

# La Rebelión de los Iluminados: La Aventura de la Inconfidência Mineira

*Gamificación de Contenido | Ciencias Sociales | Historia | Tema: Inconfidência Mineira*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La Rebelión de los Iluminados

Bienvenidos a finales del siglo XVIII, en la vasta y rica capitanía de Minas Gerais, Brasil colonial. El 1789 está impregnado de tensiones sociales, políticas y económicas. España y Portugal actúan como potencias coloniales que extraen riquezas, mientras que en Europa las ideas iluministas comienzan a calar en las mentes de intelectuales y jóvenes idealistas. Ustedes, estudiantes, serán transportados a esta época para formar parte de un grupo secreto de conspiradores conocido como "Los Iluminados", quienes sueñan con la independencia y justicia social. Pero la Inconfidência Mineira no es solo un evento histórico; es una historia viva que invita a comprender las causas profundas de la rebelión, sus protagonistas, y el contexto global que la influyó.

En este escenario, cada estudiante asumirá un rol fundamental dentro del movimiento: desde líderes como Tiradentes, hasta artesanos, sacerdotes, comerciantes y campesinos que aportan su voz y acciones. Su misión principal será planear, debatir y ejecutar una estrategia para lograr la independencia minera, enfrentando obstáculos como la vigilancia de la Corona Portuguesa, diferencias internas, y la presión social. La narrativa se desplegará en episodios donde las decisiones de ustedes, como equipo, afectarán el desarrollo de la historia y el aprendizaje.

Esta experiencia gamificada invita a explorar profundamente las causas económicas (como la opresión fiscal de la corona), sociales (la desigualdad y la esclavitud), y políticas (la influencia del absolutismo y la ausencia de autonomía local). Además, descubrirán cómo los ideales iluministas —libertad, igualdad, fraternidad— inspiraron a los conspiradores, y cómo esas ideas desafiaron un sistema colonial rígido.

La ambientación está pensada para ser inmersiva: desde mapas interactivos de la capitanía de Minas, documentos históricos simulados, hasta debates públicos donde cada rol deberá argumentar y negociar. Al final, no solo conocerán los hechos, sino que vivirán la historia desde dentro, desarrollando pensamiento crítico, creatividad, comunicación efectiva, liderazgo y responsabilidad social.

Además, el diseño de esta experiencia considera la diversidad de voces y perspectivas, promoviendo la inclusión de estudiantes con diferentes habilidades y contextos, y garantizando que todos tengan un espacio para expresarse y contribuir. Así, la Inconfidência Mineira se convierte en un juego de contenido, donde aprender historia es en sí mismo un desafío lúdico, estimulante y significativo.

En resumen, ustedes serán "Los Iluminados", agentes de cambio en una época convulsa, con la misión de comprender y actuar sobre las causas profundas de la Inconfidência Mineira, inspirados por las ideas que aún hoy cuestionan la justicia y la libertad. ¡Que comience la aventura!

## Mecánicas de Juego

## Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos (Puntos de Iluminación):** Cada acción significativa (investigar, debatir, negociar, presentar) otorga Puntos de Iluminación que reflejan el compromiso y el aprendizaje. Las tareas tienen valores asignados según dificultad y profundidad. Los puntos se registran en una tabla visible para todos.
- **Niveles de Conocimiento:** El progreso se mide a través de niveles temáticos: Novato, Aprendiz, Conspirador y Líder Iluminado. Para subir de nivel, los estudiantes deben acumular puntos y completar retos específicos, lo que desbloquea nuevas responsabilidades y herramientas en el juego.
- **Insignias de Rol y Competencias:** Se otorgan insignias digitales (o físicas) que reconocen competencias como creatividad, pensamiento crítico, comunicación efectiva, liderazgo y adaptabilidad. Estas insignias se entregan tras evaluaciones formativas y actividades colaborativas.
- **Retos y Misiones:** La experiencia está dividida en misiones históricas (por ejemplo, "La Reunión Secreta", "El Plan de Acción", "El Juicio de Tiradentes") que plantean problemas reales para resolver usando el conocimiento histórico y habilidades blandas. Cada misión tiene objetivos claros, tiempo limitado y consecuencias en la narrativa.
- **Recompensas Temáticas:** Además de puntos e insignias, los estudiantes reciben recompensas simbólicas como "Cartas de la Corona" o "Documentos Iluministas" que pueden usar para negociar o modificar condiciones del juego, fomentando la estrategia y la autonomía.
- **Progresión Visual y Tablero de Juego:** Un tablero físico o digital muestra el avance colectivo e individual: mapas, línea del tiempo, y estado de la conspiración. Esto permite retroalimentación inmediata y motivación constante.
- **Retroalimentación Inmediata:** Al finalizar cada actividad, el docente y los compañeros ofrecen retroalimentación constructiva, destacando fortalezas y áreas de mejora, vinculando siempre con los objetivos de aprendizaje y competencias.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

#### 1. Formación de los Equipos y Asignación de Roles (Tiempo: 40 minutos)

**Descripción:** Los estudiantes se organizan en equipos de 5 a 6 integrantes, cada uno representando un rol histórico clave de la Inconfidência Mineira.

#### Instrucciones:

- El docente explica brevemente los roles disponibles: Tiradentes (Líder y dentista), Padre Inácio (sacerdote y motivador espiritual), Juan de Rezende (comerciante), José Álvares Maciel (escribano), y un grupo de artesanos y esclavos.
- Los estudiantes eligen o se asignan roles, considerando intereses y habilidades personales.

- Se entrega a cada equipo un "Kit de Iluminados" con fichas de rol, mapas de Minas Gerais, y documento base con contexto histórico.
- Se registran los nombres y roles en el tablero de juego para seguimiento.

**Materiales:** Cartas de rol impresas, mapas, hojas con breve descripción de cada perfil.

**Integración con mecánicas:** Cada rol tiene una insignia asociada que podrán ganar y subir de nivel al cumplir misiones específicas relacionadas con sus competencias.

## **2. Misión 1: Investigación y Descubrimiento (Tiempo: 90 minutos)**

**Descripción:** Equipos investigan las causas económicas, sociales y políticas de la Inconfidência Mineira a través de fuentes históricas simplificadas y multimedia.

### **Instrucciones:**

- Se distribuyen documentos simulados: cartas, decretos fiscales, fragmentos de discursos, y textos breves sobre el pensamiento ilustrado.
- Los equipos deben analizar y clasificar la información en categorías: causas económicas, sociales, políticas y filosóficas.
- Utilizan un mapa para ubicar eventos y territorios importantes.
- Preparan una presentación corta (5 minutos) para explicar sus hallazgos al resto de la clase.

**Materiales:** Documentos impresos o digitales, mapas, hojas para notas, acceso a videos cortos sobre ilustración y colonialismo.

**Integración con mecánicas:** La presentación otorga Puntos de Iluminación y permite desbloquear la insignia "Investigador Iluminado". Retroalimentación inmediata por parte del docente y compañeros.

## **3. Misión 2: Debate y Negociación en la Asamblea Secreta (Tiempo: 120 minutos)**

**Descripción:** Los equipos se reúnen en una "asamblea secreta" para negociar estrategias y proponer un plan para la rebelión, usando los ideales ilustrados.

### **Instrucciones:**

- Cada rol recibe una "carta de motivación" con objetivos y preocupaciones particulares (ejemplo: Tiradentes busca independencia total, mientras que el comerciante teme represalias económicas).
- Los equipos deben debatir, argumentar y llegar a un consenso para crear un plan de acción.
- Se fomenta la comunicación asertiva, negociación y liderazgo.
- El equipo redacta un "Manifiesto Iluminado" que refleje sus acuerdos.

**Materiales:** Cartas de motivación, hojas para redactar el manifiesto, espacio dispuesto en círculo para facilitar el diálogo.

**Integración con mecánicas:** El manifiesto y la calidad del debate otorgan puntos colectivos. Se entregan insignias por liderazgo, negociación y comunicación. El plan aprobado desbloquea la siguiente misión.

#### 4. Misión 3: Simulación del Juicio Histórico (Tiempo: 90 minutos)

**Descripción:** Se simula el juicio a Tiradentes y otros conspiradores. Algunos estudiantes asumen roles de fiscales, defensores, jueces y testigos.

**Instrucciones:**

- Se reparten roles para el juicio.
- Los acusados preparan su defensa con base en el manifiesto y las causas estudiadas.
- Fiscales argumentan contra la conspiración usando documentos históricos.
- Jueces deliberan y dictan sentencia.
- Todos reflexionan sobre consecuencias políticas y sociales del movimiento.

**Materiales:** Guiones para juicio, documentos de apoyo, espacio con disposición de tribunal.

**Integración con mecánicas:** Se asignan puntos por argumentación, creatividad y respeto en el debate. Se otorgan insignias de pensamiento crítico y responsabilidad. La sentencia impacta en la narrativa final del juego.

#### 5. Misión Final: Creación de un Producto de Reflexión (Tiempo: 120 minutos)

**Descripción:** En equipos, los estudiantes crean un producto multimedia o artístico que refleje su comprensión de la Inconfidência Mineira y su vigencia hoy.

**Instrucciones:**

- Podrán elegir entre un video corto, una presentación digital, un mural, un podcast, o una dramatización.
- Deberán integrar causas, ideales iluministas, y competencias desarrolladas.
- Presentan su producto al grupo y explican su mensaje.

**Materiales:** Cámara, computadora, materiales para arte, software sencillo de edición, acceso a internet.

**Integración con mecánicas:** El producto final otorga la mayor cantidad de Puntos de Iluminación, permite la obtención de insignias por creatividad y autonomía, y cierra la narrativa con una reflexión colectiva.

## Reglas y Condiciones

### Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Obtener un mínimo de 300 Puntos de Iluminación por equipo, completar todas las misiones, y presentar un producto final que reciba evaluación positiva según rúbrica.
- **Turnos y Roles:** Las actividades respetan tiempos asignados. En debates y juicios, los turnos son respetados para garantizar la equidad en la participación.
- **Penalizaciones:** Pérdida de puntos por incumplimiento de normas de respeto, falta de participación o entrega tardía. En caso de conflictos, se aplica moderación docente para resolver y restablecer clima positivo.
- **Tabla de Puntos:** Se lleva registro visible en un tablero con columnas para puntos individuales y colectivos. Se actualiza tras cada actividad.

- **Sistema de Logros:** Los logros son visibles para todos y pueden ser desbloqueados en cualquier orden según méritos. Ejemplos: “Líder Iluminado” (liderazgo destacado), “Orador Magistral” (habilidad en debates), “Investigador Incansable” (profundidad en análisis).
- **Inclusión y Diversidad:** Se respetan todas las opiniones y se adapta la participación a las necesidades de cada estudiante, garantizando espacios seguros y accesibles.
- **Uso de Recompensas:** Las cartas y documentos obtenidos pueden usarse para modificar condiciones de juego, pero deben ser negociadas y aprobadas por el equipo.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada

La evaluación se integra dentro de la experiencia para valorar tanto conocimientos como competencias del siglo XXI, así como la participación activa y el respeto a criterios DEI.

#### Criterios de Evaluación

- **Comprensión de Causas y Contexto:** Capacidad para identificar y explicar causas económicas, sociales y políticas de la Inconfidência Mineira.
- **Análisis de la Influencia Iluminista:** Relacionar las ideas del Iluminismo con las motivaciones y acciones de los conspiradores.
- **Competencias Blandas:** Evidencias de creatividad, pensamiento crítico, comunicación, liderazgo, negociación, adaptabilidad, responsabilidad y autonomía.
- **Participación y Colaboración:** Grado de involucramiento activo en actividades y respeto por la diversidad de opiniones.
- **Producto Final:** Calidad, creatividad y profundidad del producto multimedia o artístico que sintetiza el aprendizaje.

#### Rúbricas Integradas

Se utiliza una rúbrica con niveles (Excelente, Bueno, Satisfactorio, Necesita Mejorar) para cada criterio, con indicadores concretos. Ejemplo para pensamiento crítico:

- *Excelente:* Analiza causas con profundidad y establece relaciones claras con el contexto iluminista.
- *Bueno:* Identifica causas principales y menciona algunos vínculos con el Iluminismo.
- *Satisfactorio:* Reconoce causas básicas pero con explicación limitada.
- *Necesita Mejorar:* Presenta información confusa o incompleta.

#### Evidencias de Aprendizaje

- Mapas y documentos anotados.

- Manifiestos y planes redactados.
- Participación en debates y juicios.
- Productos finales creativos.
- Registro de puntos y logros.

### Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir, se realiza una sesión de reflexión guiada donde los estudiantes comparan la historia vivida con el presente, discutiendo la vigencia de los ideales de libertad y justicia. Se fortalece la autonomía y responsabilidad al invitar a pensar cómo pueden aplicar estas ideas en su entorno actual. La narrativa termina con una ceremonia simbólica de “Iluminación”, entregando diplomas y consolidando el aprendizaje.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 5 sesiones de 2 horas cada una, ajustando según el ritmo del grupo.
- **Espacio Físico:** Aula flexible con zonas para trabajo en equipo, espacio para asamblea en círculo, y área para exposiciones o simulaciones como el juicio.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
  - Impresos: cartas de rol, documentos históricos simulados, mapas.
  - Digitales: computadora con proyector, acceso a videos y presentaciones multimedia.
  - Herramientas de creación: cámaras o celulares para grabar, software básico de edición (puede ser gratuito como Canva, iMovie o Windows Video Editor).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes, divididos en 4 a 6 equipos para facilitar la gestión y participación.
- **Preparación Previa del Docente:**
  - Estudiar la historia de la Inconfidência Mineira y el Iluminismo para orientar con precisión.
  - Preparar y adaptar materiales según necesidades del grupo.
  - Familiarizarse con las mecánicas de juego y tecnologías utilizadas.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
  - *Desigualdad en participación:* Asignar roles rotativos y fomentar el respeto con reglas claras.
  - *Acceso limitado a TIC:* Priorizar actividades offline y usar materiales impresos y dinámicas orales.
  - *Dificultades en debates:* Brindar guías de argumentación y ejemplos previos para fortalecer confianza.
  - *Tiempo insuficiente:* Ajustar actividades, priorizando misiones esenciales y productos simples pero significativos.