

¡Agustín Codazzi: Los Guardianes de la Historia Coreográfica!

Gamificación Estructural | Ciencias Sociales | Historia | Tema: comisión coreografica de Agustin Codazzi

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Misión de los Guardianes de la Historia Coreográfica

Imagina un mundo donde la historia de Agustín Codazzi no es solo un recuerdo en los libros, sino una aventura viva que se despliega a través de la música, el movimiento y la colaboración. En nuestra aula, los estudiantes se convierten en “Guardianes de la Historia Coreográfica”, un grupo especial encargado de descubrir, preservar y transmitir la rica herencia cultural y social de Agustín Codazzi mediante una comisión coreográfica que narra su historia y su impacto en la región.

La ambientación está situada en un futuro cercano, en el que la tecnología y las tradiciones se fusionan para crear nuevas formas de aprendizaje y expresión cultural. La comisión coreográfica es la herramienta principal para revivir los acontecimientos históricos y sociales que definieron la identidad de Agustín Codazzi, un municipio con un legado diverso y profundo.

Los estudiantes asumirán roles clave dentro de esta comisión: algunos serán investigadores históricos, encargados de recopilar datos, relatos y documentos sobre Agustín Codazzi; otros serán coreógrafos, responsables de diseñar movimientos que representen los eventos clave; también habrá narradores y comunicadores, quienes se encargarán de contar la historia y explicar el significado de la coreografía ante el público de la clase; finalmente, un equipo de evaluadores y creativos se encargará de aportar ideas para mejorar la experiencia y asegurar que todos los aspectos culturales y sociales sean respetados y reflejados adecuadamente.

La misión principal es clara: crear una presentación coreográfica que represente la historia social y cultural de Agustín Codazzi, utilizando fuentes históricas reales y creatividad para interpretar los hechos mediante el lenguaje corporal y la danza. Esta experiencia no solo busca que los estudiantes comprendan la historia, sino que desarrollen habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación.

En esta aventura, cada paso que den los Guardianes les acercará más a la verdad y al entendimiento profundo de su territorio, ayudándoles a conectarse con su identidad y a valorar la diversidad cultural que caracteriza a su comunidad. La historia de Agustín Codazzi se convierte así en un puente entre el pasado y el presente, que se expresa a través del arte y el trabajo en equipo.

La narrativa invita a los estudiantes a ver la historia no solo como datos, sino como una experiencia viva que se puede tocar, sentir y compartir. El aprendizaje se transforma en una experiencia dinámica y significativa donde la gamificación estructura el proceso, motivando a los estudiantes a superarse a sí mismos y trabajar juntos para lograr un objetivo común: ser los mejores Guardianes de la Historia Coreográfica.

Además, dentro de esta historia, se garantiza la inclusión de todas las voces y perspectivas, respetando las diferencias culturales, sociales y personales, para que la comisión coreográfica sea un reflejo auténtico y equitativo de la comunidad.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad completada con éxito otorga puntos basados en la calidad, creatividad y trabajo en equipo. Por ejemplo, la investigación histórica vale hasta 50 puntos, la coreografía 70 puntos y la presentación final 100 puntos. Los puntos se suman para avanzar en niveles.
- **Niveles:** Los estudiantes progresan por niveles según la acumulación de puntos. Los niveles son: Novato (0-100), Aprendiz (101-200), Experto (201-300) y Guardián Supremo (301+). Cada nivel desbloquea acceso a recursos especiales, retroalimentación personalizada y roles de liderazgo en el equipo.
- **Insignias:** Los estudiantes pueden ganar insignias por logros específicos, como “Investigador Destacado”, “Coreógrafo Creativo”, “Comunicador Efectivo”, “Colaborador Ejemplar” y “Defensor de la Inclusión”. Las insignias se muestran en un mural visual dentro del aula o plataforma digital.
- **Retos:** Se plantean retos semanales que exigen aplicar conocimientos y habilidades para resolver problemas históricos, diseñar movimientos o mejorar la presentación. Por ejemplo, “Desafío de la diversidad cultural”, donde deben integrar elementos de distintas tradiciones en la coreografía.
- **Recompensas:** Aparte de puntos e insignias, las recompensas incluyen tiempos especiales para ensayar, acceso a materiales adicionales, o la posibilidad de presentar ante otros grados o en eventos escolares.
- **Progresión:** La experiencia gamificada está dividida en fases que corresponden a etapas del proyecto: investigación, diseño coreográfico, ensayos y presentación final. Cada fase tiene metas claras y entrega de puntos.
- **Retroalimentación Inmediata:** Después de cada actividad o reto, los docentes y compañeros ofrecen comentarios constructivos, resaltando fortalezas y áreas de mejora. Se usan rúbricas visibles para que los estudiantes comprendan su desempeño.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Exploradores de la Historia

Descripción: Los estudiantes investigan aspectos clave de la historia y cultura de Agustín Codazzi para sentar las bases del proyecto coreográfico.

Instrucciones:

- Formar equipos de 4-5 estudiantes.

- Asignar a cada equipo un tema específico: geografía, eventos históricos, tradiciones culturales, personajes importantes, diversidad social.
- Utilizar libros, artículos, videos y entrevistas con familiares o expertos locales (si es posible).
- Crear un resumen visual (cartel, presentación digital o mural) con la información recopilada.
- Presentar el resumen a la clase para compartir conocimientos.

Tiempo Estimado: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Libros, internet, papel, marcadores, computadora/tablet, cámara o grabadora para entrevistas.

Integración con Mecánicas: Cada presentación exitosa otorga puntos y puede ganar la insignia “Investigador Destacado”. La retroalimentación inmediata se da tras cada presentación.

2. Diseñadores de Movimiento

Descripción: Basándose en la información recolectada, los estudiantes crean secuencias coreográficas que representen los temas históricos y culturales.

Instrucciones:

- En los mismos equipos, analizar la información para identificar momentos clave que se puedan traducir en movimientos.
- Proponer movimientos simbólicos que reflejen sentimientos, eventos o características culturales.
- Ensayar las secuencias creadas y grabarlas para revisión.
- Compartir las propuestas con otros equipos para recibir comentarios y enriquecer las coreografías.

Tiempo Estimado: 3 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Espacio amplio, grabadora o celular para video, papel para anotar movimientos, música representativa.

Integración con Mecánicas: Se otorgan puntos por creatividad y colaboración, además de la insignia “Coreógrafo Creativo”. Los retos incluyen adaptar movimientos para que todos los integrantes puedan participar, promoviendo inclusión.

3. Narradores del Movimiento

Descripción: Los estudiantes preparan la explicación oral que acompañará la coreografía, contextualizando los movimientos y la historia detrás de ellos.

Instrucciones:

- Seleccionar 2-3 estudiantes por equipo para preparar la narración.
- Escribir un guion breve que relate la historia y el significado de la coreografía.
- Practicar la narración con expresión clara y segura.
- Realizar ensayos combinados con la ejecución de la coreografía.

Tiempo Estimado: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Guion escrito, espacio amplio, grabadora.

Integración con Mecánicas: La narración exitosa suma puntos y da acceso a la insignia “Comunicador Efectivo”. Se fomenta la adaptación para que estudiantes con diferentes habilidades puedan participar en roles narrativos o de apoyo.

4. Reto de la Diversidad Cultural

Descripción: Los equipos deben integrar elementos de diferentes culturas presentes en Agustín Codazzi dentro de su coreografía y narración, promoviendo la inclusión y el respeto cultural.

Instrucciones:

- Investigar brevemente culturas diversas presentes en la región (indígenas, afrodescendientes, migrantes).
- Incorporar símbolos, movimientos o relatos que representen estas culturas en la obra.
- Presentar ante la clase cómo lo hicieron y explicar la importancia del respeto cultural.

Tiempo Estimado: 1 sesión de 45 minutos más preparación previa.

Materiales: Recursos de investigación, espacio de ensayo.

Integración con Mecánicas: Este reto otorga puntos extra y la insignia “Defensor de la Inclusión”. Se fomenta la responsabilidad y la colaboración para incluir a todos.

5. Gran Presentación Final: Guardianes en Acción

Descripción: Cada equipo presenta su coreografía junto con la narración, mostrando la historia de Agustín Codazzi desde una perspectiva inclusiva y creativa.

Instrucciones:

- Organizar la presentación en orden para que todos los equipos participen.
- Realizar la presentación ante la clase, docentes o incluso invitados externos.
- Recibir retroalimentación colectiva y autoevaluación.

Tiempo Estimado: 1 sesión de 60 minutos.

Materiales: Espacio amplio, equipo de sonido, vestuario o elementos simbólicos si se desean.

Integración con Mecánicas: La presentación final otorga la mayor cantidad de puntos y permite alcanzar niveles altos y la insignia “Guardián Supremo”. Se evalúa creatividad, colaboración, comunicación y respeto por la diversidad.

6. Reflexión y Retroalimentación Final

Descripción: Se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes analizan su proceso, aprendizajes y cómo aplicaron competencias del siglo XXI.

Instrucciones:

- Completar una guía de reflexión escrita o en grupo.
- Compartir experiencias, dificultades y logros.
- Proponer mejoras para futuras experiencias.

Tiempo Estimado: 1 sesión de 45 minutos.

Materiales: Guía de reflexión, papel, bolígrafos.

Integración con Mecánicas: La reflexión final suma puntos y otorga la insignia “Colaborador Ejemplar”. Se refuerzan competencias como la autonomía y la responsabilidad.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo o estudiante que alcance el nivel “Guardián Supremo” con la mayor cantidad de puntos y más insignias será reconocido como Líder de la Comisión Coreográfica.
- **Turnos:** Las actividades grupales se organizan en turnos para garantizar participación equitativa. Cada equipo tiene tiempo asignado para presentar y compartir.
- **Roles:** Cada miembro debe asumir al menos un rol: investigador, coreógrafo, narrador, evaluador o creativo. Se promueve la rotación para desarrollar múltiples habilidades.
- **Penalizaciones:** Se restan puntos por no cumplir con los tiempos establecidos, falta de colaboración o no respetar las normas de inclusión y respeto. Penalizaciones menores (5-10 puntos) para fomentar responsabilidad.
- **Tabla de Puntos:** Se mantiene visible en el aula o plataforma digital con actualizaciones semanales para motivar la competencia sana.
- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan con base en criterios claros y se pueden perder si no se mantienen las conductas o calidad requerida, promoviendo la responsabilidad continua.
- **Inclusión:** Todos los estudiantes deben ser incluidos en las actividades, adaptando tareas y roles según sus necesidades para garantizar equidad y participación plena.
- **Respeto y Colaboración:** Se espera que los estudiantes se escuchen y apoyen mutuamente. Cualquier comportamiento discriminatorio o excluyente será sancionado con advertencias y posibles exclusiones temporales del juego.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

La evaluación se integra de forma continua y formativa, utilizando las mecánicas de gamificación para proporcionar evidencias claras del aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Criterios de Evaluación:

- **Conocimiento Histórico:** Precisión y profundidad en la investigación sobre Agustín Codazzi.
- **Creatividad:** Innovación en la creación de movimientos y narrativas.

- **Colaboración:** Participación activa y armoniosa en equipo.
- **Comunicación:** Claridad y efectividad en la presentación oral y corporal.
- **Responsabilidad y Adaptabilidad:** Cumplimiento de roles, respeto a tiempos y adaptaciones inclusivas.
- **Reflexión Crítica:** Capacidad para analizar el proceso y aprendizajes.

Rúbricas Integradas:

- **Investigación:** Desde 1 (información limitada, poco organizada) hasta 5 (investigación completa, organizada y bien presentada).
- **Coreografía:** Desde 1 (movimientos básicos, poco relacionados) hasta 5 (movimientos simbólicos, creativos y claros).
- **Presentación Oral:** Desde 1 (lectura monótona, poco clara) hasta 5 (narración expresiva, clara y conectada).
- **Trabajo en Equipo:** Desde 1 (conflictos frecuentes, poca colaboración) hasta 5 (cooperación fluida y apoyo mutuo).
- **Inclusión:** Desde 1 (exclusión o falta de adaptación) hasta 5 (participación plena y respeto a la diversidad).

Evidencias de Aprendizaje:

- Materiales de investigación y resúmenes.
- Videos o grabaciones de ensayos y presentaciones.
- Guiones de narración.
- Registro de puntos, niveles e insignias.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones.
- Respuestas en la guía de reflexión final.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa:

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión colectiva donde los Guardianes reflexionan sobre el viaje vivido, cómo la historia cobró vida a través de la coreografía y qué aprendieron sobre el trabajo en equipo, la inclusión y la identidad cultural. Se fortalece el sentido de pertenencia y orgullo por su comunidad, cerrando el ciclo con una ceremonia simbólica de entrega de insignias y reconocimiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 10 a 12 sesiones de 45 minutos cada una, distribuidas en 3 a 4 semanas para dar espacio a investigación, creación, ensayos y presentación.

- **Espacio Físico:** Aula con espacio suficiente para moverse, idealmente con zona para presentaciones. Espacios abiertos o multiusos pueden usarse para los ensayos coreográficos.
- **Materiales y Herramientas TIC:** Acceso a internet para investigación, dispositivos para grabar videos (celulares, tablets), materiales artísticos para crear carteles o resúmenes visuales, equipo de sonido para música, pizarras o plataformas digitales para seguimiento de puntos y niveles.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes, organizados en equipos de 4-5 personas para facilitar la colaboración y gestión de roles.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Revisar información básica sobre Agustín Codazzi y su contexto histórico-social.
 - Preparar rúbricas y sistema de puntos visible para los estudiantes.
 - Familiarizarse con conceptos básicos de gamificación estructural.
 - Organizar recursos y materiales para las actividades.
 - Planear adaptaciones para estudiantes con necesidades educativas especiales.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Desmotivación:* Mantener la motivación mediante recompensas visibles, feedback positivo y desafíos adecuados al nivel.
 - *Falta de colaboración:* Promover dinámicas de integración y aclarar la importancia del trabajo en equipo desde el inicio.
 - *Desigualdad en la participación:* Asignar roles rotativos y adaptar actividades para incluir a todos.
 - *Limitaciones de recursos tecnológicos:* Utilizar alternativas como grabaciones con teléfono, materiales físicos para investigación y presentaciones orales en lugar de digitales si es necesario.
 - *Gestión del tiempo:* Planificar con flexibilidad, permitiendo ajustes según el ritmo del grupo.