

Los Guardianes del Legado Astur: Exploradores del Pasado

Gamificación de Exploración | Lenguaje | Tema: Los ástures

Contexto Narrativo

Imagina que has sido transportado en el tiempo a una época fascinante, donde las tierras del norte de la península ibérica están habitadas por un pueblo ancestral y misterioso: los ástures. Este pueblo vivió hace miles de años y dejó un legado que aún hoy podemos descubrir y admirar. En esta aventura, tú y tus compañeros de clase se convertirán en "Los Guardianes del Legado Astur", un grupo de exploradores expertos encargados de desvelar los secretos de esta cultura milenaria para que el mundo moderno los conozca y valore.

La ambientación está situada en un aula convertida temporalmente en un centro de exploración arqueológica y cultural. Cada rincón del aula representará un espacio diferente del mundo astur: desde sus territorios naturales, pasando por sus costumbres y creencias, hasta sus legados más visibles en la actualidad. Los estudiantes asumirán roles de exploradores e investigadores y serán divididos en cuatro grupos, cada uno con una misión específica pero interconectada, que les permitirá conocer profundamente a los ástures.

Los cuatro grupos son:

- **“Nós, los ástures” (color verde):** Este grupo explorará quiénes eran los ástures y cuándo poblaron la Tierra. Su misión es descubrir la historia y orígenes de este pueblo antiguo, desde sus ancestros hasta el momento en que habitaron estas tierras.
- **“El mundiu de los ástures” (color azul):** Deberán investigar cómo y dónde vivían los ástures, analizando su territorio, viviendas, estructura social y economía. Su objetivo es comprender el entorno y la vida diaria de este pueblo.
- **“La maxa astur” (color mariello):** Este equipo se sumerge en las creencias y rituales de los ástures: sus dioses, la relación con la naturaleza, el fuego, la luna, y tradiciones como San Xuan y los Texos. Descubrirán la espiritualidad y magia que formaba parte de su cultura.
- **“El nuesu legáu” (color naranxa):** Su misión es identificar qué legado dejaron los ástures para la actualidad, desde el famoso caballo asturcón, hasta las "alas astures" del ejército romano y los castros que aún podemos visitar hoy en día.

Los estudiantes deberán trabajar en equipo para investigar, recopilar información y presentar sus hallazgos, pero también tendrán que cooperar entre grupos, compartiendo conocimientos y recursos para completar la gran misión: crear un “Libro Virtual del Legado Astur”, una obra colaborativa que reúna todas las investigaciones y que servirá para enseñar a otros sobre esta cultura ancestral.

La misión principal es clara: descubrir el máximo posible sobre los ástures mediante la exploración autónoma, el trabajo cooperativo y la curiosidad activa, utilizando pistas, mapas, textos y materiales didácticos facilitados por el

docente. Para ello, cada grupo tendrá acceso a diferentes materiales, retos y misiones abiertas que les permitirán explorar a su ritmo y tomar decisiones sobre qué investigar.

Esta experiencia conecta con el área de Lenguaje, ya que los estudiantes desarrollarán habilidades para recopilar, organizar, redactar y comunicar información de manera oral y escrita. Además, potenciarán competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico (analizando fuentes y datos), la colaboración (trabajando en equipo), la comunicación (presentando sus resultados) y la curiosidad (explorando y formulando preguntas).

En esta aventura, la diversidad, equidad e inclusión están presentes: cada estudiante podrá aportar desde sus fortalezas y estilos de aprendizaje, y las actividades están diseñadas para múltiples formas de expresión y acceso al conocimiento, respetando las diferentes capacidades y ritmos. Todos los estudiantes son guardianes importantes, sin importar sus habilidades, y juntos construirán un legado común.

En resumen, la narrativa invita a los estudiantes a convertirse en exploradores del pasado, utilizando la gamificación como herramienta para hacer el aprendizaje de la cultura astur apasionante, significativo y colaborativo, donde cada descubrimiento es un logro y cada presentación una celebración de su esfuerzo conjunto.

Mecánicas de Juego

La experiencia gamificada se sustenta en varias mecánicas de juego que motivan y guían a los estudiantes durante su exploración:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada correctamente otorga puntos al equipo. Los puntos se acumulan para desbloquear niveles y recompensas. Por ejemplo, responder preguntas correctamente, encontrar información clave o presentar un trabajo claro suma puntos.
- **Niveles de Progreso:** La aventura se divide en cuatro niveles, correspondientes a las cuatro temáticas (orígenes, vida, creencias y legado). Cada equipo debe completar las misiones de su nivel para desbloquear el siguiente. Esto permite una sensación clara de avance y logro.
- **Insignias y Medallas:** Se entregan insignias digitales o físicas por logros específicos, como “Explorador Curioso” (por hacer preguntas relevantes), “Comunicador Estrella” (por presentaciones claras), “Investigador Crítico” (por analizar fuentes) y “Colaborador Ejemplar” (por trabajo en equipo). Las insignias fomentan el reconocimiento y la motivación.
- **Retos y Misiones Abiertas:** Cada grupo recibe misiones con preguntas abiertas, problemas para resolver y pistas que deben explorar, fomentando el aprendizaje autónomo y la toma de decisiones. Por ejemplo, “Encuentra tres características de las viviendas astures y debate cuál te parece la más sorprendente”.
- **Mapa de Exploración:** Un mapa físico o digital del territorio astur donde los equipos marcan sus avances y hallazgos. Esto ayuda a visualizar el progreso y conecta la experiencia con el espacio real y simbólico.
- **Retroalimentación Inmediata:** El docente y los compañeros proporcionan retroalimentación continua durante las actividades, con preguntas guía y comentarios que refuercen el aprendizaje y motiven a mejorar.

- **Cooperación Intergrupal:** Aunque cada equipo tiene su misión, existen momentos para compartir información y ayudar a otros grupos, lo que suma puntos bonus y fortalece la colaboración y comunicación.
- **Tablero de Clasificación (Leaderboard):** Visible en el aula, muestra los puntos acumulados por cada grupo. Esto genera competencia sana y motivación para continuar aprendiendo.
- **Recompensas Tangibles:** Al final de cada nivel, los equipos reciben pequeños premios simbólicos (stickers, lápices, certificados), además del reconocimiento público para mantener el entusiasmo.

La integración de estas mecánicas asegura que la experiencia sea dinámica, motivadora y alineada con los objetivos de aprendizaje y competencias del siglo XXI.

Actividades Gamificadas

Actividad 1: “Descubre a los ástures” (Equipo Verde - “Nós, los ástures”)

- *Descripción:* Los estudiantes investigan el origen y la historia de los ástures mediante textos adaptados, imágenes y mapas temporales.
- *Instrucciones:*
 1. Reúne al equipo y revisa el paquete de materiales (folletos, mapas históricos y fichas ilustradas).
 2. Lee en voz alta el texto introductorio sobre quiénes eran los ástures y cuándo poblaron la Tierra.
 3. Identifica y anota en hojas de trabajo las fechas, lugares y eventos clave.
 4. Organiza la información en una línea del tiempo visual usando cartulinas y pegatinas.
 5. Prepara una breve explicación para compartir con los otros equipos.
- *Tiempo estimado:* 60 minutos
- *Materiales:* Textos adaptados, mapas, hojas de trabajo, cartulinas, pegatinas, lápices de colores.
- *Integración con mecánicas:* Completar la línea del tiempo otorga puntos; explicar bien suma insignias “Comunicador Estrella”.

Actividad 2: “Explorando el Territorio” (Equipo Azul - “El mundiu de los ástures”)

- *Descripción:* El equipo analiza el entorno físico y social de los ástures, estudiando mapas, maquetas y relatos para descubrir dónde vivían y cómo era su sociedad.
- *Instrucciones:*
 1. Observa el mapa físico de Asturias y localiza los principales castros y zonas habitadas.
 2. Estudia la maqueta de una vivienda astur y describe sus características.
 3. Lee relatos breves sobre la estructura social y económica de los ástures.
 4. Resuelve un cuestionario con preguntas abiertas para reflexionar sobre su modo de vida.
 5. Elabora un cartel conjunto que explique dónde vivían y cómo se organizaban.
- *Tiempo estimado:* 75 minutos
- *Materiales:* Mapas, maqueta o imágenes 3D, textos breves, hojas de preguntas, cartulinas, marcadores.

- *Integración con mecánicas:* Completar el cuestionario suma puntos y la creación del cartel da insignias “Investigador Crítico”.

Actividad 3: “Ritos y Creencias Astures” (Equipo Mariello - “La maxa astur”)

- *Descripción:* Este grupo explora las creencias, mitos y rituales, usando fuentes orales, imágenes y dramatizaciones.
- *Instrucciones:*
 1. Escucha un audio donde se narran leyendas astures y descripciones de sus dioses.
 2. Observa imágenes de símbolos relacionados con el fuego, la luna y la naturaleza.
 3. Discute en equipo qué significaban estas creencias y cómo influían en su vida diaria.
 4. Prepara una pequeña dramatización o dibujo que represente un ritual o creencia.
 5. Presenta la dramatización a los demás equipos.
- *Tiempo estimado:* 70 minutos
- *Materiales:* Grabaciones de leyendas, imágenes, materiales para dibujo, disfraces simples o accesorios para dramatización.
- *Integración con mecánicas:* La presentación suma puntos y otorga insignias “Explorador Curioso” y “Comunicador Estrella”.

Actividad 4: “El Legado Vivo” (Equipo Naranja - “El nuesu legáu”)

- *Descripción:* Investigan el legado cultural y natural que los ástures dejaron, conectando con la actualidad.
- *Instrucciones:*
 1. Observa fotografías y vídeos sobre el caballo asturcón, los castros visitables y la influencia romana.
 2. Lee textos cortos sobre tradiciones actuales vinculadas a los ástures.
 3. Elabora un mapa conceptual que muestre el legado y cómo se conserva hoy.
 4. Prepara una exposición oral o un cartel para compartir con los demás equipos.
- *Tiempo estimado:* 60 minutos
- *Materiales:* Fotografías, vídeos, textos, hojas para mapas conceptuales, cartulinas, rotuladores.
- *Integración con mecánicas:* El mapa conceptual y la exposición suman puntos y otorgan insignias “Investigador Crítico”.

Actividad 5: “Gran Asamblea de los Guardianes” (Trabajo cooperativo intergrupar)

- *Descripción:* Los cuatro equipos se reúnen para compartir y unir sus hallazgos en un “Libro Virtual del Legado Astur”.
- *Instrucciones:*
 1. Cada equipo presenta sus resultados brevemente.
 2. Se discuten en conjunto para descubrir conexiones entre las temáticas.
 3. Se recopila la información para crear un documento digital colaborativo (puede ser un PowerPoint, Google Slides o un blog simple).

4. Se asignan roles para redactar y diseñar el libro (redactores, ilustradores, editores).
 5. Se finaliza el libro con imágenes, textos y mapas, para luego compartirlo con el resto de la escuela o familia.
- *Tiempo estimado:* 90 minutos
 - *Materiales:* Ordenadores o tablets con acceso a herramientas digitales, material para ilustrar, proyector o pizarra digital.
 - *Integración con mecánicas:* Completar el libro otorga puntos bonus y medalla “Colaborador Ejemplar”.

Actividad 6: “Desafíos Sorpresa” (Durante toda la experiencia)

- *Descripción:* El docente lanza retos sorpresa relacionados con datos curiosos, acertijos o minijuegos de vocabulario astur para que los equipos ganen puntos extra.
- *Instrucciones:* Los equipos deben resolver los desafíos en tiempos limitados, usando el conocimiento adquirido y habilidades lingüísticas.
- *Tiempo estimado:* 5-10 minutos por desafío, integrados entre actividades.
- *Materiales:* Cartas de desafíos, pizarras pequeñas, fichas de palabras.
- *Integración con mecánicas:* Cada desafío superado otorga puntos y puede desbloquear insignias especiales.

Estas actividades están diseñadas para ser accesibles, fomentar la exploración autónoma y la cooperación, y utilizar recursos variados que atienden diferentes estilos de aprendizaje y capacidades.

Reglas y Condiciones

Para garantizar una experiencia organizada, justa y motivadora, se establecen las siguientes reglas de juego:

- **División y roles:** La clase se divide en cuatro grupos, cada uno con un color y misión específica. Dentro de cada grupo, se asignan roles rotativos: coordinador, investigador, redactor y portavoz, para fomentar la participación equitativa.
- **Turnos y tiempos:** Cada actividad tiene un tiempo límite. El docente controla el tiempo y da avisos para mantener el ritmo. Se recomienda respetar los turnos para presentar y compartir.
- **Condiciones de victoria:** Gana el grupo que acumule más puntos al final de todas las actividades, pero el objetivo principal es el aprendizaje cooperativo y la creación conjunta del Libro Virtual.
- **Puntos:** Se otorgan puntos por:
 - Completar tareas en tiempo y forma (10 puntos)
 - Calidad de las presentaciones y explicaciones (hasta 15 puntos)
 - Participación activa y cooperación (hasta 10 puntos)
 - Resolución de desafíos sorpresa (5-10 puntos cada uno)
 - Colaboración intergrupal (puntos bonus)
- **Penalizaciones:** Restan puntos las conductas que interrumpan o impidan el trabajo en equipo, como no respetar turnos, no colaborar o interrumpir las presentaciones (5 puntos por incidencia).

- **Logros y medallas:** Se entregan según criterios objetivos, visibles en el aula para motivar y reconocer esfuerzo y habilidades.
- **Respeto y equidad:** Se espera que todos los estudiantes respeten las ideas y aportes de sus compañeros, fomentando un ambiente inclusivo donde todas las voces sean escuchadas.
- **Uso de materiales:** Se deben cuidar los recursos y compartirlos responsablemente.
- **Apoyo del docente:** El docente actúa como guía, facilitador y árbitro, asegurando que las reglas se cumplan y que todos tengan la oportunidad de aprender y expresarse.

Evaluación Gamificada

La evaluación se realiza de forma continua y formativa, integrada en la dinámica gamificada para que los estudiantes reflexionen sobre su aprendizaje y habilidades.

- **Criterios de evaluación:**
 - Comprensión y manejo de la información sobre los ástures (contenido).
 - Capacidad para trabajar en equipo y colaborar activamente.
 - Habilidades comunicativas: claridad, coherencia y creatividad en las exposiciones.
 - Pensamiento crítico: capacidad para analizar, relacionar y sintetizar información.
 - Participación y actitud positiva durante la experiencia.
 - Inclusión y respeto hacia la diversidad del grupo.
- **Rúbrica integrada:** Se utiliza una rúbrica sencilla con niveles (Excelente, Bueno, En proceso, Necesita apoyo) para cada criterio, visible y explicada a los estudiantes al inicio para que conozcan las expectativas.
- **Evidencias de aprendizaje:**
 - Productos elaborados: carteles, líneas del tiempo, mapas conceptuales, dramatizaciones y el Libro Virtual.
 - Presentaciones orales y debates.
 - Participación en desafíos y actividades.
- **Reflexión final:** Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión grupal donde cada estudiante comparte qué aprendió, qué habilidades desarrolló y cómo se sintió trabajando en equipo. Se puede usar un formato de diario o “rueda de emociones” para facilitar la expresión.
- **Cierre de la narrativa:** Se concluye con una ceremonia simbólica donde los estudiantes reciben sus medallas y certificados de “Guardianes del Legado Astur”, reforzando su identidad como aprendices y exploradores, y se invita a compartir su Libro Virtual con la comunidad educativa para valorar su trabajo.

Recomendaciones Logísticas

Para una implementación exitosa de esta experiencia gamificada, se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas y pedagógicas:

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 3 a 5 sesiones de 60-90 minutos, dependiendo del ritmo del grupo y recursos disponibles.
- **Espacio físico:** Aula con mesas para trabajo en grupo, espacio para exposiciones, y zonas delimitadas para cada grupo con colores asignados. Un rincón con materiales y un tablero visible para el mapa de exploración y clasificación.
- **Materiales y herramientas TIC:** Material impreso adaptado (textos, mapas, imágenes), materiales para manualidades (cartulinas, pegatinas, rotuladores), dispositivos electrónicos (tablets u ordenadores) para crear el Libro Virtual, proyector o pizarra digital para presentaciones y compartir avances.
- **Tamaño del grupo:** Idealmente grupos de 4-6 estudiantes para facilitar la cooperación y participación activa de todos.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisión y adaptación de materiales a las necesidades y niveles del grupo.
 - Preparar el aula con señalética y zonas temáticas.
 - Preparar las insignias, sistema de puntos y tablero de clasificación.
 - Planificar los desafíos sorpresa y tener listas las herramientas TIC.
- **Atención a la diversidad, equidad e inclusión (DEI):**
 - Ofrecer textos y actividades en formatos variados (oral, visual, kinestésico).
 - Permitir adaptaciones para estudiantes con necesidades educativas especiales.
 - Fomentar roles flexibles para que cada estudiante aporte según sus fortalezas.
 - Crear un ambiente respetuoso donde todas las voces y culturas sean valoradas.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Desigual participación:* Utilizar roles rotativos y supervisar activamente para involucrar a todos.
 - *Dificultades técnicas:* Tener siempre materiales offline y copias impresas como respaldo.
 - *Falta de motivación:* Incorporar retos sorpresa y recompensas frecuentes para mantener el interés.
 - *Confusión sobre tareas:* Explicar claramente cada actividad y usar ayudas visuales con instrucciones paso a paso.

Con estas recomendaciones, el docente podrá crear un entorno de aprendizaje dinámico, inclusivo y efectivo, donde los estudiantes se sientan motivados a explorar y aprender sobre los ástures a través de la gamificación.