

“Guardianes de la Patria: La aventura de las pérdidas territoriales de Bolivia”

Gamificación Estructural | Ciencias Sociales | Geografía | Tema: pérdidas territoriales de Bolivia

Contexto Narrativo

Narrativa

En un mundo donde la historia no es solo un recuerdo, sino una fuerza viva que moldea nuestro presente y futuro, un grupo de jóvenes se convierte en los Guardianes de la Patria. El aula se transforma en la Sala de Estrategias del Consejo Nacional de Bolivia, un lugar secreto donde se analiza el pasado para defender el futuro.

Los estudiantes, divididos en equipos, asumen el rol de “Guardianes Históricos”, jóvenes investigadores y estrategas que tienen la misión de comprender las pérdidas territoriales que Bolivia sufrió a lo largo de su historia para evitar que errores similares se repitan y para fortalecer el sentido de identidad y responsabilidad nacional.

La misión principal es investigar, analizar y presentar con creatividad y pensamiento crítico los diferentes episodios de las pérdidas territoriales de Bolivia, las causas, consecuencias y lecciones aprendidas, a través de desafíos, debates y misiones interactivas. Esta misión conecta directamente con el objetivo de identificar las pérdidas territoriales y sus implicancias geográficas, políticas y sociales.

La historia comienza en la época de la Guerra del Pacífico (1879-1884), cuando Bolivia perdió su litoral marítimo ante Chile. Los Guardianes deben viajar en el tiempo (virtualmente) y atravesar distintos niveles que representan momentos clave de la historia territorial boliviana: la Guerra de la Independencia, el Tratado de Petrópolis, la Guerra del Acre, y otros conflictos que llevaron a la reducción del territorio nacional.

En cada nivel, los estudiantes deben superar retos que les permitirán acumular “Puntos de Sabiduría”, desbloquear “Insignias de Guardianes” y avanzar en el mapa de la historia. Cada misión demanda creatividad para presentar sus hallazgos, pensamiento crítico para analizar causas y consecuencias, responsabilidad para respetar las fuentes y opiniones, y curiosidad para explorar más allá de lo conocido.

Al final, cuando los Guardianes hayan completado todas las misiones, se reunirán en la “Cumbre de la Unidad Nacional” para compartir sus aprendizajes, reflexionar sobre el impacto de las pérdidas territoriales y proponer ideas para fortalecer la identidad y el cuidado del territorio desde el presente.

Esta narrativa convierte el aprendizaje en una aventura significativa, donde los estudiantes no solo adquieren conocimiento, sino que se involucran emocionalmente, desarrollan competencias del siglo XXI y comprenden la importancia de la historia geográfica en la construcción de su país.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad y desafío completado otorga “Puntos de Sabiduría”. Por ejemplo, responder correctamente a preguntas, presentar un trabajo creativo o participar activamente en debates. Los puntos se acumulan para subir de nivel.
- **Niveles:** El juego está dividido en cinco niveles, cada uno vinculado a una etapa histórica o conflicto territorial. Los niveles son:
 - Nivel 1: La Guerra de Independencia y primeros territorios
 - Nivel 2: La Guerra del Pacífico y la pérdida del litoral
 - Nivel 3: El Tratado de Petrópolis y la pérdida del Acre
 - Nivel 4: Otras pérdidas territoriales y conflictos limítrofes
 - Nivel 5: La Cumbre de la Unidad Nacional – reflexión y propuestas

Para avanzar al siguiente nivel, los estudiantes deben alcanzar un puntaje mínimo y superar retos específicos.

- **Insignias:** Se entregan insignias digitales o físicas para reconocer logros específicos:
 - Insignia “Investigador Histórico”: por una investigación profunda y bien presentada.
 - Insignia “Analista Crítico”: por aportar argumentos sólidos en debates.
 - Insignia “Creativo de la Patria”: por trabajos originales (mapas, maquetas, dramatizaciones).
 - Insignia “Responsable Guardian”: por cumplir con tiempos y respetar normas.
 - Insignia “Curioso Imparable”: por hacer preguntas relevantes y explorar fuentes adicionales.
- **Retos:** Cada nivel incluye retos distintos: cuestionarios, debates, creación de mapas, dramatizaciones, búsqueda de fuentes, análisis de documentos históricos. Los retos están diseñados para fomentar las competencias del siglo XXI.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, pueden ganarse “Cartas de Sabiduría” con datos curiosos o citas históricas para motivar y enriquecer el aprendizaje.
- **Progresión:** La progresión se visualiza en un “Mapa del Tiempo”, un mural o presentación digital donde se marcan los niveles completados y los puntos acumulados.
- **Retroalimentación inmediata:** Al finalizar cada actividad, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata del docente o a través de herramientas digitales (quiz en línea, apps educativas) para saber qué hicieron bien y qué mejorar.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas

Actividad 1: “Primera misión: Descubriendo las raíces territoriales”

Descripción: Los Guardianes investigan el mapa territorial de Bolivia en la época de la independencia y comparan con el territorio actual para identificar las primeras pérdidas.

Instrucciones paso a paso:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes.
- Entregar mapas impresos o digitales de Bolivia en 1825 y en la actualidad.
- Los equipos deben identificar territorios que han cambiado y anotar en una tabla las diferencias.
- Buscar información sobre la Guerra de Independencia y cómo afectó el territorio.
- Presentar un breve informe (escrito o oral) con sus hallazgos.
- El docente otorga puntos según profundidad, claridad y creatividad.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Mapas, hojas, lápices, acceso a internet o biblioteca.

Integración con mecánicas: Otorgan “Puntos de Sabiduría” y la insignia “Investigador Histórico” si cumplen bien. Retroalimentación inmediata con preguntas que refuercen el aprendizaje.

Actividad 2: “El desafío del Pacífico: Debate histórico”

Descripción: Debatar las causas y consecuencias de la Guerra del Pacífico y la pérdida del litoral boliviano.

Instrucciones:

- Dividir la clase en dos grupos: uno que defienda la posición boliviana y otro la chilena (desde la perspectiva histórica).
- Cada grupo investiga argumentos y prepara una presentación de 5 minutos.
- Realizar el debate siguiendo un formato: presentación, réplica y conclusión.
- El docente modera, evalúa la argumentación, respeto y claridad.

Tiempo estimado: 120 minutos (1 sesión completa)

Materiales: Apuntes, fuentes históricas, presentaciones digitales o cartulinas.

Integración con mecánicas: “Puntos de Sabiduría” por participación y calidad, “Insignia Analista Crítico” para quienes se destaquen, y cartas de sabiduría al finalizar.

Actividad 3: “Cartografía creativa: recreando mapas perdidos”

Descripción: Crear un mapa físico o digital que represente las pérdidas territoriales y sus implicancias geográficas.

Instrucciones:

- Proveer materiales para mapas físicos (cartulina, colores, pegatinas) o herramientas digitales (Google Maps, Canva).
- Los equipos deben identificar y marcar las áreas perdidas, con anotaciones sobre fechas y conflictos.
- Incorporar elementos creativos: símbolos, leyendas, imágenes.
- Presentar el mapa y explicar su contenido.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos

Materiales: Cartulina, colores, acceso a computadoras/tablets, internet.

Integración con mecánicas: Otorga “Puntos de Sabiduría” y la insignia “Creativo de la Patria”. Retroalimentación inmediata con preguntas sobre el significado geográfico.

Actividad 4: “El reto documental: análisis de fuentes históricas”

Descripción: Analizar documentos, cartas y tratados que marcaron las pérdidas territoriales para comprender sus causas y efectos.

Instrucciones:

- Proveer copias o enlaces a documentos históricos simplificados.
- Cada equipo debe leer un documento y responder preguntas guía.
- Realizar una presentación breve con conclusiones.
- Discutir en plenaria las distintas perspectivas obtenidas.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Documentos impresos o digitales, guías de preguntas.

Integración con mecánicas: “Puntos de Sabiduría”, “Insignia Investigador Histórico” y cartas de sabiduría, feedback inmediato con el docente.

Actividad 5: “Cumbre de la Unidad Nacional: propuestas para el futuro”

Descripción: Reflexionar y crear propuestas para fortalecer la identidad y conciencia territorial, evitando futuros conflictos y promoviendo la responsabilidad ciudadana.

Instrucciones:

- Los equipos discuten en base a lo aprendido y elaboran una propuesta concreta (campaña, proyecto, lema).
- Preparan una presentación creativa (video, cartel, dramatización).
- Exponen ante la clase, reciben retroalimentación y votan la propuesta más inspiradora.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos

Materiales: Materiales para presentaciones, dispositivos para video, cartulinas.

Integración con mecánicas: Últimos “Puntos de Sabiduría”, insignias “Responsable Guardian” y “Curioso Imparable”, cierre del mapa de progreso.

Nota: Todas las actividades incluyen una fase de retroalimentación inmediata del docente y pueden complementarse con aplicaciones como Kahoot para quizzes rápidos, Padlet para compartir ideas, o Canva para mapas y presentaciones.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Completar los cinco niveles acumulando al menos 80% de los puntos posibles, obteniendo al menos tres insignias diferentes y participando activamente en la Cumbre final.
- **Penalizaciones:** Pérdida de puntos por entregas tardías, falta de respeto en debates o incumplimiento de normas acordadas (p. ej. trabajo en equipo). Las penalizaciones serán comunicadas claramente y con oportunidad de mejora.
- **Turnos y Roles:** Cada actividad tiene roles asignados (líder, investigador, presentador, creador) que deben rotar en las diferentes misiones para desarrollar diversas habilidades.
- **Restricciones:** No se permite el uso de fuentes no verificadas o plagio; todo contenido debe ser original o citado adecuadamente para promover responsabilidad y honestidad.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad / Logro	Puntos
Investigación profunda	15
Presentación creativa	10
Participación en debate	12
Mapas y trabajos visuales	10
Análisis de documentos	13
Propuesta final	20
Entrega puntual	+5
Respeto y trabajo en equipo	+5

- **Sistema de Logros:** Al alcanzar ciertos puntos o completar retos, se entregan insignias y cartas de sabiduría. La acumulación de insignias es requisito para la victoria y el reconocimiento final.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra al sistema de juego, fomentando la autoevaluación, coevaluación y evaluación docente.

Criterios de Evaluación:

- **Identificación del contenido:** Capacidad para reconocer y explicar las pérdidas territoriales de Bolivia (30%).
- **Creatividad y presentación:** Originalidad y claridad en mapas, informes y propuestas (20%).
- **Pensamiento crítico:** Análisis y argumentación en debates y análisis documentales (20%).

- **Responsabilidad y trabajo en equipo:** Cumplimiento de plazos, respeto y colaboración (15%).
- **Curiosidad y profundización:** Búsqueda de fuentes adicionales y preguntas relevantes (15%).

Rúbrica Integrada:

Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Necesita Mejorar (2-1)
Identificación de pérdidas	Describe con detalle y precisión todas las pérdidas territoriales	Describe la mayoría de las pérdidas con algunos detalles	Menciona pérdidas básicas sin profundizar	Confunde o no identifica las pérdidas
Creatividad y presentación	Presenta trabajos originales, claros y atractivos visualmente	Presenta trabajos con buena organización y algunos elementos creativos	Presenta trabajos básicos con poca creatividad	Presenta trabajos incompletos o poco claros
Pensamiento crítico	Argumenta con fundamentos sólidos y analiza causas/efectos	Argumenta con algunos fundamentos y reconoce causas	Argumenta superficialmente o con poca evidencia	No argumenta o presenta ideas erróneas
Responsabilidad y trabajo en equipo	Cumple plazos, respeta y colabora activamente	Cumple plazos con mínimas faltas, respeta a compañeros	Participa de forma limitada, incumple algunos acuerdos	No participa o entorpece el trabajo grupal
Curiosidad y profundización	Busca y comparte fuentes adicionales, genera preguntas profundas	Busca algunas fuentes y participa con preguntas	Participa poco en la exploración de nuevos contenidos	No muestra interés en profundizar

Evidencias de Aprendizaje:

- Mapas y trabajos visuales creados.
- Informes y presentaciones orales/escritas.
- Participación en debates y análisis de documentos.
- Propuestas finales para la Cumbre.
- Registro de puntos, insignias y cartas obtenidas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

En la Cumbre de la Unidad Nacional, los Guardianes reflexionan sobre lo aprendido y expresan cómo la historia territorial influye en su identidad y responsabilidad como ciudadanos. Se cierra la narrativa destacando que, aunque el pasado no se puede cambiar, el presente y futuro están en sus manos para proteger y valorar el territorio y la unidad

nacional.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 10 sesiones de 60-90 minutos, distribuidas en 2 a 3 semanas para permitir investigación, creación y reflexión.
- **Espacio físico:** Aula flexible con espacio para trabajo en equipo, exposición y un mural o pantalla para mostrar el “Mapa del Tiempo”.
- **Materiales:**
 - Mapas impresos y digitales de Bolivia histórica y actual.
 - Cartulinas, colores, pegatinas para trabajos manuales.
 - Acceso a computadoras, tablets o celulares con internet para investigación y creación digital.
 - Materiales para presentaciones (proyector, pizarra, audio si es posible).
 - Copias de documentos históricos simplificados y guías de análisis.
- **Herramientas TIC:**
 - Plataformas para quizzes (Kahoot, Quizizz).
 - Herramientas para mapas y presentaciones (Google Maps, Canva, PowerPoint).
 - Aplicaciones para compartir ideas (Padlet, Google Drive).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20-30 estudiantes, divididos en equipos de 4-5 para favorecer la colaboración y rotación de roles.
- **Preparación docente:**
 - Preparar mapas y materiales con anticipación.
 - Revisar y seleccionar documentos históricos accesibles para el nivel.
 - Familiarizarse con las herramientas digitales a utilizar.
 - Planificar la distribución de actividades y tiempos.
 - Preparar las rúbricas y sistema de puntos para transparencia.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Dificultad:* Falta de acceso a tecnologías.
Solución: Priorizar actividades con materiales impresos y manuales, y uso de biblioteca escolar.
 - *Dificultad:* Poca participación o conflictos en equipos.
Solución: Rotar roles, establecer normas claras de convivencia, y mediar en conflictos.
 - *Dificultad:* Temas complejos para algunos estudiantes.
Solución: Simplificar textos, usar recursos visuales y ejemplos claros, apoyar con tutorías.

- *Dificultad:* Gestión del tiempo.

Solución: Ser flexible en plazos, dividir actividades en fases y controlar tiempos con cronómetros o avisos.

Siguiendo estas recomendaciones, la experiencia gamificada podrá implementarse de forma efectiva, motivante y significativa, logrando que los estudiantes se conviertan en verdaderos Guardianes de la Patria y aprendan con sentido y compromiso.