

# ANEXO CURRICULAR

## PERDIDOS EN LA JUNGLA

Este anexo recoge una vinculación curricular orientativa para facilitar el uso del juego en contextos escolares. Debe adaptarse a la etapa, curso, grupo y currículo autonómico correspondiente.

### 1. SENTIDOS MATEMÁTICOS TRABAJADOS

- **Sentido numérico:**  
Se trabaja especialmente a través del cálculo mental, la descomposición numérica, la estimación, el cálculo aproximado, las estrategias flexibles y la toma de decisiones con números en situaciones cambiantes.
- **Sentido algebraico:**  
Aparece en las pruebas de “¿Qué número falta?”, donde el alumnado interpreta operaciones incompletas como relaciones entre cantidades. Estas actividades introducen de forma natural la idea de incógnita, la equivalencia entre expresiones y el razonamiento inverso antes del álgebra formal.
- **Sentido espacial:**  
Se desarrolla mediante tareas de visualización, rotación mental, interpretación de vistas planas, organización del espacio bidimensional y construcción manipulativa de estructuras tridimensionales.
- **Pensamiento computacional informal:**  
Aparece en la búsqueda sistemática de soluciones, la descomposición de problemas en pasos más simples, el reconocimiento de patrones, la secuenciación de acciones y la revisión de estrategias tras el error.
- **Sentido socioafectivo:**  
Es una dimensión transversal del juego. Se trabaja a través de la autorregulación, la perseverancia ante el reto, la tolerancia al error, la cooperación entre iguales y la reducción de bloqueos emocionales asociados a la actividad matemática.

### 2. COMPETENCIAS CLAVE IMPLICADAS

- **Competencia matemática:**  
Desarrollo del razonamiento matemático, la resolución de problemas, la modelización sencilla de situaciones de cambio, la interpretación de representaciones, el cálculo mental flexible y el uso de estrategias de resolución.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:**  
Gestión de la frustración, desarrollo de la autonomía en la resolución, perseverancia ante el reto, revisión del error y reconocimiento de las propias estrategias de aprendizaje.
- **Competencia en comunicación lingüística:**  
Verbalización de procedimientos, explicación de estrategias, argumentación de soluciones, escucha de otros razonamientos y uso del lenguaje para compartir procesos matemáticos.
- **Competencia ciudadana:**  
Respeto de las normas del juego, aceptación de turnos, cooperación entre iguales, ayuda mutua y participación en una experiencia compartida.

- **Competencia emprendedora:**  
Toma de decisiones, iniciativa personal, adaptación estratégica ante situaciones cambiantes y búsqueda de soluciones en contextos de incertidumbre generados por el azar del tablero.

### 3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE MATEMÁTICAS

El juego se vincula, según la etapa educativa y el currículo autonómico correspondiente, con competencias específicas relacionadas con los siguientes procesos matemáticos:

- **Resolución de problemas:**  
Interpretación de retos cuantitativos, espaciales y lógicos en contextos de juego, aplicando estrategias personales para buscar soluciones válidas y comprobables.
- **Razonamiento y prueba:**  
Formulación de conjeturas aritméticas y geométricas, análisis de restricciones, detección de patrones, comprobación de hipótesis y revisión de estrategias a partir del error.
- **Conexiones:**  
Relación entre distintos bloques de saberes matemáticos: cálculo, geometría, pensamiento algebraico informal, memoria visual, patrones, orientación espacial y seguimiento de transformaciones numéricas.
- **Comunicación y representación:**  
Interpretación de símbolos, vistas planas, configuraciones espaciales y patrones visuales; verbalización de procedimientos y explicación de estrategias empleadas durante la partida.
- **Destrezas socioafectivas:**  
Desarrollo de la confianza, la perseverancia ante el error, la autonomía, la cooperación y la participación activa en agrupamientos heterogéneos, reduciendo la inseguridad o el bloqueo ante la actividad matemática.

### 4. SABERES BÁSICOS CURRICULARES

La siguiente relación es orientativa y debe adaptarse a la etapa, curso y currículo autonómico correspondiente. El juego permite trabajar saberes básicos vinculados a varios sentidos matemáticos.

#### Sentido numérico

##### En Educación Primaria:

- Estrategias de cálculo mental flexible.
- Composición y descomposición de números.
- Relaciones entre operaciones.
- Estimación y comprobación de resultados.
- Resolución de situaciones aditivas y multiplicativas sencillas.
- Uso de propiedades de las operaciones en contextos de juego.

##### En primer ciclo de ESO:

- Cálculo mental con números naturales y enteros.
- Jerarquía de operaciones.
- Uso flexible de propiedades numéricas.
- Estimación y control del resultado.
- Resolución de situaciones con números enteros.
- Estrategias de cálculo en contextos de resolución de problemas.

## **Sentido algebraico**

### **En Educación Primaria:**

- Reconocimiento de relaciones entre cantidades.
- Búsqueda de valores desconocidos en igualdades sencillas.
- Comprensión de la igualdad como relación.
- Identificación de patrones y regularidades.
- Uso de estrategias informales para resolver incógnitas.

### **En primer ciclo de ESO:**

- Uso de símbolos o letras como representación de cantidades desconocidas.
- Igualdades y equivalencias.
- Pensamiento relacional.
- Generalización de patrones.
- Introducción al lenguaje algebraico.
- Resolución informal de ecuaciones sencillas.

## **Sentido espacial**

### **En Educación Primaria:**

- Reconocimiento, composición y descomposición de figuras.
- Orientación espacial.
- Interpretación de posiciones y movimientos.
- Formas bidimensionales y tridimensionales.
- Construcción y representación con materiales manipulativos.
- Composición de figuras en cuadrículas.

### **En primer ciclo de ESO:**

- Interpretación de representaciones planas.
- Vistas y perspectivas de objetos tridimensionales.
- Relaciones entre figuras 2D y cuerpos 3D.
- Visualización y rotación mental.
- Análisis de configuraciones geométricas.
- Resolución de problemas espaciales mediante manipulación y representación.

## **Pensamiento computacional y resolución estratégica**

### **En Educación Primaria:**

- Descomposición de problemas en pasos sencillos.
- Búsqueda sistemática de soluciones.
- Reconocimiento de patrones.
- Secuenciación de acciones.
- Revisión de intentos y corrección de errores.

#### **En primer ciclo de ESO:**

- Análisis de restricciones.
- Estrategias de búsqueda organizada.
- Validación de soluciones.
- Reconocimiento y uso de patrones.
- Organización secuencial de la información.
- Ajuste de estrategias tras el error.

#### **Sentido socioafectivo**

##### **En Educación Primaria:**

- Confianza en las propias posibilidades.
- Aceptación del error como parte del aprendizaje.
- Perseverancia ante retos matemáticos.
- Participación en actividades compartidas.
- Cooperación y respeto de turnos.
- Comunicación de estrategias.

##### **En primer ciclo de ESO:**

- Autorregulación ante situaciones de reto.
- Gestión de la frustración.
- Perseverancia en la resolución de problemas.
- Colaboración entre iguales.
- Reconocimiento de distintas estrategias válidas.
- Mejora de la seguridad ante la actividad matemática.

## **5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Uno de los principales valores metodológicos del juego es su capacidad para favorecer la **diferenciación multinivel sin separar al grupo**. Al estructurar los retos en cuatro niveles progresivos, todos los jugadores comparten el mismo tablero y la misma experiencia de juego, aunque cada uno pueda enfrentarse a un desafío ajustado a su nivel.

#### **Alumnado con ansiedad matemática, bloqueo o inseguridad:**

El contexto de aventura y el ritmo dinámico reducen la sensación de juicio público y de exposición evaluativa. La atención se desplaza del “me están evaluando” al “estoy resolviendo un reto dentro del juego”, lo que puede favorecer una participación más segura.

**Alumnado con dificultades de aprendizaje:**

La manipulación, la representación visual y la posibilidad de elegir niveles permiten acceder a los contenidos desde vías distintas a la memorización o al algoritmo escrito.

**Alumnado con altas capacidades:**

Las tarjetas de nivel *maestro* ofrecen un nivel de reto suficiente para sostener el esfuerzo intelectual, especialmente en tareas de deducción, razonamiento espacial, pensamiento relacional y resolución de información no explícita.

**Alumnado con perfil TEA:**

Las tareas manipulativas, visuales y con estructura clara, especialmente las relacionadas con vistas geométricas y tridimensionales, pueden favorecer la atención, la regulación, la comprensión y una participación social más segura.

**Alumnado con TDAH:**

La alternancia de retos breves de naturaleza diversa, el uso de materiales manipulativos y la respuesta inmediata favorecen una participación sostenida.

**Agrupamientos internivel y heterogéneos:**

El juego facilita la participación conjunta en una misma mesa de alumnos con edades, cursos o niveles de dominio matemático muy diferentes, sin que se rompa la experiencia compartida.

## 6. EVALUACIÓN FORMATIVA Y EVIDENCIAS OBSERVABLES

El juego ofrece una ventana de observación especialmente rica sobre procesos que no siempre aparecen en una ficha escrita. Durante la partida, el docente puede observar cómo piensa el alumnado, qué estrategias utiliza, cómo se enfrenta al error y qué tipo de apoyo necesita.

El docente puede registrar evidencias directas sobre:

- El uso de estrategias de cálculo mental o la persistencia en el conteo unitario.
- La interpretación del signo “igual” como una relación entre cantidades, frente a la idea de “igual” como simple señal para calcular un resultado.
- La interpretación de representaciones espaciales planas y su transformación en construcciones tridimensionales.
- La fluidez en la rotación mental y en la organización visoespacial.
- La perseverancia ante el reto y la gestión del error como fuente de ajuste.
- La presencia de planificación estratégica frente a respuestas impulsivas.
- La verbalización de procedimientos y la capacidad de explicar cómo se ha llegado a una solución.
- La transferencia de estrategias entre retos de distinta naturaleza.
- La respuesta ante la presión temporal.
- La respuesta ante tareas con información incompleta.
- La petición y ofrecimiento de ayuda entre iguales.