

# ¡Libertad en Juego! La Independencia del Perú: Ruptura y Continuidad

*Gamificación Completa | Ciencias Sociales | Tema: la independencia del peru : ruptura y continuidad*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: "La Gran Asamblea de Libertadores"

Bienvenidos a 1821, el Perú está en el umbral de un cambio histórico. La lucha por la independencia ha tomado fuerza, y diferentes grupos sociales, con intereses y perspectivas diversas, se reúnen para decidir el futuro del país. Cada estudiante asume un rol dentro de la Gran Asamblea de Libertadores, donde deben debatir, negociar y tomar decisiones que definan la ruptura con el dominio español y establezcan las bases para la continuidad y construcción de una nueva nación.

La ambientación es un gran salón colonial convertido en sede temporal de la Asamblea, decorado con banderas, mapas y documentos históricos. Cada estudiante recibe un perfil con su rol asignado: criollo liberal, campesino libertador, líder indígena, comerciante, representante militar, mujer patriota o funcionario realista que ahora apoya la independencia. Estos roles representan la diversidad de pensamientos y contextos sociales en ese momento histórico.

La misión principal es trabajar en equipo para redactar la "Declaración de Independencia y Propuestas de Gobierno", negociando entre los distintos intereses y aprendiendo sobre los acontecimientos, rupturas y continuidades que este proceso conllevó. A través de debates, retos y colaboraciones, los estudiantes explorarán la complejidad histórica y social de la independencia del Perú, comprendiendo que no fue un evento monolítico sino un proceso lleno de tensiones, acuerdos y contradicciones.

Esta experiencia gamificada conecta con el tema porque invita a los estudiantes a vivir la historia desde dentro, a entender los diferentes actores y puntos de vista, y a reflexionar sobre cómo las decisiones de entonces repercuten en la identidad y organización actual del país. Al asumir roles y enfrentar desafíos, desarrollan habilidades de pensamiento crítico para analizar fuentes y argumentos, resolución de problemas ante conflictos de intereses, negociación para alcanzar consensos y curiosidad para investigar más allá de lo conocido.

La narrativa se extiende a lo largo de varias sesiones, con cada encuentro representando una etapa del proceso independentista: desde el cuestionamiento del orden colonial, las primeras resistencias, la declaración formal y finalmente la consolidación de un nuevo sistema político. Los estudiantes sienten que son protagonistas, tomando decisiones que impactan el curso de la historia. El docente actúa como moderador y facilitador, guiando el proceso y asegurando que todos los estudiantes participen y respeten las diferencias, promoviendo un ambiente inclusivo y equitativo.

En resumen, la experiencia es una aventura educativa inmersiva que combina aprendizaje histórico con habilidades del siglo XXI, usando la gamificación para hacer que la historia cobre vida y se transforme en una experiencia significativa y memorable.

# Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos "Contribución Histórica":** Cada estudiante gana puntos por participar activamente en debates, proponer ideas fundamentadas, completar retos y colaborar con sus compañeros. Los puntos se anotan en una tabla visible y se actualizan al final de cada sesión.
- **Niveles de Libertador:** A medida que acumulan puntos, los estudiantes avanzan por niveles que representan su influencia histórica, desde "Aprendiz de Libertador" hasta "Libertador Supremo". Cada nivel desbloquea ventajas como la posibilidad de liderar debates o recibir información exclusiva.
- **Insignias de Rol y Habilidades:** Insignias digitales o físicas que reconocen habilidades específicas (por ejemplo, "Orador Persuasivo", "Investigador Curioso", "Negociador Experto") y la fidelidad al rol asignado. Las insignias fomentan la diversidad y reconocen fortalezas individuales.
- **Retos Históricos:** Mini juegos o actividades con tiempos límite que simulan situaciones problemáticas reales (como redactar un manifiesto, defender una posición ante la Asamblea, resolver conflictos entre grupos sociales) que permiten ganar puntos extra y avanzar en la narrativa.
- **Recompensas y Progresión:** Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden ganar "Cartas de Influencia" que les permiten negociar turnos, pedir ayuda o modificar reglas temporales del juego, promoviendo la estrategia y la toma de decisiones.
- **Retroalimentación Inmediata:** A través de la participación activa, debates y resolución de retos, el docente ofrece retroalimentación en tiempo real, destacando buenas prácticas y corrigiendo conceptos erróneos. Además, al final de cada actividad, se realiza una reflexión grupal sobre lo aprendido.
- **Tablero de Progreso Visual:** Un mural o tablero digital que muestra el avance colectivo en la redacción de la Declaración de Independencia y las propuestas de gobierno, motivando la colaboración y el sentido de logro compartido.
- **Roles con Capacidades Especiales:** Cada rol tiene habilidades especiales que pueden usar durante el juego, por ejemplo, el líder indígena puede negociar con grupos campesinos para sumar votos, el comerciante puede proponer alianzas económicas, etc. Esto fortalece la diversidad y el trabajo en equipo.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### 1. Introducción y Asignación de Roles: "El Encuentro de los Libertadores"

**Descripción:** Los estudiantes reciben sus perfiles y se familiarizan con sus personajes y contexto histórico.

#### Instrucciones:

- El docente presenta la narrativa y el contexto histórico con imágenes y mapas.

- Se entregan cartas de rol personalizadas con información sobre antecedentes, intereses y habilidades especiales.
- Los estudiantes leen y preparan una breve presentación de su personaje para compartir con el grupo.
- Se forman los equipos y se asignan espacios en el aula que simulan diferentes sectores sociales.

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Materiales:** Cartas de rol impresas, mapas, imágenes, presentación multimedia.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan los primeros puntos de "Contribución Histórica" por la presentación y comprensión del rol. Se entrega la insignia inicial "Nuevo Libertador".

## **2. Debate Inicial: "¿Por qué es necesaria la Independencia?"**

**Descripción:** Los estudiantes discuten las causas y motivaciones de la independencia desde sus roles.

### **Instrucciones:**

- El docente plantea preguntas guía para iniciar el debate.
- Cada estudiante expone argumentos basados en su rol, defendiendo intereses y perspectivas.
- Se promueve la escucha activa y el respeto, con turnos para hablar establecidos por el docente.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Tarjetas con preguntas, pizarra para anotar ideas clave.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan puntos por participación y calidad argumentativa. Se asignan insignias como "Orador Persuasivo".

## **3. Reto de Investigación: "Descubre los Documentos Secretos"**

**Descripción:** En equipos, los estudiantes deben analizar documentos históricos (fragmentos adaptados) para encontrar evidencias que apoyen sus posiciones.

### **Instrucciones:**

- Se entrega un paquete de documentos (copias adaptadas) a cada equipo.
- El equipo analiza y responde preguntas específicas sobre causas, consecuencias y actores.
- Debe preparar un resumen para presentar a la Asamblea.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Copias de documentos históricos, hojas de trabajo, lápices.

**Integración con mecánicas:** Puntos por respuestas correctas y trabajo en equipo. Se otorgan insignias "Investigador Curioso".

## **4. Juego de Negociación: "La Asamblea Decide"**

**Descripción:** Simulación donde los estudiantes negocian para redactar cláusulas de la Declaración de Independencia y propuestas de gobierno.

**Instrucciones:**

- Se presenta una lista de temas a decidir (por ejemplo: derechos, organización política, economía).
- Cada rol debe defender sus intereses y buscar acuerdos con otros grupos.
- Se permite el uso de "Cartas de Influencia" para facilitar negociaciones o modificar reglas.
- Se registran los acuerdos en un gran mural o pizarra.

**Tiempo estimado:** 120 minutos (puede dividirse en sesiones)

**Materiales:** Cartas de influencia, tablero o mural, marcadores, hojas para acuerdos.

**Integración con mecánicas:** Puntos por acuerdos logrados, uso estratégico de cartas, avance en niveles. Insignias "Negociador Experto".

**5. Creación Colectiva: "Redacción Final de la Declaración"**

**Descripción:** Con base en los acuerdos, el grupo redacta de forma colaborativa la Declaración y propuestas.

**Instrucciones:**

- Se asignan roles para redactar, revisar y presentar el documento.
- Se usa una plantilla para estructurar el texto.
- Se realiza una votación final para aprobar el documento.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Computadora o papelógrafos, plantillas, marcadores.

**Integración con mecánicas:** Puntos grupales por colaboración y calidad del documento. Insignia "Libertador Supremo" para los líderes.

**6. Presentación y Reflexión Final: "El Legado de la Independencia"**

**Descripción:** Los estudiantes presentan su Declaración y reflexionan sobre el proceso y su aprendizaje.

**Instrucciones:**

- Presentación oral o dramatizada ante el grupo o comunidad escolar.
- Ronda de preguntas y respuestas para profundizar comprensión.
- Reflexión escrita o grupal sobre rupturas y continuidades, habilidades desarrolladas y experiencias vividas.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Material audiovisual opcional, hojas para reflexión.

**Integración con mecánicas:** Puntos finales, entrega de insignias de reconocimiento, cierre de niveles y resumen del progreso en el tablero.

**7. Actividad Inclusiva Extra: "Voces Olvidadas"**

**Descripción:** Se dedica una sesión para explorar perspectivas poco representadas (mujeres, pueblos originarios, afroperuanos) y cómo influyeron en la independencia.

**Instrucciones:**

- Lectura y análisis de testimonios o relatos breves.
- Dinámica de role-playing para expresar esas voces en la Asamblea.
- Debate sobre diversidad, equidad e inclusión en la historia y la actualidad.

**Tiempo estimado:** 60 minutos

**Materiales:** Textos adaptados, tarjetas de rol suplementarias.

**Integración con mecánicas:** Insignias especiales "Defensor de la Diversidad". Puntos por participación y empatía.

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego: "La Gran Asamblea de Libertadores"

- **Condiciones de Victoria:** El juego termina cuando se redacta y aprueba colectivamente la Declaración de Independencia y las Propuestas de Gobierno, con al menos un 80% de consenso en la Asamblea.
- **Turnos:** Para los debates y negociaciones, cada rol tiene un turno asignado para hablar, respetando el orden establecido por el moderador. Se puede usar la "Carta de Influencia" para modificar turnos.
- **Roles y Capacidades:** Cada rol tiene habilidades especiales que puede usar una vez por sesión para facilitar acuerdos o defender posiciones. El docente recuerda y supervisa su uso.
- **Penalizaciones:** Los estudiantes que interrumpan, no respeten turnos o no participen adecuadamente pierden puntos de "Contribución Histórica". Se promueve la corrección amable y la inclusión.
- **Sistema de Puntos:**
  - Participación activa en debates: 5 puntos por intervención.
  - Propuestas fundamentadas: 10 puntos.
  - Resolución de retos: 15 puntos.
  - Colaboración en documentos: 10 puntos.
  - Uso estratégico de cartas: 5 puntos.
  - Penalización por conductas inadecuadas: -5 puntos.
- **Logros e Insignias:** Se otorgan logros individuales y grupales por habilidades y colaboración. Acumular 50 puntos permite subir de nivel y acceder a ventajas.
- **Restricciones:** Se debe respetar la diversidad de opiniones y evitar cualquier discriminación. El docente mediará para asegurar un ambiente seguro e inclusivo.
- **Tiempo:** Cada actividad tiene un tiempo límite para fomentar la concentración y la dinámica.

## Evaluación Gamificada

## Evaluación Gamificada del Aprendizaje

La evaluación se integra dentro de la experiencia gamificada, utilizando criterios claros y rúbricas que valoran tanto el contenido histórico como las competencias del siglo XXI y la inclusión.

### Criterios de Evaluación:

- **Comprensión Histórica:** Capacidad para identificar causas, procesos y consecuencias de la independencia del Perú, distinguiendo rupturas y continuidades.
- **Participación Activa:** Nivel de involucramiento en debates, actividades y trabajo en equipo, con respeto y equidad.
- **Pensamiento Crítico:** Análisis y argumentación fundamentada, capacidad para cuestionar y comparar diferentes perspectivas.
- **Resolución de Problemas y Negociación:** Habilidad para enfrentar conflictos de intereses y llegar a acuerdos creativos y justos.
- **Curiosidad y Autoaprendizaje:** Búsqueda de información adicional y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
- **Inclusión y Respeto a la Diversidad:** Reconocimiento y valoración de las voces diversas, mostrando empatía y respeto.

### Rúbrica Integrada (Ejemplo Simplificado):

| Criterio                 | Excelente (4)                                              | Bueno (3)                                              | Regular (2)                                          | Insuficiente (1)                            |
|--------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Comprensión Histórica    | Identifica claramente causas y consecuencias con ejemplos. | Identifica causas y consecuencias, con pocos detalles. | Reconoce algunos hechos, con confusión en conceptos. | No comprende adecuadamente el tema.         |
| Participación Activa     | Participa siempre con respeto y aporta ideas.              | Participa con frecuencia, aunque con poca profundidad. | Participa poco o con poca atención.                  | No participa o interrumpe.                  |
| Pensamiento Crítico      | Argumenta con evidencia y cuestiona ideas.                 | Argumenta, aunque con poca fundamentación.             | Argumenta de manera superficial.                     | No presenta argumentos.                     |
| Resolución y Negociación | Propone soluciones creativas y logra acuerdos.             | Participa en la negociación, con acuerdos básicos.     | Dificultad para negociar o colaborar.                | No aporta a la resolución de conflictos.    |
| Inclusión y Respeto      | Promueve activamente la diversidad y el respeto.           | Respeto a los demás, aunque sin iniciativa.            | Algunas conductas poco inclusivas.                   | Conductas discriminatorias o irrespetuosas. |

### Evidencias de Aprendizaje:

- Participación documentada en debates y actividades.
- Documentos redactados y acuerdos logrados en la Asamblea.
- Reflexiones escritas o grabadas sobre el proceso.
- Registro de puntos, niveles e insignias obtenidas.

### Reflexión Final y Cierre Narrativo:

El docente guía una reflexión grupal donde se conecta la experiencia vivida con el aprendizaje histórico y las competencias desarrolladas. Se enfatiza cómo las decisiones colectivas y la diversidad de voces fueron clave para la independencia y cómo estos valores pueden aplicarse hoy. Se cierra la narrativa agradeciendo la participación de cada "Libertador" y destacando el impacto de su trabajo en la historia.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia completa puede dividirse en 5 a 7 sesiones de 60 a 90 minutos cada una, para asegurar profundidad y reflexión.
- **Espacio Físico:** Aula amplia con posibilidad de organizarse en grupos, con espacio para un mural o tablero grande visible para todos. Ideal que el aula permita circulación para los debates y negociaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
  - Cartas de rol y cartas de influencia impresas.
  - Mapas e imágenes históricas, que pueden mostrarse en pantalla digital o impresas.
  - Pizarras o papelógrafos para registrar acuerdos y puntos.
  - Computadora o tablet para redactar la declaración (opcional).
  - Herramientas digitales de seguimiento de puntos e insignias (opcional, puede ser manual).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para asegurar participación activa. En grupos más grandes se puede replicar la experiencia en subgrupos coordinados.
- **Preparación Previa del Docente:**
  - Familiarizarse con el contexto histórico y adaptar documentos y roles según el grupo.
  - Preparar materiales impresos y digitales con anticipación.
  - Planificar tiempos y dinámicas para mantener el ritmo y la motivación.
  - Capacitarse en técnicas de mediación y facilitación para promover la inclusión y resolver conflictos.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
  - *Desigual participación:* Usar roles rotativos y cartas de influencia para motivar a los menos participativos.

- *Conflictos o desacuerdos*: El docente debe mediar y recordar las reglas de respeto e inclusión.
  - *Falta de comprensión histórica*: Proveer recursos adicionales y aclaraciones durante la experiencia.
  - *Limitaciones tecnológicas*: La experiencia está diseñada para funcionar con materiales impresos y manuales, pero puede enriquecerse con TIC si están disponibles.
- **Inclusión y DEI**: Asegurar que los materiales y roles representen diversidad de género, etnias y clases sociales. Promover un ambiente donde todas las voces sean valoradas y escuchadas.