

# “Aventureros del Tiempo: Explorando la Edad Contemporánea”

*Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Historia | Tema: Edad contemporánea*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: “La Máquina del Tiempo y la Aventura en la Edad Contemporánea”

Imaginen que están en un futuro cercano, en un laboratorio secreto donde se ha inventado una increíble máquina del tiempo. Esta máquina puede transportar a niños y niñas valientes a diferentes épocas para aprender de primera mano cómo vivían, qué pensaban y cómo cambiaron las sociedades. Pero esta vez, la máquina ha sufrido un desperfecto y solo funciona si los viajeros del tiempo logran comprender y resolver los misterios históricos de la Edad Contemporánea, un periodo crucial que abarca desde finales del siglo XVIII hasta nuestros días.

La Edad Contemporánea es un capítulo lleno de revoluciones, inventos, cambios sociales, guerras y movimientos por la justicia y la igualdad. Para reparar la máquina y regresar a casa, los estudiantes serán “Aventureros del Tiempo”, jóvenes exploradores encargados de descubrir, entender y compartir los acontecimientos, personajes y transformaciones que marcaron esta época. Su misión es recopilar “piezas del tiempo” —fragmentos de conocimiento— que están dispersos en distintas “estaciones históricas” dentro de la Edad Contemporánea.

Los estudiantes asumirán roles de exploradores históricos, cada uno con habilidades especiales para investigar, comunicar y resolver problemas. Estos roles fomentan la colaboración y la autonomía, y están diseñados para que todos puedan aportar según sus fortalezas, al tiempo que se promueve el respeto a la diversidad y la inclusión.

### Roles dentro de la narrativa:

- **Investigador/a Curioso/a:** Su habilidad es buscar información y hacer preguntas clave para entender los hechos.
- **Comunicador/a Creativo/a:** Se encarga de explicar y contar las historias sobre la época con dibujos, relatos o presentaciones.
- **Resolutor/a de Problemas:** Tiene la tarea de analizar situaciones y encontrar soluciones a desafíos históricos simulados.
- **Guardián de la Diversidad:** Presta atención a las voces de diferentes grupos sociales y culturas, asegurando que todos los puntos de vista estén representados.

La misión principal es viajar a través de cinco estaciones históricas clave de la Edad Contemporánea:

- La Revolución Industrial
- Las Revoluciones Políticas (Revolución Francesa y movimientos democráticos)
- Los grandes inventos y avances científicos
- Los movimientos sociales por derechos e igualdad
- El mundo contemporáneo: retos y aprendizajes

En cada estación, los aventureros deberán superar retos, recolectar piezas del tiempo y desbloquear historias para reparar la máquina y volver al presente. Esta experiencia inmersiva conectará el aprendizaje con vivencias y emociones, haciendo que la Historia sea una aventura memorable y significativa.

### **Conexión con el tema de aprendizaje:**

La Edad Contemporánea es un tema fundamental para que los estudiantes comprendan cómo la historia ha moldeado el mundo actual. A través de esta narrativa, los niños y niñas no solo aprenderán fechas y hechos, sino que desarrollarán competencias clave de comunicación, resolución y autonomía, además de valorar la diversidad cultural y social que caracteriza la época.

## **Mecánicas de Juego**

### **Mecánicas de Juego**

#### **Sistema de Puntos: “Piezas del Tiempo”**

Los estudiantes ganan “piezas del tiempo” al completar actividades, resolver retos y participar activamente. Cada pieza representa un fragmento de conocimiento o habilidad adquirida. Los puntos se registran en un tablero visible para todo el grupo, fomentando la motivación y la competencia sana.

#### **Niveles de Exploración**

La experiencia está dividida en cinco niveles, correspondientes a las cinco estaciones históricas. Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe recolectar una cantidad mínima de piezas del tiempo y completar una misión final en la estación actual.

### **Insignias y Logros**

- **Insignia de Investigador/a:** Por encontrar datos relevantes y preguntas interesantes.
- **Insignia de Comunicador/a:** Por crear presentaciones, relatos o dibujos claros y creativos.
- **Insignia de Resolutor/a:** Por resolver problemas históricos con soluciones creativas.
- **Insignia de Guardián/a de la Diversidad:** Por incluir perspectivas diversas en sus trabajos.
- **Insignia de Aventurero/a Completo/a:** Por completar todas las estaciones y misiones.

### **Retos y Misiones**

Cada estación incluye retos interactivos, que pueden ser cuestionarios, juegos de roles, debates o investigaciones. Estos retos son diseñados para favorecer la participación activa y la colaboración, además de integrar el contenido curricular.

### **Recompensas y Retroalimentación Inmediata**

Al completar cada reto, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata del docente o mediante recursos digitales, reforzando el aprendizaje. Además, se otorgan piezas del tiempo y/o insignias, que sirven como motivación para

continuar.

## Progresión y Registro Visual

Un mural o tablero en el aula mostrará el avance del grupo y los logros individuales. Esto permite que los estudiantes visualicen su progreso, fomentando la autonomía y el compromiso.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### 1. Estación 1: La Revolución Industrial - “El Taller de Inventos”

**Descripción:** Los estudiantes exploran cómo la Revolución Industrial cambió las formas de trabajo y vida.

**Instrucciones:**

- Se divide la clase en equipos de 4, asignando roles (Investigador, Comunicador, Resolutor, Guardián).
- Se presenta un video corto o una imagen sobre la Revolución Industrial.
- El Investigador busca información sencilla con tarjetas o libros ilustrados sobre inventos clave (máquina de vapor, telar mecánico, etc.).
- El Comunicador crea un dibujo o cartel explicando un invento y su impacto.
- El Resolutor debe pensar en un problema que pudo surgir con estos inventos (ej. trabajo infantil, contaminación) y proponer una solución justa y creativa.
- El Guardián verifica que las ideas incluyan el impacto en diferentes personas (hombres, mujeres, niños, obreros).

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** tarjetas informativas, hojas, colores, imágenes, video proyectado, pizarra.

**Integración con mecánicas:** El equipo gana piezas del tiempo por cada parte completada y una insignia si incluye perspectiva diversa.

#### 2. Estación 2: Revoluciones Políticas - “Los Cambiadores del Mundo”

**Descripción:** Los estudiantes conocen la Revolución Francesa y otros movimientos democráticos.

**Instrucciones:**

- Se les presenta un cuento o animación sobre la Revolución Francesa.
- En equipos, deben identificar los derechos y valores que defendían los revolucionarios (libertad, igualdad, fraternidad).
- Con apoyo del docente, preparan un pequeño debate donde algunos defienden los ideales y otros representan a quienes tenían miedo o dudas.
- El Resolutor propone cómo resolver conflictos de manera pacífica.
- El Guardián asegura que se respete el turno y se escuchen todas las voces.

**Tiempo estimado:** 70 minutos

**Materiales:** cuento impreso o video, tarjetas con roles para debate, pizarra para apuntar ideas.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan piezas del tiempo por participación y solución pacífica, además de insignias de comunicación y resolución.

### **3. Estación 3: Grandes Inventos y Avances Científicos - “Laboratorio de Inventos”**

**Descripción:** Exploran inventos como el teléfono, la electricidad y el automóvil.

**Instrucciones:**

- Se organiza una mini exposición de imágenes o videos sobre inventos.
- Cada estudiante elige uno para investigar brevemente con apoyo.
- El Comunicador prepara una explicación sencilla para compartir con el grupo.
- Después, en equipos, crean un juego de preguntas y respuestas para desafiar a otros equipos.
- El Guardián verifica que el lenguaje sea inclusivo y comprensible para todos.

**Tiempo estimado:** 80 minutos

**Materiales:** imágenes, videos, fichas de preguntas, hojas, colores.

**Integración con mecánicas:** Se obtienen piezas del tiempo por explicación y juego, plus de insignia por lenguaje inclusivo.

### **4. Estación 4: Movimientos Sociales por Derechos e Igualdad - “Voces que Cambiaron la Historia”**

**Descripción:** Analizan movimientos como el sufragio femenino, derechos laborales y movimientos de igualdad.

**Instrucciones:**

- Se lee o presenta un video corto sobre un movimiento de derechos.
- Los estudiantes en equipos crean un cartel o historieta que refleje las demandas y logros del movimiento.
- El Resolutor propone cómo aplicar esos aprendizajes en la escuela o comunidad.
- El Guardián fomenta que se reconozcan las diferentes identidades y experiencias.
- Se realiza una presentación grupal donde cada equipo comparte su trabajo.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** papel, colores, materiales para historieta, video o texto, espacio para presentaciones.

**Integración con mecánicas:** Piezas del tiempo por creación y propuesta, insignia por inclusión y presentación.

### **5. Estación 5: El Mundo Contemporáneo - “El Futuro que Construimos”**

**Descripción:** Reflexionan sobre los retos actuales y cómo la historia ayuda a enfrentarlos.

**Instrucciones:**

- Se propone un juego de simulación donde enfrentan problemas actuales (cambio climático, desigualdad, tecnología).

- En equipos, deben idear soluciones basadas en aprendizajes históricos.
- El Comunicador prepara una presentación creativa (cartel, video, role play).
- El Guardián se asegura que todas las voces y opiniones sean respetadas.
- Se hace una reflexión final grupal sobre la experiencia y la importancia de la historia.

**Tiempo estimado:** 100 minutos

**Materiales:** hojas, materiales para presentaciones, espacio para debate, recursos digitales opcionales.

**Integración con mecánicas:** Piezas del tiempo por solución y presentación, insignia de “Aventurero Completo” al finalizar.

### Actividades Complementarias:

- **Tablero de progreso:** Se actualiza al terminar cada estación, mostrando piezas del tiempo y logros.
- **Diario del Aventurero:** Cada estudiante lleva un cuaderno para anotar aprendizajes, reflexiones y dibujos, fomentando la autonomía y la metacognición.
- **Mini concursos:** Preguntas rápidas al inicio o cierre de cada sesión para reforzar conocimientos.

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego

#### Condiciones de Victoria

- El equipo debe recolectar todas las piezas del tiempo de las cinco estaciones.
- Completar las misiones y retos en cada estación con participación activa y respeto.
- Lograr que todos los estudiantes obtengan al menos una insignia individual.
- Participar en la reflexión final mostrando comprensión y valoración de la Edad Contemporánea.

#### Penalizaciones

- Falta de respeto o exclusión de compañeros reduce piezas del tiempo para el equipo.
- No cumplir con turnos o roles asignados puede implicar pérdida temporal de puntos.
- Retrasos injustificados en la entrega de actividades afectan el progreso del equipo.

### Turnos y Roles

- Cada actividad tiene roles claros que deben rotar en cada estación para que todos practiquen diferentes habilidades.
- Durante debates o juegos, se respetan los turnos para hablar y escuchar.

### Tabla de Puntos

| Acción                                      | Piezas del Tiempo | Insignias                             |
|---------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------|
| Completar investigación con datos correctos | 5                 |                                       |
| Presentación clara y creativa               | 4                 | Insignia de Comunicador               |
| Propuesta de solución a problema histórico  | 6                 | Insignia de Resolutor                 |
| Incluir perspectivas diversas e inclusivas  | 5                 | Insignia de Guardián de la Diversidad |
| Participación activa y respeto en debates   | 3                 |                                       |
| Completar estación y misión final           | 10                |                                       |
| Completar todas las estaciones              |                   | Insignia de Aventurero Completo       |

Sistema de Logros

- Las insignias son visibles en el tablero y se entregan al final de cada estación.
- Los logros individuales motivan el desarrollo integral y el sentido de pertenencia.
- Los equipos pueden ganar recompensas simbólicas (pegatinas, diplomas) para el aula.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

Criterios de Evaluación

- **Comprensión del Tema:** Capacidad para identificar hechos, personajes y causas de la Edad Contemporánea.
- **Comunicación:** Claridad, creatividad y coherencia en presentaciones y explicaciones.
- **Resolución de Problemas:** Propuestas adecuadas y creativas frente a retos históricos y actuales.
- **Autonomía y Colaboración:** Participación activa, respeto por turnos y roles, responsabilidad en actividades.
- **Inclusión y Diversidad:** Integración de diferentes perspectivas y respeto a la diversidad cultural y social.

Rúbrica Integrada

| Criterio             | Excelente (4)                                               | Bueno (3)                                                         | Satisfactorio (2)                                                | Necesita Mejorar (1)                        |
|----------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Comprensión del Tema | Identifica y explica con detalle todos los conceptos clave. | Reconoce la mayoría de los conceptos y los explica correctamente. | Identifica algunos conceptos pero con explicaciones incompletas. | No logra identificar conceptos importantes. |

| <b>Criterio</b>          | <b>Excelente (4)</b>                                      | <b>Bueno (3)</b>                                        | <b>Satisfactorio (2)</b>                                    | <b>Necesita Mejorar (1)</b>                |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Comunicación             | Presenta ideas claras, creativas y bien organizadas.      | Comunica con claridad y orden, con pocas imprecisiones. | Presentación poco clara o desorganizada.                    | Presenta dificultades para expresar ideas. |
| Resolución de Problemas  | Propone soluciones creativas, coherentes y fundamentadas. | Ofrece soluciones adecuadas, aunque básicas.            | Propone soluciones poco claras o poco viables.              | No logra proponer soluciones.              |
| Autonomía y Colaboración | Participa activamente, respeta roles y apoya a otros.     | Participa y respeta en la mayoría de ocasiones.         | Participación irregular y dificultades para respetar roles. | No participa o interfiere negativamente.   |
| Inclusión y Diversidad   | Incluye y valora diversas perspectivas en el trabajo.     | Reconoce algunas diferencias y las respeta.             | Incluye pocas perspectivas y con dificultades de respeto.   | Ignora o excluye la diversidad.            |

## Evidencias de Aprendizaje

- Trabajos elaborados (carteles, historietas, presentaciones).
- Participación en debates y simulaciones.
- Diarios del Aventurero con reflexiones personales.
- Registro de piezas del tiempo y logros en el tablero.

## Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar la experiencia, se realiza una sesión grupal donde los estudiantes narran su viaje en la máquina del tiempo, compartiendo lo que aprendieron y cómo esos conocimientos pueden ayudar a construir un futuro mejor. Se subraya la importancia de la historia para comprender la realidad, valorar la diversidad y actuar con responsabilidad.

La máquina del tiempo queda reparada gracias a su esfuerzo, y los Aventureros del Tiempo regresan al presente con nuevas habilidades y una mirada crítica y empática sobre la historia y la sociedad.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

#### Tiempo Necesario

- Se recomienda distribuir la experiencia en 2 a 3 semanas, con sesiones de 60 a 90 minutos cada una.
- Permite flexibilidad para adaptar tiempos según el ritmo del grupo.

## Espacio Físico

- Espacio amplio para dividir grupos y realizar actividades colaborativas.
- Zona para mural o tablero visible con avance de piezas y logros.
- Área para exposiciones y presentaciones.

## Materiales y Herramientas TIC

- Cartulinas, colores, tijeras, pegamento y hojas para actividades manuales.
- Recursos audiovisuales (videos, animaciones) accesibles en internet o descargados.
- Computadora o tablet y proyector para presentaciones.
- Material impreso con información sencilla y adaptada para primaria.

## Tamaño del Grupo

- Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 personas.
- Permite rotar roles y asegurar participación activa.

## Preparación Previa del Docente

- Revisar y adaptar materiales según las características del grupo.
- Preparar el tablero o mural con sistema de puntos visible.
- Familiarizarse con los recursos audiovisuales y actividades.
- Organizar roles y explicar la narrativa para motivar a los estudiantes.

## Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de participación:** Motivar desde el inicio con la narrativa y asignar roles que potencien fortalezas individuales.
- **Dificultades para respetar turnos:** Establecer reglas claras y usar señales visuales o temporizadores.
- **Limitaciones de materiales o TIC:** Usar alternativas manuales y recursos impresos, aprovechar recursos gratuitos en línea.
- **Diferencias en ritmos de aprendizaje:** Permitir apoyos personalizados y actividades flexibles.
- **Inclusión y diversidad:** Promover espacios seguros para expresar opiniones y valorar todas las voces, ajustando actividades para que sean accesibles a estudiantes con diferentes necesidades.

Con estas recomendaciones, la experiencia “Aventureros del Tiempo” puede implementarse con éxito, haciendo que el aprendizaje de la Edad Contemporánea sea vivencial, significativo y motivador para los estudiantes de primaria.