

Revolución 25M: La Asamblea de los Pioneros

Gamificación Social | Ciencias Sociales | Historia | Tema: revolucion del 25 de mayo

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: Sumergiéndonos en la Revolución del 25 de Mayo

Estamos en la Buenos Aires colonial, año 1810. El pueblo está en ebullición, las tensiones políticas y sociales crecen día a día en el Virreinato del Río de la Plata. La influencia de las ideas ilustradas, las noticias sobre la independencia de otras colonias y las invasiones napoleónicas en Europa han despertado un anhelo profundo de cambio.

En este escenario histórico, los estudiantes asumen el rol de miembros de diferentes sectores sociales y grupos políticos que se reúnen para formar la Primera Junta de Gobierno, el primer paso hacia la independencia argentina en la Revolución del 25 de Mayo. Cada equipo representará un grupo con intereses, perspectivas y responsabilidades distintas: comerciantes, militares, criollos educados, artesanos y campesinos.

La misión principal de los estudiantes es colaborar, debatir y tomar decisiones para enfrentar los desafíos políticos y sociales que se presentan en ese momento crucial. A través de un proceso de investigación, negociación y presentación de propuestas, los estudiantes comprenderán las causas, el desarrollo y las consecuencias de la Revolución del 25 de Mayo.

La experiencia gamificada se estructura como una Asamblea de los Pioneros, donde cada equipo debe investigar su rol social, comunicar sus ideas, resolver conflictos y alcanzar metas grupales para lograr la creación de una Junta de Gobierno legítima y representativa. En este proceso, se enfatizarán las competencias del siglo XXI: resolución de problemas, comunicación efectiva y curiosidad para profundizar en el contexto histórico.

La ambientación recreará la Buenos Aires colonial con recursos visuales en el aula (mapas, imágenes de la época), música instrumental de fondo y un espacio organizado en "mesas de debate" que simulan los distintos sectores sociales. Los estudiantes podrán vestirse con elementos sencillos que representen sus roles (pañuelos, sombreros, chalecos).

Esta narrativa gamificada no solo busca que los estudiantes memoricen fechas y hechos, sino que vivan la experiencia social y política de un momento fundacional. La colaboración y competencia sana entre equipos pondrán a prueba sus habilidades de comunicación, negociación y pensamiento crítico, fomentando un aprendizaje profundo y significativo.

Además, se integrarán criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI) al asegurar que las voces de todos los grupos sociales sean escuchadas y valoradas, promoviendo el respeto por las diferencias y la empatía. Se fomentará un ambiente donde cada estudiante pueda aportar desde sus fortalezas y perspectivas, reconociendo la pluralidad de la historia y la sociedad.

En resumen, la experiencia "Revolución 25M: La Asamblea de los Pioneros" es un viaje inmersivo para que los estudiantes se conviertan en protagonistas activos del proceso histórico, desarrollando competencias clave y valores ciudadanos a través de la gamificación social en el aula.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para "Revolución 25M: La Asamblea de los Pioneros"

La estructura gamificada se basa en la colaboración y competencia sana entre equipos, con roles sociales definidos y una progresión clara a través de retos que reflejan eventos históricos. A continuación, se describen las mecánicas fundamentales:

- **Sistema de Puntos “Influencias”:** Cada equipo acumula puntos llamados “Influencias” que representan su poder y prestigio social dentro de la Asamblea. Los puntos se otorgan por:
 - Investigar y presentar información relevante (10 puntos)
 - Participar activamente en debates y negociaciones (5 puntos por turno)
 - Resolver desafíos o conflictos propuestos (15 puntos)
 - Demostrar trabajo colaborativo y respeto DEI (bonus 5 puntos)

Los puntos se registran en un tablero visible para todos, fomentando la motivación y la competencia sana.

- **Niveles de Influencia:** Los equipos alcanzan niveles según la cantidad de puntos acumulados:
 - Novato (0-30 puntos)
 - Representante (31-60 puntos)
 - Líder (61-90 puntos)
 - Junta de Honor (más de 90 puntos)

Cada nivel desbloquea privilegios para la Asamblea, como la posibilidad de proponer temas o liderar votaciones.

- **Insignias de Rol:** Cada miembro del equipo recibe una insignia (digital o física) que representa su rol social (comerciante, militar, artesano, etc.). Estas insignias refuerzan la identidad y las responsabilidades dentro del equipo, además de incentivar la participación.
- **Retos Históricos:** Durante la experiencia, se presentan desafíos vinculados a eventos o problemas reales de la época (por ejemplo, negociar con el Virrey, manejar conflictos internos, responder a noticias desde Europa). Resolver estos retos permite ganar puntos y avanzar en la narrativa.
- **Recompensas y Reconocimientos:** Al final de cada sesión, los equipos reciben feedback inmediato y recompensas simbólicas: medallas virtuales, diplomas de honor, menciones especiales por habilidades como “Mejor Comunicación” o “Mejor Solución Creativa”.
- **Progresión y Feedback:** La evolución de los equipos se refleja en un mural o tablero digital donde se actualizan puntos, niveles e insignias. La retroalimentación es constante y se realiza en voz alta para que todos aprendan de los aciertos y errores.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

La experiencia se organiza en cinco actividades principales que se desarrollan en sesiones de 50 minutos, combinando investigación, debate, creación y reflexión. Cada actividad está diseñada para integrar las mecánicas de juego y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Actividad 1: Formación de Equipos y Asignación de Roles

Descripción: Los estudiantes se dividen en equipos de 4-5 integrantes, cada uno representando un sector social de Buenos Aires en 1810. Se explica el contexto histórico y se entregan las insignias de rol.

Instrucciones:

1. El docente presenta brevemente la Revolución del 25 de Mayo con un video o imagen.
2. Divide a la clase en equipos mixtos, procurando diversidad en género y habilidades.
3. Asigna a cada miembro un rol social con una breve descripción escrita y una insignia.
4. Los estudiantes leen su descripción y discuten brevemente qué expectativas y responsabilidades tienen.
5. Se registra la primera puntuación: +10 Influencias por equipo que complete la asignación.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Tarjetas de rol impresas, insignias físicas o digitales, proyector o computadora para video, tablero de puntos visible.

Mecánicas: Insignias de rol, sistema de puntos, trabajo en equipo.

Actividad 2: Investigación y Preparación de Propuestas

Descripción: Cada equipo investiga aspectos específicos relacionados con su rol en la Revolución y prepara una propuesta que defenderá en la Asamblea.

Instrucciones:

1. El docente entrega una guía con preguntas clave para investigar (p.ej. ¿Qué intereses defiende tu grupo? ¿Qué cambios esperan con la Revolución?).
2. Los equipos utilizan libros, tablets o recursos digitales proporcionados para investigar.
3. Preparan una presentación corta (3-5 minutos) que resuma su postura y propuesta política.
4. Se otorgan 10 puntos adicionales por cada equipo que complete la investigación y 5 puntos por participación activa.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Guías impresas, libros de historia, acceso a internet para búsqueda supervisada, hojas para anotaciones.

Mecánicas: Sistema de puntos, progreso, trabajo colaborativo, roles sociales.

Actividad 3: Asamblea y Debate

Descripción: Los equipos presentan sus propuestas ante la Asamblea y negocian para llegar a acuerdos comunes. Se simula una votación para formar la Junta de Gobierno.

Instrucciones:

1. Se organiza el aula en forma de círculo con las “mesas” de cada equipo.

2. Cada equipo expone su propuesta (3-5 minutos).
3. Se abre un espacio de debate donde los equipos pueden hacer preguntas, ofrecer alianzas o plantear objeciones.
4. El docente modera y asigna puntos por participación, argumentación y respeto a las reglas DEI (+5 por ronda de debate).
5. Finalmente, se realiza una votación secreta para elegir la Junta. Los equipos con mayor influencia tienen más peso.
6. Se otorgan puntos extra al equipo o equipos que logren consenso o propuestas innovadoras.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas de propuestas, urna para votación, tablero de puntos actualizado.

Mecánicas: Competencia sana, sistema de puntos, niveles de influencia, retroalimentación inmediata.

Actividad 4: Resolución de Retos Históricos

Descripción: Se presentan tres retos basados en conflictos reales de la época, que los equipos deberán resolver colaborativamente para mantener la estabilidad de la nueva Junta.

Instrucciones:

1. El docente lee en voz alta cada reto (ejemplos incluidos más abajo).
2. Los equipos discuten internamente y proponen soluciones creativas en base a la información histórica.
3. Cada propuesta se presenta en plenaria y se evalúa con puntajes según la viabilidad, creatividad y respeto a los valores DEI.
4. Los equipos que resuelvan los retos reciben “Influencias” y pueden avanzar de nivel.

Ejemplos de retos:

- El Virrey amenaza con intervenir la ciudad si no se detienen las reuniones secretas. ¿Cómo responderá la Asamblea?
- Hay desacuerdos entre militares y comerciantes sobre el futuro gobierno. ¿Qué acuerdos pueden alcanzar para evitar conflictos?
- Una noticia llega sobre la invasión francesa a España. ¿Cómo afecta esto a la legitimidad de la Junta y qué acciones tomar?

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Fichas con retos impresos, hojas para anotaciones, tablero de puntos.

Mecánicas: Retos, sistema de puntos, niveles, colaboración entre equipos.

Actividad 5: Reflexión Final y Cierre de la Asamblea

Descripción: Los estudiantes reflexionan sobre el aprendizaje, las competencias desarrolladas y el valor de la colaboración para lograr cambios sociales.

Instrucciones:

1. Se realiza una ronda de reflexión donde cada estudiante comparte qué aprendió y cómo vivió la experiencia.

- 2. Se entrega un cuestionario corto para evaluar la comprensión de la Revolución del 25 de Mayo.
- 3. El docente presenta los resultados finales, entrega certificados simbólicos y destaca logros de cada equipo.
- 4. Se cierra la narrativa con un breve video o lectura que conecta la experiencia con la historia real y su importancia.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Cuestionarios impresos, certificados digitales o físicos, recursos audiovisuales.

Mecánicas: Recompensas, evaluación gamificada, reflexión.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego para la Asamblea de los Pioneros

- **Roles y Responsabilidades:** Cada estudiante debe respetar su rol asignado y participar activamente en tareas y debates.
- **Turnos de Intervención:** Durante debates y votaciones, cada equipo tiene un turno para hablar. Se respetan los tiempos para garantizar participación equitativa.
- **Condiciones de Victoria:** Gana el equipo o equipos que al final de la experiencia acumulen mayor cantidad de puntos “Influencias” y hayan contribuido a formar una Junta de Gobierno consensuada.
- **Penalizaciones:** Se descuentan puntos por:
 - Interrumpir sin permiso (-5 puntos)
 - No respetar opiniones o criterios DEI (-10 puntos)
 - No cumplir con tareas asignadas (-10 puntos)
- **Colaboración Obligatoria:** Aunque existe competencia, el objetivo es que todos colaboren para formar la Junta. Se fomentan alianzas y acuerdos entre equipos.
- **Uso de Lenguaje Respetuoso:** Fundamental para mantener un ambiente inclusivo y seguro para todos.
- **Sistema de Puntos:**

Acción	Puntos
Presentar propuesta	10
Participar en debate (por turno)	5
Resolver reto histórico	15
Trabajo colaborativo y respeto DEI (bonus)	5
Penalización por interrupción	-5
Penalización por falta de respeto DEI	-10
Penalización por no cumplir tarea	-10

- **Logros y Niveles:** Los puntos determinan el nivel de influencia de cada equipo, desbloqueando privilegios en la Asamblea.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada: Medición del Aprendizaje y Competencias

La evaluación se integra al proceso gamificado, combinando la valoración de conocimientos históricos y el desarrollo de competencias sociales y cognitivas. Se utilizan rúbricas claras, evidencias concretas y espacios de reflexión.

Criterios de Evaluación

- **Comprensión Histórica:** Precisión y profundidad en la información sobre la Revolución del 25 de Mayo.
- **Resolución de Problemas:** Calidad y creatividad en las soluciones a los retos históricos.
- **Comunicación:** Claridad, respeto y efectividad en la exposición y debate.
- **Colaboración y Respeto DEI:** Trabajo en equipo inclusivo, escucha activa y valoración de diversas perspectivas.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Comprensión Histórica	Presenta información precisa, detallada y contextualizada.	Presenta información correcta con algunos detalles poco claros.	Información incompleta o con errores significativos.	No comprende ni comunica adecuadamente los hechos.
Resolución de Problemas	Propone soluciones innovadoras y fundamentadas.	Propone soluciones adecuadas pero poco creativas.	Soluciones superficiales o poco fundamentadas.	No propone soluciones o son inapropiadas.
Comunicación	Expresa ideas con claridad y escucha activamente.	Comunica adecuadamente con mínimas dificultades.	Comunicación poco clara o con interrupciones frecuentes.	No comunica ni participa en debates.
Colaboración y Respeto DEI	Fomenta la inclusión, respeta todas las voces y coopera eficazmente.	Generalmente colaborativo y respetuoso.	Colabora con dificultades o algunas faltas de respeto.	No colabora y no respeta la diversidad.

Evidencias de Aprendizaje

- Propuestas presentadas por cada equipo.
- Participación en debates y resolución de retos.

- Cuestionarios y reflexiones escritas.
- Observaciones durante la experiencia sobre trabajo en equipo y respeto.

Reflexión Final

La experiencia concluye con una reflexión guiada donde los estudiantes analizan cómo la colaboración y el entendimiento de múltiples perspectivas fueron claves para construir la historia. Se fomenta la conexión entre los valores históricos y las competencias actuales para la vida democrática y social.

Cierre de la Narrativa

El docente presenta una síntesis que conecta los aprendizajes de la Asamblea con la historia real de la Revolución del 25 de Mayo y la formación de la nación argentina, reforzando la importancia del compromiso ciudadano y el respeto por la diversidad para construir sociedades justas e inclusivas.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia completa requiere al menos 4-5 sesiones de 50 minutos, aunque puede adaptarse según disponibilidad.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para organizar equipos en mesas o grupos, espacio para debates en círculo, y un área visible para el tablero de puntos.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Tarjetas de rol e insignias físicas o digitales.
 - Tablero de puntos (puede ser pizarra tradicional o digital con proyector).
 - Acceso a libros, tablets o computadoras con internet para investigación supervisada.
 - Material audiovisual para ambientación y cierre (videos cortos, música instrumental).
 - Hojas de trabajo, cuestionarios impresos.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal de 20 a 30 estudiantes para formar 4-6 equipos con roles equilibrados. En grupos mayores, se pueden replicar equipos o dividir la experiencia.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con la Revolución del 25 de Mayo y los roles sociales de la época.
 - Preparar materiales impresos y digitales.
 - Organizar el aula y probar recursos TIC.
 - Planificar tiempos y anticipar posibles preguntas o dificultades.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Desigual participación:* Asignar roles claros y recordar la importancia de la colaboración. Realizar intervenciones personalizadas para motivar a estudiantes más tímidos.
 - *Falta de comprensión histórica:* Brindar apoyos visuales, simplificar contenidos y usar ejemplos concretos durante la experiencia.
 - *Conflictos en debates:* Aplicar reglas claras de respeto, intervenir como mediador y fomentar la empatía.
 - *Dificultades técnicas:* Tener materiales alternativos no digitales y verificar anticipadamente la conectividad y funcionamiento de dispositivos.
- **Inclusión y DEI:** Promover la diversidad en la conformación de equipos, valorar todas las opiniones, y adaptar materiales a diferentes estilos y necesidades de aprendizaje (por ejemplo, versiones orales y escritas, uso de lenguaje claro y accesible).