

La Gran Cruzada de San Martín: Desafío de Libertadores

Gamificación de Evaluación | Pensamiento Crítico y Creatividad | Toma de decisiones informada | Tema: san martin todo su vida y que hizo

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Gran Cruzada de San Martín

En un tiempo no muy lejano, América del Sur estaba envuelta en el yugo colonial. La libertad era solo un sueño para muchos, hasta que un héroe surgió con un propósito claro: liberar a las naciones oprimidas y construir un futuro donde sus habitantes pudieran decidir su destino. Tú, como estudiante adulto en formación para el trabajo, te unes a un selecto grupo de estrategas y líderes que tienen la misión de conocer y entender la vida y obra de José de San Martín, el Libertador de Argentina, Chile y Perú.

La experiencia se desarrolla en una ambientación histórica que recrea la época de las guerras de independencia sudamericanas a principios del siglo XIX. El aula se transforma en un "Cuartel General de la Libertad", donde cada participante asume un rol fundamental dentro del equipo de San Martín: estratega militar, diplomático, comunicador o investigador histórico. Cada rol tiene responsabilidades específicas y aporta habilidades para avanzar en la misión.

La narrativa invita a los estudiantes a sumergirse en la vida de San Martín, desde su infancia en Yapeyú, pasando por su formación militar en España, su regreso a América, hasta las campañas libertadoras que cambiaron el destino de toda una región. La misión principal es clara: conocer quién fue San Martín, qué hizo exactamente y por qué es considerado el Libertador, y además, aplicar pensamiento crítico y creatividad para tomar decisiones informadas que contribuyan a la independencia.

Durante la experiencia, los estudiantes enfrentarán desafíos que simulan decisiones reales de la época, tales como planificar campañas militares, negociar alianzas, y comunicar mensajes clave para inspirar a los pueblos oprimidos. Cada decisión influye en el desarrollo del juego y en los resultados obtenidos, fomentando la responsabilidad y autonomía. Así, la historia de San Martín no solo se aprende desde la teoría, sino que se vive de forma activa y dinámica, promoviendo la colaboración y la comunicación entre los participantes.

Esta experiencia gamificada conecta el conocimiento histórico con competencias del siglo XXI, estimulando la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la adaptabilidad y la curiosidad. Los estudiantes no solo recordarán datos, sino que construirán comprensión profunda y habilidades prácticas para la toma de decisiones informada.

Al concluir, cada participante será capaz de explicar quién fue San Martín, su importancia como Libertador y las acciones clave que realizó, mientras reflexiona sobre el valor de la libertad y la responsabilidad en la toma de decisiones, aplicándolo a sus contextos personales y profesionales.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para "La Gran Cruzada de San Martín"

- **Sistema de Puntos "Estrellas Libertadoras":** Cada actividad completada con éxito otorga estrellas que representan el avance en la misión de liberar América. Pueden obtenerse entre 1 y 5 estrellas según la calidad y rapidez de la respuesta.
- **Niveles de Progresión:** El juego está dividido en cuatro niveles que representan etapas de la vida de San Martín:
 - *Nivel 1:* Infancia y Juventud
 - *Nivel 2:* Formación Militar y Experiencias en Europa
 - *Nivel 3:* Regreso y Campañas Libertadoras
 - *Nivel 4:* Legado y Reflexión

Para avanzar, el equipo debe alcanzar un mínimo de estrellas y completar retos específicos de cada nivel.

- **Insignias de Rol:** Cada estudiante recibe una insignia digital o física que identifica su rol (Estratega, Diplomático, Comunicador, Investigador). Cumplir tareas asociadas al rol otorga insignias especiales que fomentan la colaboración y el compromiso.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel contiene retos que simulan situaciones históricas y requieren tomar decisiones informadas, discutir en equipo, y resolver problemas para avanzar. Por ejemplo, diseñar una estrategia militar o redactar un mensaje inspirador.
- **Recompensas:** Además de estrellas, los equipos pueden ganar "Recursos Libertadores" (tarjetas con ventajas para futuras actividades, como pistas, tiempo extra o ayuda de expertos).
- **Retroalimentación Inmediata:** Después de cada actividad, el docente o un sistema digital proporciona retroalimentación clara y constructiva, destacando aciertos y áreas de mejora para promover la autoevaluación y el aprendizaje continuo.
- **Tablero de Progreso Visible:** Un tablero en el aula muestra el avance de cada equipo y rol, incentivando la motivación y el sentido de competencia sana.
- **Tiempo Límite por Actividad:** Cada reto tiene un tiempo estimado para fomentar la toma de decisiones ágil y la concentración.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Nacimiento de un Libertador" (Nivel 1)

Descripción: Los estudiantes investigan y reconstruyen la infancia y juventud de San Martín para entender su formación inicial.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos según roles.

- Cada equipo recibe un kit con materiales: biografías breves, mapas de Yapeyú, imágenes de la época.
- Debaten y elaboran una línea del tiempo con los eventos clave de la infancia y juventud.
- Presentan su línea al grupo, explicando qué aprendizajes creen que influyeron en San Martín.
- El docente otorga estrellas según la precisión, creatividad en la presentación y trabajo en equipo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Cartulinas, marcadores, biografías impresas, imágenes, cronología en formato físico o digital.

Integración mecánicas: Gana estrellas libertadoras y las insignias de investigador que avanzan el nivel 1.

Actividad 2: "Estrategas en Acción" (Nivel 2)

Descripción: Simulación de la formación militar y experiencias europeas de San Martín, donde los estudiantes deben planificar una batalla ficticia.

Instrucciones:

- Los estrategas reciben mapas y datos sobre fuerzas armadas de la época.
- En equipo, diseñan una estrategia para una batalla, considerando recursos limitados y variables como clima y terreno.
- Presentan su plan al resto del grupo, que actúa como consejo militar, haciendo preguntas críticas.
- Debaten posibles escenarios alternativos y ajustan la estrategia.
- Se otorgan estrellas y recursos libertadores para el siguiente nivel según la creatividad y pensamiento crítico demostrados.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Mapas, fichas de ejército, reglas básicas de estrategia, hojas para anotaciones.

Integración mecánicas: Insignias de estrategia y recursos libertadores para usar en próximos retos.

Actividad 3: "El Mensaje de la Libertad" (Nivel 3)

Descripción: Los comunicadores crean un discurso o mensaje para motivar a los pueblos a unirse a la causa libertadora.

Instrucciones:

- Los comunicadores investigan cartas y discursos históricos de San Martín.
- Crean un discurso adaptado a un público contemporáneo usando lenguaje persuasivo y recursos creativos (videos, carteles, dramatizaciones).
- Presentan su mensaje al grupo y reciben retroalimentación inmediata.
- Se evalúa la claridad, inspiración y conexión con la misión.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Acceso a internet, dispositivos para grabar o diseñar, papel, marcadores.

Integración mecánicas: Estrellas para comunicadores, insignias y recursos libertadores.

Actividad 4: "Decisiones del Libertador" (Nivel 3 y 4)

Descripción: Simulación de toma de decisiones críticas basadas en dilemas históricos reales que enfrentó San Martín.

Instrucciones:

- Se presentan situaciones donde los estudiantes deben decidir entre varias opciones (ejemplo: cruzar los Andes, negociar con líderes, recursos limitados).
- En equipos, analizan pros y contras, utilizan pensamiento crítico y creatividad para elegir la mejor opción.
- Discuten en grupo y justifican su elección ante el "Consejo Libertador".
- El docente da retroalimentación y asigna estrellas y recursos según la calidad del análisis y argumentación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Fichas con dilemas, hojas para análisis, pizarras para debate.

Integración mecánicas: Avance de nivel, estrellas, y posibilidad de usar recursos para ayuda futura.

Actividad 5: "El Legado de San Martín" (Nivel 4, cierre)

Descripción: Reflexión grupal y creación de un mural digital o físico que represente el legado y aprendizajes sobre San Martín y la libertad.

Instrucciones:

- Equipos comparten lo aprendido y cómo aplicarán estos valores en su vida personal y profesional.
- Diseñan un mural creativo con frases, imágenes, y símbolos que representen el legado libertador.
- Presentan el mural y reflexionan sobre el impacto de la historia en la toma de decisiones actual.
- Se entregan insignias de legado y estrellas finales que consolidan la experiencia.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Cartelera, papel, colores, software para mural digital (opcional).

Integración mecánicas: Insignias de legado, estrellas finales y cierre de niveles.

Resumen de materiales generales:

- Cartulinas, marcadores, hojas impresas
- Mapas históricos y fichas de estrategia
- Dispositivos con acceso a internet para investigación y grabación
- Pizarras o paneles para presentación
- Software básico para creación de murales digitales (opcional)

Estas actividades están diseñadas para fomentar la participación activa, la colaboración, la creatividad, y el pensamiento crítico de manera integrada y contextualizada en el aprendizaje histórico y la toma de decisiones informada.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego "La Gran Cruzada de San Martín"

- **Formación de equipos:** Los estudiantes forman equipos de 4 a 6 integrantes, asignándose roles específicos (Estratega, Diplomático, Comunicador, Investigador).
- **Turnos:** Las actividades se desarrollan por niveles y se completan en orden. Cada equipo tiene un tiempo límite para cada actividad, con turnos rotativos según el rol que lidera la tarea.
- **Condiciones de victoria:** El equipo que acumule la mayor cantidad de Estrellas Libertadoras y consiga al menos una insignia en cada rol al finalizar el Nivel 4, será declarado “Gran Libertador”.
- **Puntajes:**
 - 1 a 5 estrellas por actividad según calidad, creatividad y participación.
 - Insignias por cumplimiento destacado en roles específicos.
 - Recursos Libertadores que pueden usarse para obtener pistas, tiempo extra o ayuda en actividades futuras, pero que se deben utilizar estratégicamente.
- **Penalizaciones:** Pérdida de estrellas por incumplimiento de tiempos, falta de participación activa o desacuerdos irresueltos en equipo que retrasen la dinámica.
- **Respeto y Colaboración:** Se espera que todos los participantes respeten las opiniones de sus compañeros, fomenten la comunicación abierta y colaboren para el éxito del equipo.
- **Uso de Recursos:** Los recursos libertadores se deben solicitar antes de iniciar una actividad y solo pueden ser usados una vez por equipo por nivel.
- **Retroalimentación:** Después de cada actividad, los equipos recibirán retroalimentación para mejorar en la siguiente etapa.
- **Restricciones:** No se permite el uso de dispositivos para buscar respuestas directas en internet, salvo para actividades autorizadas de investigación.

Tabla de Puntuación (Ejemplo)

Actividad	Estrellas Máximas	Insignias	Recursos
Nacimiento de un Libertador	5	Investigador	-
Estrategas en Acción	5	Estratega	1 recurso
El Mensaje de la Libertad	5	Comunicador	1 recurso
Decisiones del Libertador	5	Diplomático	2 recursos
El Legado de San Martín	5	Legado	-

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada en "La Gran Cruzada de San Martín"

La evaluación se integra en el proceso lúdico mediante un sistema continuo y formativo que promueve la autoevaluación, coevaluación y evaluación docente.

Criterios de Evaluación:

- **Conocimiento histórico:** Precisión y profundidad en la explicación de quién fue San Martín y su rol como Libertador.
- **Pensamiento Crítico:** Capacidad para analizar situaciones históricas y tomar decisiones justificadas.
- **Creatividad:** Innovación en presentaciones, discursos y estrategias diseñadas.
- **Colaboración y Comunicación:** Participación activa, respeto y claridad en la expresión.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de roles, tiempos y uso adecuado de recursos.
- **Adaptabilidad:** Flexibilidad para ajustar estrategias ante retroalimentación y cambios.

Rúbrica Integrada (Ejemplo para la Actividad 3: "El Mensaje de la Libertad"):

Aspecto	Excelente (5)	Bueno (3)	Necesita Mejorar (1)
Claridad del mensaje	Mensaje claro, convincente y bien estructurado	Mensaje comprensible pero poco desarrollado	Mensaje confuso o poco relacionado con la misión
Creatividad	Uso innovador y atractivo de recursos	Recursos básicos, poco originales	Falta de creatividad en la presentación
Trabajo en equipo	Participación equilibrada y colaboración efectiva	Participación desigual, pero trabajo funcional	Falta de colaboración o conflictos no resueltos
Justificación del mensaje	Argumentos sólidos basados en contexto histórico	Argumentos básicos y poco profundos	Falta de argumentación o información errónea

Evidencias de Aprendizaje:

- Líneas del tiempo, mapas y estrategias diseñadas.
- Discursos, videos o dramatizaciones creadas.
- Decisiones y análisis realizados en los dilemas históricos.
- Mural final con reflexiones y aprendizajes compartidos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa:

Para concluir, cada equipo comparte una reflexión personal y colectiva sobre qué aprendieron de San Martín y cómo aplicarán esos valores en la toma de decisiones en su vida diaria y profesional. Se cierra la narrativa remarcando el impacto histórico de San Martín y la importancia de la libertad y responsabilidad en nuestras decisiones cotidianas.

Esta reflexión forma parte de la evaluación final y se califica tanto el contenido como la profundidad y conexión con la experiencia vivida.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa requiere aproximadamente 6 horas distribuidas en 2 o 3 sesiones, permitiendo pausas y tiempo para reflexión y retroalimentación.
- **Espacio físico:** Aula amplia con zonas definidas para equipos (mesas de trabajo en grupo), espacio para presentaciones y un tablero grande para el seguimiento de puntos y niveles.
- **Materiales y herramientas TIC:**
 - Materiales impresos: biografías, mapas, fichas de estrategia, cronologías.
 - Materiales de papelería: cartulinas, marcadores, papelógrafos.
 - Dispositivos con acceso a internet para investigación y creación multimedia (celulares, tablets, computadoras).
 - Proyecto o pantalla para mostrar el tablero de progreso y recursos digitales.
 - Software básico para crear murales digitales (opcional): Canva, Padlet, Miro.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 12 y 24 estudiantes para conformar entre 3 y 5 equipos, asegurando participación activa y manejo efectivo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con la biografía y contexto histórico de San Martín.
 - Preparar kits con materiales para cada equipo y rol.
 - Diseñar o adaptar fichas de retos y dilemas históricos.
 - Planificar la retroalimentación para cada actividad.
 - Organizar el tablero de progreso y recursos para mantener motivación.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Falta de participación:* Asignar roles claros y rotativos, motivar con recompensas y reconocimiento.
 - *Dificultades tecnológicas:* Tener materiales alternativos impresos; verificar dispositivos antes de la sesión.
 - *Desacuerdos en equipo:* Establecer normas claras de respeto y comunicación; mediar si es necesario.
 - *Tiempo insuficiente:* Priorizar actividades clave o dividir la experiencia en más sesiones.
 - *Desconocimiento histórico previo:* Incluir una breve introducción audiovisual o lectura inicial para nivelar conocimientos.

Siguiendo estas recomendaciones, el docente podrá implementar "La Gran Cruzada de San Martín" de forma práctica, efectiva y motivadora, logrando que los estudiantes adultos desarrollen competencias del siglo XXI mientras aprenden sobre una figura clave de la independencia americana.