

Los Guardianes del Tiempo: Aventura en la Historia de Colombia

Gamificación Social | Ciencias Sociales | Historia | Tema: Historia de Colombia

Contexto Narrativo

Imagina que el tiempo es un río que conecta diferentes momentos de la historia de Colombia, desde las civilizaciones indígenas hasta la actualidad. En esta experiencia, los estudiantes se convierten en "Guardianes del Tiempo", un grupo de valientes exploradores encargados de proteger y aprender de las grandes etapas históricas de Colombia para que el conocimiento no se pierda y pueda inspirar a futuras generaciones.

La aventura comienza en un aula transformada en la "Sala del Tiempo", un espacio especial donde los Guardianes reciben su misión: viajar a través de distintas eras históricas para rescatar objetos, relatos y enseñanzas que están en peligro de perderse debido a una misteriosa "Tormenta del Olvido" que amenaza con borrar la memoria histórica del país.

Los estudiantes, organizados en equipos que representan diferentes regiones de Colombia (por ejemplo: Andes, Caribe, Pacífico, Orinoquía y Amazonía), asumen roles específicos dentro de sus grupos. Algunos serán "Exploradores", encargados de buscar información y pistas; otros, "Narradores", que documentan y cuentan las historias; y también "Constructores", que crean representaciones visuales o maquetas de los objetos históricos. Estos roles fomentan la colaboración y permiten que cada estudiante aporte según sus habilidades e intereses, favoreciendo la inclusión y la diversidad.

Cada equipo debe cumplir una serie de misiones que los llevan a través de cinco grandes momentos históricos:

- Las civilizaciones indígenas precolombinas y su legado cultural.
- La época de la colonia y la mezcla cultural.
- La independencia de Colombia y los héroes patrios.
- La construcción de la República y los cambios sociales.
- La Colombia contemporánea: diversidad cultural y desafíos actuales.

A lo largo de estas misiones, los Guardianes del Tiempo enfrentan retos que requieren creatividad para resolver enigmas, comunicación para compartir y presentar sus aprendizajes, y curiosidad para investigar y profundizar en los temas. La narrativa invita a los estudiantes a sentirse parte activa de la historia, entendiendo que cada época tiene su valor y que el respeto por la diversidad cultural es fundamental.

La historia de Colombia se presenta no solo como fechas y personajes, sino como una aventura viva, llena de historias de gente común que construyó el país. De esta manera, los estudiantes desarrollan un sentido de pertenencia y valoración hacia su cultura y su entorno.

Al final de la experiencia, los Guardianes deberán presentar un "Libro del Tiempo", una creación colectiva que reúne sus hallazgos, relatos y representaciones, y que servirá para compartir con la comunidad escolar la importancia de

conocer y respetar la historia y la diversidad de Colombia.

Esta aventura gamificada conecta con el currículo de Ciencias Sociales y el área de Historia, promoviendo competencias del siglo XXI como la creatividad (al diseñar representaciones y soluciones a retos), la comunicación (al compartir y narrar sus aprendizajes) y la curiosidad (al investigar activamente). Además, integra criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI) al valorar las distintas culturas y enfoques dentro del territorio colombiano y al garantizar que todos los estudiantes puedan participar activamente según sus fortalezas y preferencias.

Mecánicas de Juego

La experiencia "Los Guardianes del Tiempo" se estructura con las siguientes mecánicas de juego para fomentar el compromiso, la colaboración y la competencia sana:

- **Sistema de puntos por equipo:** Cada equipo acumula puntos por completar misiones, resolver retos, participar activamente y mostrar colaboración. Los puntos se registran en un tablero visible para todos, promoviendo la motivación y el sentido de progreso.
- **Niveles o etapas:** La aventura se divide en cinco niveles, cada uno correspondiente a una etapa histórica. Para avanzar al siguiente nivel, el equipo debe completar satisfactoriamente la misión asignada, lo que implica cumplir con actividades específicas y superar desafíos.
- **Insignias o medallas:** Se otorgan insignias digitales o físicas (pegatinas, medallas de cartón) por logros específicos, como "Explorador Curioso" (por hacer preguntas relevantes), "Narrador Estrella" (por relatar con claridad), "Constructor Creativo" (por diseñar maquetas originales), "Equipo Solidario" (por ayudar a otros equipos) y "Guardián del Tiempo" (por completar todas las misiones).
- **Retos colaborativos y competitivos:** Algunas actividades son colaborativas dentro del equipo, mientras que otras implican una competencia sana entre equipos, como responder preguntas en un "Concurso del Tiempo" o presentar trabajos que luego votan los compañeros.
- **Progresión visual:** Un "Mapa del Tiempo" en la pared muestra el avance de cada equipo en las etapas históricas, con marcadores que se mueven según los puntos y misiones completadas.
- **Retroalimentación inmediata:** Durante las actividades, el docente y los mismos compañeros ofrecen comentarios constructivos para reforzar aprendizajes y corregir errores, utilizando fichas de retroalimentación rápida con elementos positivos y sugerencias.
- **Roles sociales:** Cada miembro del equipo asume un rol que cambia según la actividad, fomentando la participación equitativa y el desarrollo de distintas habilidades.
- **Metas grupales:** El éxito se mide a nivel de equipo, promoviendo la colaboración y el apoyo mutuo, evitando la competencia individual que pueda generar exclusión.

Estas mecánicas están diseñadas para integrarse naturalmente con los objetivos de aprendizaje y las competencias del siglo XXI, creando una experiencia motivadora y educativa que se adapta a la diversidad del aula.

Actividades Gamificadas

La experiencia se compone de cinco actividades principales, cada una vinculada a una etapa histórica y diseñada para integrar las mecánicas descritas. A continuación, se detallan con instrucciones paso a paso, materiales y tiempos estimados:

Actividad 1: Explorando las Civilizaciones Indígenas

Descripción: Los equipos investigan sobre una civilización indígena de Colombia (por ejemplo, Muiscas, Tayronas, Zenúes) y crean un mural que representa sus costumbres, vestimenta, viviendas y tradiciones.

Instrucciones:

- El docente asigna o permite elegir la civilización indígena a cada equipo.
- Los "Exploradores" buscan información en libros, videos o recursos digitales proporcionados por el docente.
- Los "Narradores" recopilan datos relevantes y preparan una breve presentación oral.
- Los "Constructores" diseñan y pintan el mural en papel kraft, incluyendo imágenes, símbolos y textos explicativos.
- Una vez terminado, cada equipo presenta su mural al grupo, explicando lo aprendido.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos cada una.

Materiales: Papel kraft, lápices, colores, tijeras, pegamento, libros de historia, tablets o computadoras con acceso a internet, fichas para notas.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan puntos por creatividad en el mural, claridad en la presentación y trabajo en equipo. Se otorgan insignias "Constructor Creativo" y "Narrador Estrella".

Actividad 2: Descubriendo la Época Colonial

Descripción: Los equipos deben armar un rompecabezas gigante que representa un mapa colonial de Colombia y luego identificar elementos importantes de la época, como ciudades principales, cultivos y costumbres.

Instrucciones:

- El docente prepara o imprime un mapa de Colombia en época colonial dividido en piezas grandes para rompecabezas.
- Los equipos trabajan juntos para armar el mapa en un tablero o mesa grande.
- Una vez armado, cada equipo recibe tarjetas con información sobre elementos coloniales (ciudades, productos, personajes). Los "Exploradores" deben colocar las tarjetas en el lugar correcto del mapa.
- Los "Narradores" preparan una explicación para compartir con los demás.
- Se realiza una ronda de preguntas rápidas entre equipos para reforzar el aprendizaje.

Tiempo estimado: 1 sesión de 60 minutos.

Materiales: Mapa colonial impreso y recortado, tarjetas informativas, tablero o mesa amplia, cronómetro para preguntas.

Integración con mecánicas: Puntos por completar el rompecabezas y ubicación correcta de tarjetas. Insignias "Explorador Curioso". Reto competitivo en la ronda de preguntas.

Actividad 3: Héroes de la Independencia en Cómic

Descripción: Cada equipo crea un pequeño cómic que narra la vida y logros de un héroe o heroína de la independencia de Colombia (por ejemplo, Simón Bolívar, Policarpa Salavarrieta).

Instrucciones:

- El docente asigna un héroe a cada equipo o permite que lo elijan.
- Los "Exploradores" investigan su vida y aportes.
- Los "Narradores" redactan un guion sencillo para el cómic.
- Los "Constructores" dibujan y colorean las viñetas en hojas o digitalmente (según recursos disponibles).
- Cada equipo presenta su cómic y explica la importancia del personaje.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 40 minutos.

Materiales: Hojas blancas, lápices, marcadores, regla, recursos digitales (tabletas o computadoras) si se desea hacer en formato digital, libros o videos sobre independencia.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad, contenido correcto y presentación. Insignias "Narrador Estrella" y "Constructor Creativo".

Actividad 4: Construyendo la República

Descripción: Los equipos elaboran una línea de tiempo física o digital donde colocan eventos, cambios sociales y personajes destacados de la construcción de la República colombiana.

Instrucciones:

- El docente entrega materiales para la línea de tiempo (papel largo, cinta adhesiva, imágenes, o herramientas digitales como Canva o Google Slides).
- Los equipos distribuyen los eventos en orden cronológico.
- Los "Exploradores" investigan fechas y hechos relevantes.
- Los "Narradores" preparan explicaciones para cada evento.
- Se organiza una feria donde los equipos exponen y explican sus líneas de tiempo.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos más feria de exposición de 30 minutos.

Materiales: Papel kraft o cartulina, impresiones de imágenes, cinta, marcadores, dispositivos para presentaciones digitales si se utiliza esa opción.

Integración con mecánicas: Puntos por exactitud histórica, presentación y trabajo en equipo. Insignia "Equipo Solidario" para grupos que apoyan a otros durante la feria.

Actividad 5: Colombia Contemporánea: Diversidad y Desafíos

Descripción: Los equipos participan en un juego de rol donde representan comunidades actuales de Colombia (indígenas, afrocolombianos, campesinos, urbanos) y discuten desafíos y propuestas para el país.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe un perfil de comunidad con características culturales, necesidades y aspiraciones.
- Los estudiantes preparan una breve dramatización o debate donde exponen su perspectiva.
- Se fomenta el diálogo entre equipos para promover comprensión y respeto.
- Finalmente, elaboran un "Compromiso del Guardián", una lista de acciones para valorar y proteger la diversidad.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 45 minutos.

Materiales: Fichas con perfiles, espacio para dramatizaciones, papel y marcadores para compromisos.

Integración con mecánicas: Puntos por participación, empatía, creatividad. Insignia "Guardián del Tiempo" para equipos que muestran mayor inclusión y respeto.

Notas generales para todas las actividades:

- *Rotación de roles:* El docente debe promover que los estudiantes roten roles en cada actividad para desarrollar múltiples habilidades.
- *Inclusión:* Se adaptan actividades para estudiantes con necesidades especiales (uso de materiales táctiles, apoyos visuales, tiempos flexibles).
- *Retroalimentación:* Se realizan pausas para que equipos reciban comentarios y ajusten su trabajo.
- *Registro de puntos:* El docente junto con los estudiantes lleva el control de puntos en un tablero visible.

Reglas y Condiciones

Para garantizar un desarrollo ordenado, justo y motivador de la experiencia gamificada, se establecen las siguientes reglas:

- **Organización de equipos:** Los estudiantes se agrupan en equipos de 4 a 6 integrantes, con roles asignados que deben rotar en cada actividad.
- **Condiciones de victoria:** El equipo ganador será aquel que acumule la mayor cantidad de puntos al finalizar todas las actividades, demostrando trabajo en equipo, creatividad, comunicación y respeto por la diversidad.
- **Turnos:** En actividades que requieren turnos (como el concurso de preguntas), cada equipo tiene un tiempo máximo de 1 minuto para responder. Si no responde o da respuesta incorrecta, el turno pasa al siguiente equipo.
- **Penalizaciones:**
 - Se descuentan puntos si un equipo no cumple con entregar la actividad en el tiempo establecido (menos 5 puntos).
 - Se descuentan puntos por comportamientos que afecten la convivencia o el respeto (menos 10 puntos).
 - Los equipos pueden perder puntos si no participan activamente o no rotan roles (menos 3 puntos).

- **Sistema de puntos:**

Acción	Puntos
Completar mural o actividad principal	20
Presentación clara y creativa	15
Colaboración y respeto entre miembros	10
Participación en preguntas o debates	5
Entrega tardía	-5
Falta de respeto	-10
No rotar roles	-3

- **Sistema de logros y medallas:**

- Insignia "Explorador Curioso": +10 puntos por preguntas y hallazgos relevantes.
- Insignia "Narrador Estrella": +10 puntos por claridad y creatividad en presentaciones.
- Insignia "Constructor Creativo": +10 puntos por diseño y originalidad.
- Insignia "Equipo Solidario": +15 puntos por apoyo a otros equipos y trabajo en equipo ejemplar.
- Insignia "Guardián del Tiempo": otorgada al final a los equipos que superen el 90% de puntos posibles.

- **Respeto y equidad:** Todos los equipos deben respetar la diversidad cultural y de capacidades. Se valoran las diferencias y se fomenta la participación equitativa.

- **Resolución de conflictos:** Cualquier desacuerdo se resuelve mediante diálogo facilitado por el docente, priorizando la empatía y el respeto.

Evaluación Gamificada

La evaluación dentro de esta experiencia gamificada se realiza de forma continua, formativa y sumativa, integrando múltiples evidencias y fomentando la reflexión final:

- **Criterios de evaluación:**

- Comprensión histórica: precisión y profundidad de la información presentada.
- Creatividad: originalidad en la presentación, diseño y solución de retos.
- Comunicación: claridad, coherencia y capacidad de expresión oral y escrita.
- Colaboración: trabajo en equipo, respeto mutuo y apoyo entre compañeros.
- Inclusión: participación equitativa y valoración de la diversidad cultural y de capacidades.

- **Rúbrica integradora:** Cada actividad cuenta con una rúbrica adaptada para valorar los criterios anteriores con niveles: Excelente (4), Bueno (3), Satisfactorio (2), Necesita mejorar (1). Ejemplo:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita mejorar (1)
Comprensión histórica	Información precisa y bien fundamentada con detalles relevantes.	Información correcta con algunos detalles relevantes.	Información básica con algunos errores menores.	Información incompleta o incorrecta.
Creatividad	Presentación muy original y atractiva.	Presentación con algunos elementos creativos.	Presentación simple y poco innovadora.	Presentación sin creatividad.
Comunicación	Expresión clara, fluida y coherente.	Expresión clara con ligeras dudas.	Expresión poco clara o con errores frecuentes.	Dificultad para comunicarse.
Colaboración	Participación activa y apoyo constante.	Participación mayoritaria y apoyo ocasional.	Participación limitada y poco apoyo.	Falta de participación y colaboración.
Inclusión	Respeto y valoración plena de la diversidad.	Respeto general con pocas excepciones.	Respeto inconsistente.	Falta de respeto o exclusión.

• **Evidencias de aprendizaje:**

- Mural, cómics, línea de tiempo y dramatizaciones entregadas.
- Presentaciones orales y debates.
- Participación en actividades y dinámicas.

• **Reflexión final:** Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de cierre donde los Guardianes del Tiempo comparten lo que aprendieron, cómo trabajaron en equipo y cómo valoran la diversidad cultural de Colombia. Se puede usar un "Diario de viaje" colectivo o individual para plasmar estas reflexiones.

• **Cierre de la narrativa:** El docente concluye relatando que gracias al esfuerzo de todos, la "Tormenta del Olvido" fue derrotada y el conocimiento histórico quedó preservado para las futuras generaciones, invitando a los estudiantes a seguir siendo Guardianes del Tiempo en su vida diaria, valorando y respetando la historia y diversidad.

Recomendaciones Logísticas

Para implementar con éxito "Los Guardianes del Tiempo" en el aula, se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas y pedagógicas:

• **Tiempo necesario:** Al menos 10 sesiones de 45 minutos para cubrir todas las actividades con tiempo suficiente para investigación, creación, presentación y reflexión.

- **Espacio físico:** Aula con espacio para trabajo en equipo, mesas amplias para realizar manualidades y armado de materiales, y un área para exposiciones y dramatizaciones. Pared o tablero para el "Mapa del Tiempo".
- **Materiales:**
 - Papel kraft, cartulinas, colores, tijeras, pegamento, reglas.
 - Impresiones de mapas, tarjetas informativas, fichas de roles.
 - Dispositivos digitales (tabletas, computadoras) con acceso a internet para investigación y creación digital, si es posible.
 - Tablero o cartelera para llevar registro visual de puntos y niveles.
 - Fichas de retroalimentación rápida para docentes y estudiantes.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes, organizados en 5 a 6 equipos. Se pueden adaptar las actividades para grupos más pequeños o grandes con ajustes en roles y tiempos.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisar y preparar los recursos históricos adaptados al nivel de los estudiantes.
 - Imprimir y organizar materiales (mapas, tarjetas, fichas de roles).
 - Diseñar tablas de puntos y sistema de insignias visibles.
 - Planificar la rotación de roles y supervisar la dinámica para garantizar inclusión.
 - Preparar estrategias para facilitar la investigación, incluyendo fuentes confiables y accesibles.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Desigualdad en participación:* Promover rotación de roles y actividades que requieran aportes diversos para que todos participen.
 - *Falta de recursos tecnológicos:* Sustituir actividades digitales por manuales o con apoyo del docente y materiales impresos.
 - *Desconocimiento previo del tema:* Realizar una introducción general previa para nivelar conocimientos.
 - *Problemas de disciplina o convivencia:* Establecer normas claras desde el inicio, fomentar el respeto y el trabajo en equipo, y mediar conflictos oportunamente.
 - *Dificultades para estudiantes con necesidades especiales:* Adaptar materiales, tiempos y roles para asegurar su plena participación y aprendizaje.

Con estas recomendaciones, la experiencia "Los Guardianes del Tiempo" puede implementarse de manera efectiva, garantizando una experiencia educativa rica, inclusiva y motivadora para los estudiantes de primaria.