

El Jardín de Fibonacci

Situación de Aprendizaje
Gamificada e Interdisciplinar

Nivel: 5º
Educación Primaria
(Tercer Ciclo)

Áreas:
Matemáticas y Lengua
Castellana y Literatura

Marco Legal:
Orden de 30 de mayo
de 2023 (Andalucía)

Ficha Técnica y Visión Ejecutiva



Áreas Implicadas

- Área Vertebradora: Matemáticas.
- Carácter Interdisciplinar: Lengua Castellana y Literatura.



Objetivo Central

- Desarrollar el razonamiento lógico y matemático.
- Aplicación de patrones y orientación espacial a situaciones cotidianas.



El Formato

- Entorno gamificado digital interactivo.
- Resolución de problemas mediante trabajo cooperativo.

Justificación Legal y Normativa

Integración Curricular

Art. 3.1. Las programaciones didácticas contemplarán situaciones de aprendizaje en las que se integren los elementos curriculares...

Diseño interdisciplinar que unifica Matemáticas y LCL en un único hilo narrativo.

Plan de Lectura Obligatorio

Art. 8.3. Incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos... para el desarrollo planificado de la lectura.

Lectura comprensiva de textos y enigmas multimodales integrada en el avance gamificado.

Innovación y Autonomía

Art. 6.1. Configurar en su oferta educativa el desarrollo de Proyectos interdisciplinares.

Uso del horario de asignación autonómica para el despliegue del ecosistema gamificado.

El Reto y la Narrativa Gamificada



Misión: Resolver los enigmas matemáticos del Jardín para restablecer el equilibrio natural.

El
Detonante

El ecosistema ha perdido su proporción áurea; la botánica se descontrola.

El
Vehículo

Resolución de retos lógico-matemáticos encadenados.

La
Recompensa

Aprendizaje significativo impulsado por la motivación intrínseca y la curiosidad (alineado con el Perfil de Salida).

Arquitectura Curricular I: Área Vertebradora (Matemáticas)

Saberes Básicos
(El Con Qué)

Criterio de Evaluación
(El Cómo medimos)

Competencia Específica
(El Para Qué)

MAT.3.D.1.1:
Identificación y
predicción de patrones
numéricos.

MAT.3.C.2.2: Posiciones
y movimientos en el
primer cuadrante
cartesiano.

MAT.3.5.1.b: Utilizar
conexiones entre
diferentes elementos
matemáticos en
contextos cotidianos.

CE 5: Reconocer y
utilizar conexiones
entre ideas
matemáticas y la
vida cotidiana.

Arquitectura Curricular II: Carácter Interdisciplinar (Lengua Castellana)

Saber Básico
(El Con Qué)

LCL.3.B.3.4: Estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura (textos multimodales).

LCL.3.C.3.2: Producción de textos sencillos, con una estructura clara y adecuación al contexto, sobre hechos cotidianos o conocimientos adquiridos.

Criterio de Evaluación
(El Cómo medimos)

LCL.3.4.1.b:
Comprender el sentido global y la información relevante, realizando inferencias.

Competencia Específica
(El Para Qué)

CE 4: Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo su sentido global.

Secuenciación Didáctica: Mapa de Nodos Interactivos

Fase 1: El Invernadero

- Mecánica: Predicción razonada de series numéricas (Sucesión de Fibonacci).
- Formato: Reto digital interactivo.



Fase 3: El Estanque

- Mecánica: Identificación de regularidades geométricas en la naturaleza.
- Formato: Trabajo cooperativo para desbloquear la zona final.



Fase 2: El Laberinto

- Mecánica: Descripción de posiciones y movimientos espaciales en coordenadas cartesianas.
- Formato: Puzzle de orientación.



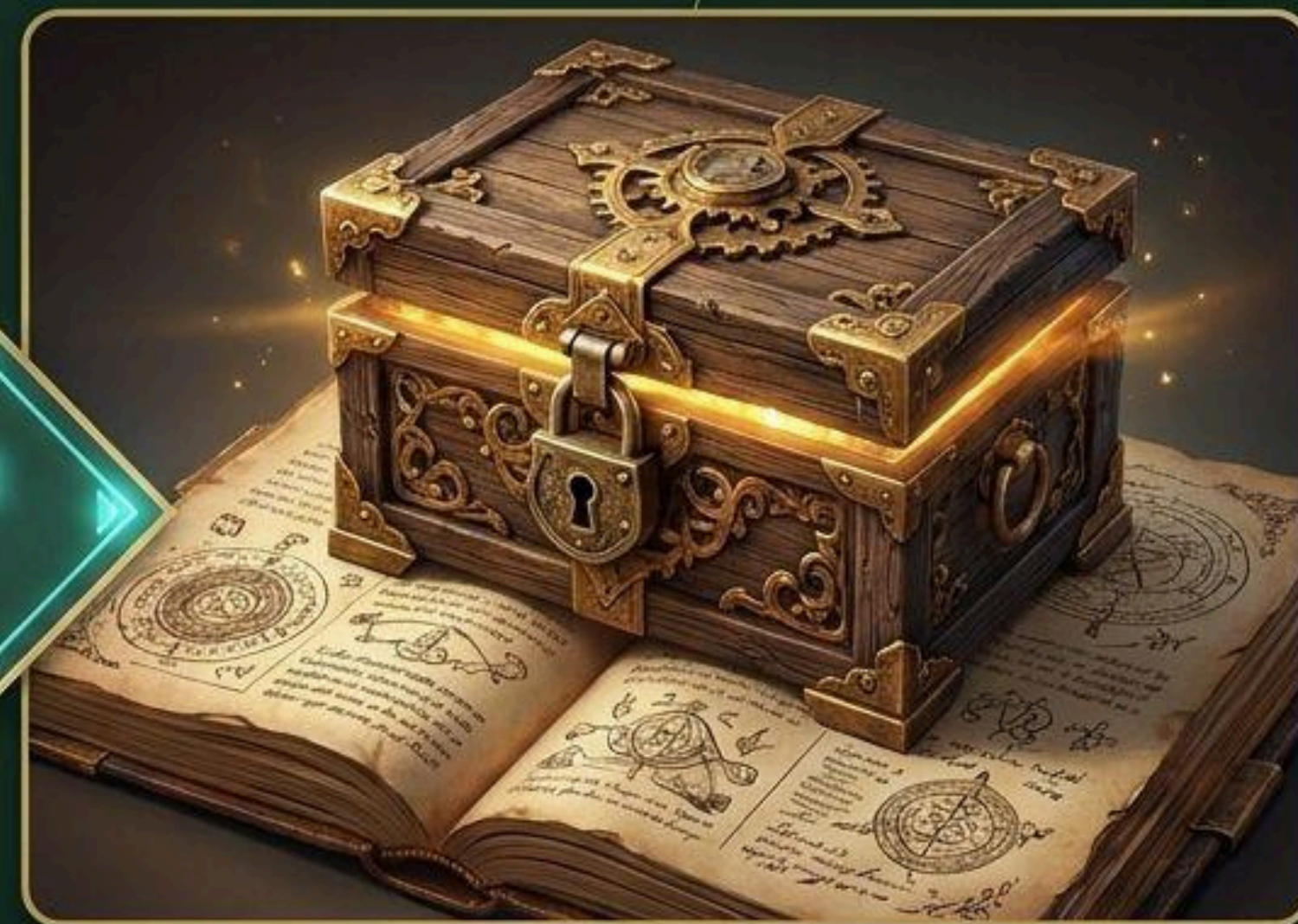
El Clímax ax del Aprendizaje: Del Entorno Digital al Físico



Nodos Digitales Superados

Los equipos reúnen las pistas matemáticas generadas en el Invernadero, el Laberinto y el Estanque.

Transferencia
Cognitiva



El Enigma Final Físico (Boss Final)

- Aplicación: Intenso despliegue de comprensión lectora (LCL.3.B.3.4).
- Acción: Lectura profunda, inferencia y decodificación de un texto multimodal impreso.

La recompensa: La resolución física otorga el código de acceso a La Gran Prueba sumativa.

Arquitectura de la Inclusión: Alineación con los Principios DUA

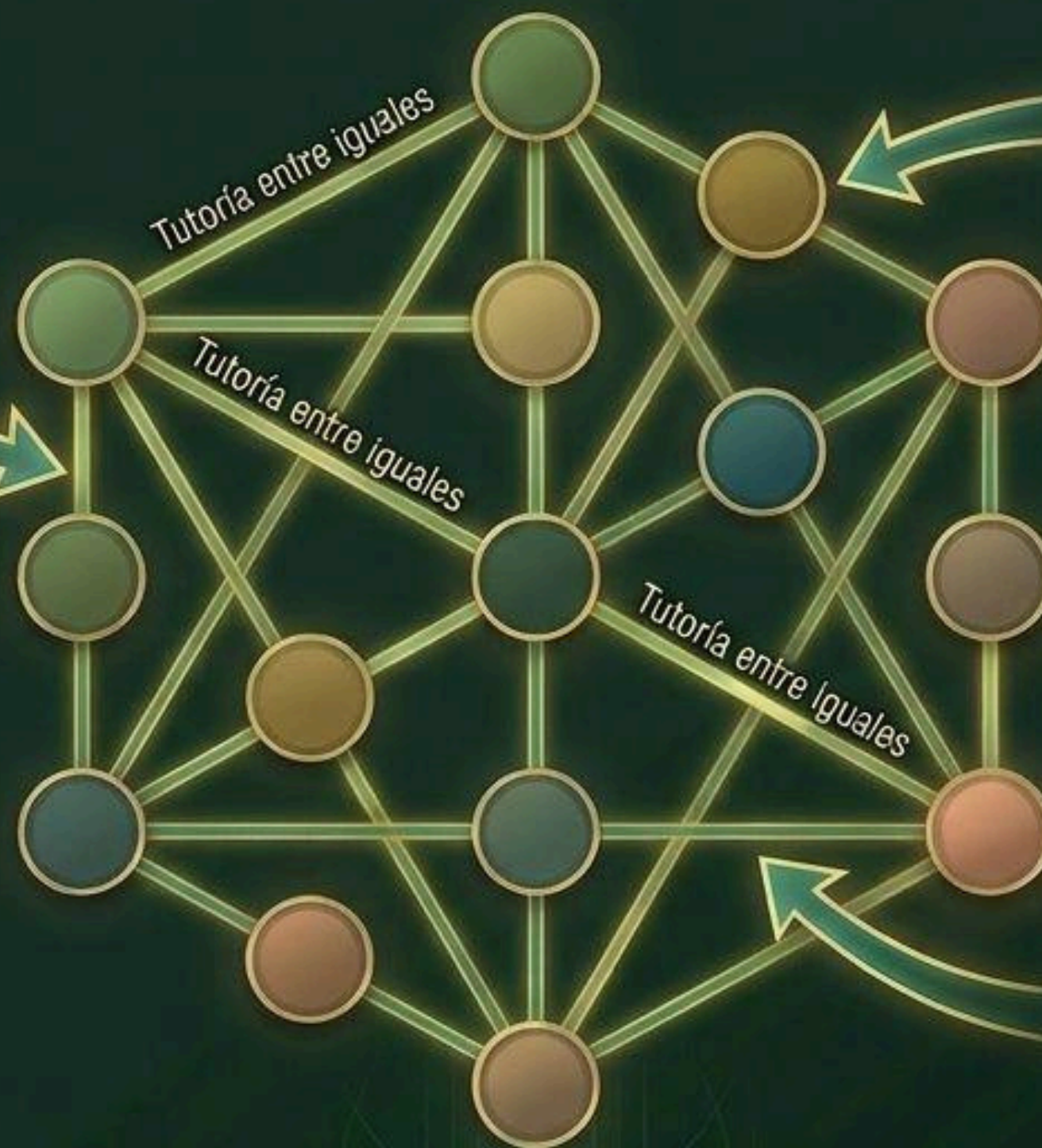
En estricto cumplimiento del Art. 26 (Orden 30 de mayo 2023)

Múltiples Formas de Representación (El Qué)	Múltiples Formas de Acción/Expresión (El Cómo)	Múltiples Formas de Implicación (El Por qué)
- Información visual y digital interactiva. - Textos de lectura adaptados y escalados. - Puzles manipulativos físicos (El Enigma Final).	- Interacción táctil en dispositivos. - Resolución escrita y verbal de inferencias.	- Gamificación inmersiva. - Asunción de roles de responsabilidad grupal.

Estrategia Metodológica: Cooperación y Equidad

Agrupamientos Heterogéneos

Equipos diseñados para equilibrar ritmos de aprendizaje y talentos (Art. 27: Medidas generales de atención a la diversidad).



Asunción de Roles

Distribución de responsabilidades (ej. Lector, Calculador, Coordinador) para asegurar la participación activa de todos los miembros.

Tutoría entre Iguales

Fomento de la interdependencia positiva. El avance en los Nodos del Jardín requiere validación conjunta, eliminando el aislamiento cognitivo.

Ecosistema de Evaluación 360º

Continua, global, competencial y formativa (Art. 9)



Observación Continuada (Formativa)

Instrumento: Escalas de observación del trabajo en los dispositivos y dinámicas de grupo.

Autoevaluación (Metacognitiva)

Instrumento: Cuestionario de reflexión individual tras la resolución del Enigma Físico (fomentando la capacidad de juzgar logros propios).

La Gran Prueba Final (Sumativa/Objetiva)

Instrumento: Prueba digital interactiva para medir el desempeño objetivo de los Criterios de Evaluación implicados.

Síntesis de Impacto: El Ecosistema Perfecto

Rigor
Normativo

Cumplimiento milimétrico de la Orden
30 de mayo 2023 y trazabilidad
curricular (CE, Saberes, Criterios).

El Jardín de Fibonacci

Un entorno donde el aprendizaje competencial
matemático y lingüístico florece de forma
natural, inclusiva y legalmente impecable.

Innovación
Metodológica

Gamificación interactiva,
diseño interdisciplinar y
narrativa inmersiva.

Inclusión
Educativa

Aplicación integral del DUA
y trabajo cooperativo para
garantizar la equidad.