significado ligado a modelos y no solo a una regla verbal.

Dificultad: la narrativa consume demasiado tiempo. Solución: limitar el mensaje inicial a cinco minutos, usar sobres breves y conectar cada misión con una operación real. La historia debe servir para contextualizar, no reemplazar la enseñanza.

Dificultad: falta de materiales. Solución: utilizar hojas dobladas, tapas, lápices, dibujos y rectas hechas en la pizarra. La esencia está en representar y discutir, no en la apariencia de los recursos.

Dificultad: algunos estudiantes se frustran al no obtener insignias. Solución: permitir misiones de recuperación, entregar insignias por distintos tipos de logro y comunicar exactamente qué evidencia falta. Una insignia debe ser una meta alcanzable, no una etiqueta fija.

Dificultad: hay ruido durante las estaciones. Solución: establecer una señal de atención, asignar un volumen de voz, colocar instrucciones visibles y definir un tiempo de transición. El Guardián de Materiales comprueba que cada estación quede lista antes del cambio.

Dificultad: el nivel de las operaciones no corresponde a todo el grupo. Solución: utilizar las tres rutas de dificultad. Mantener el mismo relato y la misma pregunta esencial, pero cambiar denominadores, apoyos y complejidad de los datos.

Recomendación de cierre logístico

Al finalizar cada sesión, reservar entre cinco y ocho minutos para guardar materiales, actualizar el mapa, entregar retroalimentación y registrar evidencias. Este momento evita que los puntos se conviertan en una recompensa arbitraria y permite que el alumnado comprenda por qué avanzó. El docente puede decir: “La compañía obtuvo seis cristales por representar, tres por calcular, dos por explicar y uno por comprobar”.

Conviene conservar una carpeta física o digital por compañía y una carpeta individual por estudiante. En ellas se guardan los modelos, tickets de salida, correcciones y reflexiones. Esta documentación facilita la evaluación, permite mostrar el progreso a las familias y ayuda a planificar las siguientes clases.

La experiencia será más efectiva si el docente mantiene una actitud de curiosidad matemática. En lugar de preguntar solamente “¿cuál es la respuesta?”, conviene preguntar “¿cómo lo sabes?”, “¿qué representa este número?”, “¿podrías demostrarlo de otra manera?” y “¿qué cambiaría si el denominador fuera diferente?”. De esta forma, las mecánicas de juego se mantienen alineadas con los objetivos: cada nivel exige mayor comprensión, cada insignia representa una

competencia real y cada misión convierte las operaciones con fracciones en una herramienta para resolver problemas significativos.