

Exploradores del Cerrito: Aventura STEM para Pequeños Descubridores

Gamificación de Exploración | Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Tema: Proyecto Reconociendo mi municipio con enfoque stem

Contexto Narrativo

Narrativa de la Experiencia Gamificada

Imagina que somos un grupo especial de exploradores llamados "Los Pequeños Descubridores" y nuestra misión es conocer todos los rincones mágicos de nuestro querido municipio El Cerrito. En nuestro viaje, usaremos nuestras habilidades para observar, preguntar, colaborar y aprender juntos, mientras exploramos sitios representativos de nuestra comunidad. Este viaje está lleno de aventuras, donde cada lugar nos contará una historia y nos ayudará a ser mejores amigos, vecinos y ciudadanos responsables.

La ambientación está basada en una expedición exploratoria donde los niños son pequeños exploradores que reciben un mapa mágico del municipio, que los guiará para encontrar diferentes sitios importantes: la plaza principal, la iglesia, el parque, la escuela y la biblioteca local. Cada lugar tiene un secreto que los niños deberán descubrir a través de misiones abiertas y exploración autónoma, fomentando su curiosidad y autonomía.

Los estudiantes asumen el rol de exploradores curiosos que trabajan en equipo para descubrir y aprender acerca de su entorno inmediato. Cada niño tiene un papel especial que fomenta la colaboración y la responsabilidad: algunos son los Observadores, que deben notar detalles importantes; otros son los Preguntadores, encargados de formular preguntas a sus compañeros o al docente; y algunos son los Relatores, que cuentan lo aprendido al grupo. De esta manera, todos participan activamente y se sienten parte importante de la expedición.

La misión principal de esta experiencia es que los niños reconozcan e identifiquen sitios representativos del municipio El Cerrito, desarrollando habilidades socioemocionales como la colaboración, la resolución de problemas y la responsabilidad a través del juego y la exploración. La conexión con el tema de aprendizaje es profunda: al conocer su comunidad, los niños aprenden a valorarla y a ser responsables con ella y con los demás que la habitan.

Durante la aventura, los exploradores recibirán retos abiertos que los invitan a investigar, observar y trabajar juntos para resolver pequeñas problemáticas, como encontrar el camino correcto en el mapa, decidir cuál es el sitio más importante para cuidar, o cómo ayudar a un personaje ficticio que vive en el municipio. Estas misiones abiertas promueven el descubrimiento autónomo y el aprendizaje activo, permitiendo que cada equipo explore a su propio ritmo y según sus intereses.

Además, la experiencia está diseñada para ser muy visual y sensorial, con mapas físicos y digitales, imágenes, sonidos del municipio, y materiales manipulativos que despiertan la curiosidad de los niños y les permiten interactuar con el contenido de forma concreta y significativa.

Al final de la aventura, los pequeños exploradores compartirán sus descubrimientos, sus aprendizajes y cómo se sienten respecto a su municipio, creando un espacio de reflexión y valoración de su entorno, fomentando así su sentido de pertenencia y responsabilidad social.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para que la experiencia sea atractiva y motivadora, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos "Estrellitas de Explorador":** Cada vez que los niños completan una misión o aportan una idea, ganan "Estrellitas de Explorador". Estas se anotan en un mural visible para todo el grupo, reforzando la retroalimentación inmediata y el sentido de logro.

- **Niveles de Exploración:** La aventura está dividida en 3 niveles que representan distintas zonas del municipio:

- *Nivel 1: Zona de la Plaza y Escuela*
- *Nivel 2: Zona del Parque y Biblioteca*
- *Nivel 3: Zona de la Iglesia y otros sitios emblemáticos*

Al completar las misiones de cada nivel, los niños "suben de nivel" y reciben una insignia especial del lugar explorado, fomentando la progresión y el sentido de avance.

- **Insignias de Explorador:** Son reconocimientos visuales y tangibles (stickers, medallas de papel) que se entregan al equipo cuando terminan cada nivel. Las insignias representan valores como Colaboración, Responsabilidad y Creatividad.
- **Retos Abiertos:** Son actividades que no tienen una única respuesta correcta, lo que fomenta la exploración autónoma y la toma de decisiones en equipo. Por ejemplo, decidir qué lugar visitar primero o cómo representar su sitio favorito en un dibujo colectivo.
- **Recompensas Colectivas:** Además de los puntos individuales, se promueve la cooperación con recompensas grupales, como tiempo para jugar un juego especial, escuchar una historia o hacer una actividad artística conjunta.
- **Retroalimentación Inmediata:** El docente guía la experiencia dando comentarios positivos, destacando los logros de los niños en el momento, y animándolos a seguir explorando, lo que mantiene alta la motivación.
- **Mapa Mágico Interactivo:** Un mapa físico o digital del municipio donde los niños colocan pegatinas o íconos al completar cada misión, visualizando su progreso y estimulando su sentido de logro y pertenencia.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "El Mapa Mágico - Nuestra Guía de Exploradores"

Descripción: Los niños reciben un mapa físico o mural del municipio con ilustraciones grandes y coloridas. Aprenden a identificar las zonas principales y los sitios representativos mediante una exploración guiada.

Instrucciones:

- El docente presenta el mapa y explica que cada lugar tiene un tesoro de historias.
- Los niños forman equipos de 3-4 y eligen su nombre de explorador.
- Cada equipo recibe pegatinas para marcar los lugares que irán visitando.
- Se les invita a observar el mapa y señalar qué sitios conocen y cuáles les gustaría explorar.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Mapa mural grande, pegatinas o íconos adhesivos, tarjetas con imágenes de sitios del municipio.

Integración con mecánicas: Inicia el sistema de puntos y niveles al marcar el primer sitio. Los niños comienzan a acumular "Estrellitas de Explorador" por participar y observar con atención.

Actividad 2: "Explorando la Plaza y la Escuela"

Descripción: Los equipos realizan una exploración sensorial y visual de la plaza y la escuela, aprendiendo a reconocer detalles importantes y a expresar sus sentimientos sobre esos lugares.

Instrucciones:

- El docente muestra imágenes reales y objetos representativos de la plaza y escuela.
- Los niños, como Observadores, buscan en las imágenes detalles (árboles, bancas, juegos).
- Los Preguntadores formulan preguntas sencillas al grupo: ¿Qué nos gusta de la plaza? ¿Qué hacemos en la escuela?
- Los Relatores cuentan lo que les gustó o aprendieron.
- Los equipos eligen un lugar favorito y lo dibujan en una hoja grande.
- Finalmente, colocan una pegatina en el mapa en la zona correspondiente y reciben la insignia del Nivel 1.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Fotografías, objetos pequeños (arena, hojas, ilustraciones), hojas grandes para dibujo, crayones, pegatinas, mapa mural.

Integración con mecánicas: Los niños ganan estrellitas por observar atentamente, participar en preguntas y completar el dibujo, fomentando la colaboración y la expresión.

Actividad 3: "Misión en el Parque y la Biblioteca"

Descripción: Los exploradores investigan dos sitios importantes para el aprendizaje y la diversión: el parque y la biblioteca. Realizan una misión abierta para decidir cómo cuidar estos espacios.

Instrucciones:

- Se presentan imágenes y sonidos grabados del parque y la biblioteca.
- Los niños exploran libremente los materiales y hablan sobre lo que les gusta de cada lugar.

- El docente plantea la misión: "¿Cómo podemos cuidar el parque y la biblioteca para que siempre estén bonitos?"
- Los equipos discuten ideas y plasman sus propuestas en un mural colaborativo con dibujos y palabras.
- Colocan pegatinas en el mapa y reciben la insignia del Nivel 2.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Imágenes, grabaciones de sonidos naturales, hojas, pegatinas, materiales para mural (cartulina, pegamento, crayones).

Integración con mecánicas: El reto abierto fomenta la resolución de problemas y la colaboración, premiada con puntos y recompensas grupales.

Actividad 4: "Descubriendo la Iglesia y Otros Sitios Emblemáticos"

Descripción: En esta etapa, los niños exploran sitios emblemáticos adicionales a través de una dramatización y juego simbólico.

Instrucciones:

- Se recrea un pequeño escenario con materiales sencillos (sillas, telas) para representar la iglesia y otros sitios.
- Los niños actúan roles de visitantes, cuidadores o guías turísticos.
- Se les invita a narrar historias simples relacionadas con los lugares, fomentando la expresión y empatía.
- Luego, cada equipo dibuja su lugar favorito y lo comparte con el grupo.
- Finalmente, colocan pegatinas en el mapa y reciben la insignia del Nivel 3.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Materiales para dramatización (telas, sillas), dibujos, crayones, pegatinas, mapa mural.

Integración con mecánicas: La dramatización promueve la colaboración y la expresión emocional; las insignias refuerzan el sentido de logro.

Actividad 5: "Gran Asamblea de Exploradores"

Descripción: Cierre de la experiencia donde los niños reflexionan sobre lo aprendido y comparten sus sentimientos respecto a su municipio y la aventura.

Instrucciones:

- En círculo, cada equipo presenta su dibujo y cuenta qué les gustó más.
- El docente guía preguntas para que expresen cómo se sienten al conocer su municipio.
- Se entregan reconocimientos finales y se celebra el trabajo en equipo con una canción o actividad lúdica.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Dibujos finales, insignias, música, espacio amplio para el círculo.

Integración con mecánicas: Reconocimiento social y emocional, retroalimentación positiva y cierre narrativo que conecta la exploración con el afecto por su comunidad.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

- **Condiciones de Victoria:** Completar los tres niveles de exploración y acumular al menos 10 “Estrellitas de Explorador” por equipo. La victoria es colectiva y celebra el aprendizaje y colaboración.
- **Roles y Turnos:** Cada niño tiene un rol rotativo (Observador, Preguntador, Relator) para que todos participen en diferentes formas. Los turnos se respetan para escuchar a todos y fomentar el respeto.
- **Restricciones:** No se permite interrumpir cuando otro está hablando. Se fomenta el respeto y la escucha activa.
- **Penalizaciones:** No hay penalizaciones negativas severas. En caso de conductas disruptivas, el docente interviene para redirigir con calma y recordar las normas de convivencia.
- **Tabla de Puntos:**
 - Participación activa en misión: 2 estrellitas
 - Colaboración en equipo: 3 estrellitas
 - Resolución creativa de retos: 4 estrellitas
 - Ayudar a compañeros: 2 estrellitas
 - Completar dibujo o mural: 3 estrellitas
- **Sistema de Logros:** Al completar cada nivel, el equipo recibe una insignia que simboliza un valor (Colaboración, Responsabilidad, Creatividad). Al juntar las tres, reciben un diploma de “Exploradores del Cerrito”.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra de forma natural en la experiencia, valorando tanto el proceso como los resultados:

- **Criterios de Evaluación:**
 - Reconocimiento y nombramiento de sitios representativos del municipio.
 - Participación activa y colaboración en equipo.
 - Capacidad para expresar sentimientos y reflexionar sobre su comunidad.
 - Demostración de responsabilidad al cuidar los materiales y respetar turnos.
- **Rúbrica Integrada:**

Aspecto	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	En proceso (1 punto)
Identificación de sitios	Reconoce y nombra correctamente la mayoría de sitios	Reconoce algunos sitios con ayuda	Reconoce pocos sitios

Colaboración en equipo	Participa y ayuda siempre a sus compañeros	Participa con apoyo del docente	Participa poco o distraído
Expresión socioemocional	Expresa sentimientos y escucha a otros claramente	Expresa sentimientos con ayuda	Expresa poco o no escucha a otros
Responsabilidad	Cuida materiales y respeta normas constantemente	Cuida materiales con recordatorios	No cuida materiales ni respeta normas

- **Evidencias de Aprendizaje:** Dibujos, murales, participación verbal, mapa con pegatinas colocadas, reflexiones en la asamblea final.
- **Reflexión Final:** En la asamblea, se invita a los niños a compartir qué aprendieron, qué lugares les gustaron y cómo se sienten sobre su municipio, cerrando la narrativa y reforzando el sentido de pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia puede desarrollarse en 4-5 sesiones de 45 a 60 minutos cada una, distribuidas en una o dos semanas para mantener el interés y permitir la reflexión.
- **Espacio Físico:** Aula amplia donde se pueda colocar el mapa mural en la pared y disponer mesas para trabajos en equipo. Un espacio abierto o rincón para dramatización.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Mapa mural grande del municipio El Cerrito (puede crearse con cartulina y dibujos impresos o dibujados a mano).
 - Pegatinas o íconos adhesivos para marcar el mapa.
 - Imágenes impresas de sitios representativos.
 - Materiales para dibujo (hojas grandes, crayones, lápices de colores, pegamento, cartulina).
 - Materiales para dramatización (telas, sillas, objetos simples).
 - Opcionalmente, una tablet o proyector para mostrar imágenes y sonidos del municipio.
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente grupos de 12 a 20 niños, divididos en equipos de 3-4 para facilitar la colaboración y supervisión.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Conocer bien los sitios representativos del municipio para guiar la exploración.
 - Preparar el material visual y el mapa con anticipación.
 - Diseñar y organizar las insignias y sistema de puntos visibles.
 - Planificar la dinámica de roles para cada sesión.
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Distracción o falta de atención:* Mantener actividades dinámicas, usar preguntas abiertas y cambiar roles para mantener el interés.
- *Desacuerdos en equipos:* Fomentar la escucha activa, mediar con calma y enseñar a expresar emociones.
- *Materiales limitados:* Utilizar recursos reciclados o naturales, pedir colaboración a familias para traer objetos relacionados.
- *Dificultad para comprender el mapa:* Usar un mapa muy visual, con símbolos grandes, y realizar una explicación clara y repetida.