

Expedición Cognitiva: Desentrañando el Pensamiento con Smirnov

Gamificación de Evaluación | Ciencias Sociales y Humanas | Tema: El Pensamiento acorde a Smirnov

Contexto Narrativo

Contexto narrativo: La Expedición Cognitiva

En un futuro cercano, la humanidad ha alcanzado un punto crucial en su desarrollo intelectual y social. Un equipo de exploradores mentales —estudiantes universitarios— ha sido seleccionado para una misión trascendental: adentrarse en el vasto e inexplorado territorio del pensamiento humano, guiados por las teorías y componentes del pensamiento según Smirnov, un reconocido investigador en ciencias cognitivas.

La ambientación se sitúa en una gigantesca "Ciudad del Pensamiento", un espacio virtual y simbólico donde cada distrito representa un componente del pensamiento: Percepción, Memoria, Imaginación, Razonamiento, Juicio y Voluntad. Esta ciudad está en riesgo de perder su equilibrio y funcionalidad debido a una serie de enigmas y problemas que amenazan su estructura psíquica.

Los estudiantes asumen el rol de "Exploradores Cognitivos", expertos en ciencias sociales y humanas, encargados de restaurar la armonía de la Ciudad del Pensamiento. Su misión principal es identificar, analizar y aplicar los diferentes componentes del pensamiento para resolver los conflictos que surgen en cada distrito, promoviendo una reflexión profunda sobre la importancia del pensamiento en el desarrollo psíquico humano.

A lo largo de la experiencia, los estudiantes deberán colaborar, crear soluciones innovadoras, pensar críticamente y asumir responsabilidades individuales y grupales para avanzar en la expedición. Cada desafío superado representa una victoria no solo para la Ciudad del Pensamiento, sino también para su propio crecimiento intelectual y personal.

La narrativa se construye con un enfoque inclusivo, considerando la diversidad de perspectivas y estilos cognitivos que cada explorador aporta, fomentando la equidad y el respeto por las distintas formas de pensar y aprender. Así, esta experiencia gamificada se convierte en un viaje de autodescubrimiento y aprendizaje colectivo, donde el pensamiento según Smirnov es la brújula que guía el camino.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego detalladas

- **Sistema de Puntos (Puntos Cognitivos - PC):** Cada actividad y desafío completado otorga puntos cognitivos, que reflejan el dominio y aplicación de los componentes del pensamiento. Los puntos se asignan según la calidad, creatividad y colaboración demostrada.
- **Niveles de Exploración:** La progresión se divide en niveles temáticos correspondientes a los distritos de la Ciudad del Pensamiento: Nivel 1 - Percepción, Nivel 2 - Memoria, Nivel 3 - Imaginación, Nivel 4 - Razonamiento, Nivel 5 -

Juicio, Nivel 6 - Voluntad.

- Los estudiantes deben acumular un mínimo de puntos para avanzar al siguiente nivel.
- Al completar cada nivel, desbloquean contenido exclusivo y retos avanzados.

• **Insignias y Logros:** Se otorgan insignias digitales por:

- Dominio de un componente del pensamiento
- Trabajo en equipo destacado
- Innovación y creatividad
- Resolución de problemas complejos
- Reflexión crítica profunda

Estas insignias pueden mostrarse en plataformas educativas o perfiles profesionales virtuales.

• **Retos y Mini-Juegos:** Cada distrito presenta desafíos que incluyen:

- Resolución de enigmas conceptuales
- Debates estructurados
- Creación de mapas mentales colaborativos
- Simulaciones de toma de decisiones éticas

Los retos están diseñados para promover el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración.

• **Progresión y Feedback Inmediato:** Después de cada actividad, se entrega retroalimentación inmediata que incluye:

- Comentarios personalizados del docente y pares
- Visualización de puntos obtenidos
- Sugerencias para mejorar y profundizar

Esto mantiene a los estudiantes motivados y conscientes de su aprendizaje.

• **Tablero de Liderazgo Cooperativo:** Más que competencia individual, el tablero muestra el avance colectivo de grupos, promoviendo la colaboración y responsabilidad compartida.

• **Roles Rotativos:** Cada estudiante asume roles específicos en las actividades (facilitador, investigador, analista, presentador), con rotación para garantizar equidad y el desarrollo de múltiples competencias.

• **Sistema de Penalizaciones Constructivas:** En caso de incumplimientos (no participación, falta de respeto, plagio) se aplican penalizaciones que consisten en retos adicionales de reflexión o actividades colaborativas para recuperar puntos, reforzando la responsabilidad y el compromiso ético.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Mapa de la Ciudad del Pensamiento

Descripción: Los estudiantes crean un mapa visual y colaborativo de la Ciudad del Pensamiento, identificando y describiendo los distritos según los componentes del pensamiento de Smirnov.

Instrucciones:

- Se forman grupos de 4-5 estudiantes (considerando diversidad cognitiva y cultural).
- Con material físico (papelógrafos, marcadores) o herramientas digitales (Miro, Jamboard), diseñan un mapa simbólico.
- Cada distrito debe incluir una definición clara, ejemplos cotidianos y su importancia en el desarrollo psíquico.
- Presentan el mapa ante el aula, fomentando la escucha activa y respeto por las ideas de otros grupos.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Papelógrafos, marcadores, dispositivos con acceso a herramientas digitales, recursos de consulta.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos cognitivos por creatividad, precisión y colaboración. Se entrega una insignia “Cartógrafo Cognitivo”.

2. Enigma de la Percepción

Descripción: Mini-juego en equipos para resolver situaciones donde la percepción puede ser engañosa o diversa, analizando su impacto en el pensamiento.

Instrucciones:

- Se presentan 5 casos prácticos (imágenes, textos breves, videos) con ambigüedades perceptuales.
- Los equipos deben identificar qué tipo de percepción está involucrada y cómo afecta la interpretación de la realidad.
- Discuten posibles soluciones para mejorar la percepción y evitar errores cognitivos.
- Comparten sus conclusiones en un foro o en plenaria.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Proyector, casos impresos, acceso a plataforma virtual para foros.

Integración con mecánicas: Puntos por respuestas acertadas y argumentación sólida. Feedback inmediato con comentarios del docente. Insignia “Perceptor Ágil”.

3. Memoria en Acción

Descripción: Actividad práctica para explorar la memoria como componente del pensamiento, usando juegos de retención y asociación.

Instrucciones:

- Se forman parejas heterogéneas para favorecer la inclusión y la diversidad.
- Realizan ejercicios de memorización (listas, imágenes, secuencias) con un límite de tiempo.
- Luego, deben explicar cómo la memoria influye en la interpretación y toma de decisiones.
- Se realiza una reflexión grupal sobre estrategias para potenciar la memoria.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tarjetas, cronómetro, pizarras o cuadernos para anotaciones.

Integración con mecánicas: Puntos asignados por desempeño y reflexión profunda. Insignia “Guardiana de la Memoria”.

4. Laboratorio de Imaginación

Descripción: Taller creativo donde los estudiantes diseñan escenarios hipotéticos que integren componentes del pensamiento para resolver problemas sociales actuales.

Instrucciones:

- En grupos, eligen un problema social (por ejemplo, desigualdad, cambio climático, discriminación).
- Usan la imaginación para idear soluciones innovadoras, explicando qué componentes del pensamiento aplicaron y cómo.
- Preparan una presentación creativa (video, obra teatral breve, infografía).
- Comparten con el resto de la clase, fomentando la crítica constructiva y el diálogo respetuoso.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Materiales artísticos, dispositivos para grabar video, software para presentaciones.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad, aplicación teórica y trabajo colaborativo. Insignia “Imaginador/a Supremo/a”.

5. Razonamiento en Debate

Descripción: Debate estructurado para desarrollar habilidades de razonamiento y juicio crítico en torno a temas filosófico-sociales.

Instrucciones:

- Se asignan roles (defensor, opositor, moderador) a estudiantes, con rotación en futuras rondas.
- Se plantean preguntas abiertas relacionadas con el pensamiento y su impacto en el desarrollo psíquico.
- Cada participante debe argumentar usando fundamentos teóricos y ejemplos prácticos.
- El moderador asegura el respeto, tiempos y equidad en la participación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Cronómetro, pautas de debate, recursos de consulta.

Integración con mecánicas: Puntos por argumentación lógica, respeto y escucha activa. Insignia “Debatiente Crítico”.

6. Desafío Final: Restaurando la Ciudad del Pensamiento

Descripción: Proyecto integrador donde los grupos aplican todo lo aprendido para resolver un caso complejo que pone en peligro la armonía de la Ciudad del Pensamiento.

Instrucciones:

- Se presenta un escenario ficticio con un conflicto multidimensional (ejemplo: un fallo en el equilibrio entre percepción y juicio que genera desinformación masiva).
- Los grupos deben diagnosticar el problema, identificar qué componentes del pensamiento están afectados y proponer un plan de acción fundamentado.
- Preparan un informe escrito y una presentación oral (puede ser multimedia).
- Se realiza una sesión de preguntas y respuestas con el docente y pares para profundizar en el análisis.

Tiempo estimado: 180 minutos (puede dividirse en varias sesiones)

Materiales: Recursos digitales, bibliografía, herramientas colaborativas en línea.

Integración con mecánicas: Puntos por integración de conocimientos, creatividad, trabajo en equipo y presentación. Insignia “Guardianas/es de la Ciudad”.

7. Reflexión Final y Diario de Exploración

Descripción: Cada estudiante escribe una reflexión personal sobre su aprendizaje y el papel del pensamiento en su desarrollo psíquico y social.

Instrucciones:

- Se proporciona una guía con preguntas orientadoras para la reflexión.
- Se entrega un diario digital o físico para registrar el texto.
- Se promueve compartir extractos voluntarios en un espacio seguro y respetuoso.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Cuadernos, plataformas digitales de escritura.

Integración con mecánicas: Puntos por profundidad y honestidad reflexiva. Insignia “Explorador/a Interior”.

Reglas y Condiciones

Reglas claras de la experiencia gamificada**• Condiciones de Victoria:**

- Alcanzar un mínimo de 300 Puntos Cognitivos (PC) a lo largo de todas las actividades.
- Obtener al menos 5 insignias diferentes.
- Completar el Desafío Final con aceptación del informe y presentación (evaluación mínima de 80%).
- Participar en la reflexión final entregando el Diario de Exploración.

• Penalizaciones:

- Falta de respeto o discriminación: pérdida de 20 PC y reto de responsabilidad.
- Incumplimiento en entrega de actividades: reducción de 10 PC por día de retraso.

- Plagio o deshonestidad académica: pérdida automática de posibilidad de insignias en esa actividad y reto ético.

- **Turnos y Roles:**

- Las actividades grupales tienen roles rotativos para asegurar participación equitativa.
- Los turnos para presentaciones y debates se asignan previamente para organización.

- **Tabla de Puntos (PC) y Logros:**

Actividad	Puntos Mínimos	Insignias
Mapa de la Ciudad	40	Cartógrafo Cognitivo
Enigma de la Percepción	30	Perceptor Ágil
Memoria en Acción	25	Guardiana de la Memoria
Laboratorio de Imaginación	50	Imaginador/a Supremo/a
Razonamiento en Debate	40	Debatiente Crítico
Desafío Final	80	Guardianas/es de la Ciudad
Reflexión Final	35	Explorador/a Interior

- **Respeto a la Diversidad, Equidad e Inclusión:**

- Se valoran todas las perspectivas y estilos de pensamiento.
- Se promueve la participación equitativa y el apoyo mutuo.
- Se ajustan materiales y actividades para accesibilidad (textos en formatos varios, apoyos visuales, tiempos flexibles).

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada en la Gamificación

La evaluación se realiza de forma continua y formativa, usando las mecánicas del juego para motivar y evidenciar el aprendizaje. Se combina autoevaluación, coevaluación y evaluación docente.

Criterios de Evaluación

- **Comprensión conceptual:** Dominio de los componentes del pensamiento según Smirnov.
- **Aplicación práctica:** Uso adecuado en contextos y resolución de problemas.
- **Creatividad e innovación:** Propuestas originales y pertinentes.
- **Colaboración y comunicación:** Participación activa, respeto y trabajo en equipo.
- **Reflexión crítica:** Análisis profundo y autoconciencia sobre el pensamiento y desarrollo psíquico.

Rúbrica General

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
Comprensión Conceptual	Explica y relaciona con precisión todos los componentes.	Explica la mayoría con algunos detalles menores.	Explica algunos componentes con errores.	No logra explicar adecuadamente.
Aplicación Práctica	Aplica conceptos en situaciones complejas con éxito.	Aplica conceptos en situaciones conocidas.	Aplica con limitaciones y poca profundidad.	No aplica conceptos o lo hace incorrectamente.
Creatividad e Innovación	Presenta ideas originales y relevantes.	Presenta ideas adecuadas y parcialmente originales.	Ideas poco originales o poco relevantes.	No presenta ideas creativas.
Colaboración y Comunicación	Participa activamente y fomenta un ambiente inclusivo.	Participa y respeta normas sociales.	Participa de forma limitada o con conflictos.	No participa o genera conflictos.
Reflexión Crítica	Demuestra alta autoconciencia y análisis profundo.	Reflexiona con cierta profundidad.	Reflexión superficial.	No presenta reflexión significativa.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas conceptuales y visuales.
- Respuestas en retos y mini-juegos.
- Presentaciones, informes y productos creativos.
- Participación y argumentación en debates.
- Diarios de reflexión personal.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la expedición, se invita a los estudiantes a compartir una reflexión colectiva sobre cómo su comprensión del pensamiento ha evolucionado y cómo aplicarán este conocimiento en su vida personal y profesional. Esta sesión se convierte en la ceremonia de clausura de la Ciudad del Pensamiento, donde cada explorador recibe un reconocimiento simbólico y se compromete a seguir cultivando el desarrollo psíquico y humano.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:**

- Se recomienda distribuir la experiencia en 4 a 6 semanas, con sesiones de 2 a 3 horas.
- Permitir tiempo para reflexión y entrega de proyectos integradores.

- **Espacio físico:**

- Aula flexible con espacio para trabajo en grupos y presentaciones.
- Acceso a pizarras, proyectores y conexión a internet.

- **Materiales y herramientas TIC:**

- Computadoras o dispositivos móviles con acceso a plataformas colaborativas (Google Drive, Miro, Jamboard).
- Software para creación multimedia (Canva, PowerPoint, editores de video simples).
- Materiales de papelería básica para actividades manuales.

- **Tamaño del grupo:**

- Ideal entre 15 y 30 estudiantes para asegurar interacción y manejo adecuado.
- Grupos de trabajo de 4-5 integrantes para optimizar colaboración.

- **Preparación previa del docente:**

- Revisión detallada de la teoría de Smirnov sobre el pensamiento.
- Familiarización con las herramientas digitales y materiales a usar.
- Preparar ejemplos y guías claras para los estudiantes.
- Diseñar rúbricas y criterios de evaluación personalizados.

- **Posibles dificultades y soluciones:**

- *Resistencia a la gamificación:* Explicar claramente objetivos y beneficios, involucrar a estudiantes en la creación de reglas.
- *Diversidad en niveles de participación:* Asignar roles que se adapten a fortalezas individuales, promover apoyo entre pares.
- *Problemas técnicos:* Tener alternativas offline, pruebas previas de plataformas y soporte técnico disponible.
- *Desigualdad en recursos:* Facilitar materiales y acceso a tecnología dentro del aula para quienes lo necesiten.