

La Gran Minga Histórica: Unidos por Nuestra Tierra

Gamificación Estructural | Ciencias Sociales | Historia | Tema: la minga

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Imagina una pequeña comunidad ancestral en un territorio lleno de riquezas naturales y tradiciones. En esta comunidad, todos los habitantes saben que para lograr grandes cosas, es necesario trabajar juntos en una “minga”, una antigua práctica de colaboración colectiva que fortalece los lazos, cuida la tierra y construye el bienestar común.

En nuestra aventura, los estudiantes serán miembros activos de esta comunidad, donde cada uno tiene un rol especial: algunos serán agricultores que cultivan la tierra, otros constructores de caminos y casas, y algunos más serán narradores encargados de preservar y compartir la historia y tradiciones de la minga. La minga no es solo trabajo, sino una celebración de cooperación y respeto mutuo.

El aula será transformada en el pueblo virtual donde se desarrolla esta minga histórica. A lo largo de la experiencia, los estudiantes deberán aprender sobre el significado de la minga, su historia en las comunidades indígenas y campesinas de América Latina, y cómo esta práctica refleja valores como la solidaridad, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

Su misión principal será organizar y llevar a cabo una “Gran Minga” que permita reconstruir un espacio comunal que ha sido afectado por el paso del tiempo. Para lograrlo, deberán superar retos relacionados con la historia y la cultura de la minga, colaborar para resolver problemas, y demostrar que dominaron los contenidos de Ciencias Sociales e Historia relacionados.

Ambientación y Roles

El aula se ambientará con elementos visuales que representen una comunidad rural ancestral: mapas, fotografías, ilustraciones de mingas tradicionales, herramientas simbólicas como “hachas de cartón”, cuerdas para simular labores de construcción, y un mural colaborativo que refleje el progreso de la minga.

Cada estudiante elegirá o recibirá un rol que tendrá responsabilidades específicas durante la experiencia:

- **Agricultores:** Encargados de aprender y explicar las técnicas tradicionales de cultivo y su importancia social.
- **Constructores:** Se enfocan en la organización y planificación de tareas para reconstruir espacios, así como en resolver retos prácticos.
- **Narradores:** Recolectan historias, leyendas y datos históricos para compartir con el grupo y reforzar el aprendizaje.
- **Coordinadores:** Supervisan que el grupo avance, motivan la colaboración y gestionan los puntos y recompensas.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La experiencia está basada en el tema de la minga, una práctica ancestral que refleja valores sociales y culturales fundamentales para entender la historia y organización de las comunidades en América Latina. A través de la gamificación, los estudiantes no solo aprenderán datos históricos, sino que vivirán en primera persona el valor de la

colaboración, la responsabilidad y el trabajo comunitario, conectando así el contenido académico con competencias del siglo XXI.

Además, la narrativa invita a reflexionar sobre la importancia de cuidar el entorno, valorar las tradiciones y trabajar colectivamente para superar desafíos, promoviendo un aprendizaje vivencial y significativo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Sistema de Puntos

Cada actividad completada correctamente otorga puntos a los estudiantes según su rol y desempeño. Por ejemplo, responder preguntas históricas vale 10 puntos, completar un reto colaborativo 20 puntos, y realizar una presentación o narración 15 puntos. Los puntos se acumulan individualmente y también en equipo para fomentar la colaboración.

Niveles

Los estudiantes comienzan en el nivel “Aprendiz de la Minga” y avanzan según los puntos acumulados:

- 0-50 puntos: Aprendiz de la Minga
- 51-100 puntos: Miembro Activo
- 101-150 puntos: Guardián de la Tradición
- 151+ puntos: Líder de la Minga

Al subir de nivel, los estudiantes reciben nuevos desafíos y responsabilidades dentro del juego.

Insignias

Las insignias son premios visuales que reconocen logros específicos y competencias desarrolladas. Algunos ejemplos:

- **Cooperador Estrella:** Por demostrar excelente colaboración en equipo.
- **Historiador Sabio:** Por dominar los contenidos de historia y cultura.
- **Constructor Creativo:** Por aportar ideas innovadoras en la reconstrucción del espacio.
- **Comunicador Brillante:** Por habilidades destacadas en narración y presentación.

Las insignias se entregan al completar retos o al alcanzar metas específicas y se pueden mostrar en un tablero visual en el aula o en formato digital.

Retos

Los retos son actividades que los estudiantes deben completar para avanzar. Pueden ser individuales o grupales, y están diseñados para trabajar contenidos, habilidades y valores. Por ejemplo:

- *Resolver un mapa histórico:* Identificar lugares relevantes para la minga.

- *Planificación de tareas:* Organizar roles y tiempos para una actividad simulada de minga.
- *Creación de una leyenda:* Narrar historias que expliquen el origen de la minga.

Recompensas

Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas simbólicas como “Diplomas de Honor” y “Herramientas de la Minga” (materiales o privilegios en clase) que motivan la participación y refuerzan la autoestima.

Progresión y Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, los docentes darán retroalimentación inmediata mediante comentarios positivos, ajustes y preguntas que inviten a reflexionar. Se utilizará un tablero de progreso visible para que los estudiantes monitoreen sus puntos, niveles e insignias en tiempo real.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Inicio: “El Consejo de la Comunidad”

Descripción: Se presenta la narrativa y los roles a los estudiantes. Se les da contexto sobre la minga y su importancia.

Instrucciones:

- El docente narra la historia de la comunidad y la necesidad de realizar una minga para reconstruir un espacio común.
- Los estudiantes eligen o reciben sus roles (Agricultor, Constructor, Narrador, Coordinador).
- Se presenta el tablero de puntos y las insignias que podrán obtener.
- Se establece el sistema de niveles y se explica cómo funcionará la progresión.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: Carteles con roles, tablero de puntos (puede ser digital o en papel), imágenes y mapas de comunidades tradicionales.

Integración con mecánicas: Se inicia la acumulación de puntos y la motivación para subir de nivel.

2. Reto 1: “El Mapa de la Minga”

Descripción: Los estudiantes trabajan en grupos para identificar en un mapa los lugares donde se realizan mingas tradicionales y sus características.

Instrucciones:

- Se entrega un mapa físico o impreso con varias regiones marcadas.

- Cada grupo debe investigar con materiales proporcionados (libros, textos breves, recursos digitales) y ubicar en el mapa las zonas de minga.
- En una hoja, deben escribir una breve descripción de la minga en cada región.
- Luego presentan su mapa y explican sus hallazgos al resto del grupo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Mapas impresos, textos informativos, hojas para anotaciones, colores o marcadores.

Integración con mecánicas: Puntos por presentación clara y correcta, oportunidad para ganar la insignia "Historiador Sabio".

3. Reto 2: “Planificando la Gran Minga”

Descripción: Los coordinadores guían una planificación grupal para asignar tareas y tiempos para la actividad simulada de minga.

Instrucciones:

- Se presenta un escenario en el que deben reconstruir un espacio comunitario: plantar árboles, limpiar un área, construir un pequeño refugio simbólico.
- Los estudiantes deben organizarse para distribuir roles y tareas.
- Se usa una tabla de planificación (puede ser en papel o digital) donde anotan quién hace qué y cuánto tiempo tomará.
- Se deben establecer reglas para el trabajo en equipo y comprometerse a cumplirlas.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tabla de planificación, hojas, material para simular tareas (cartón, cuerdas, plantas artificiales, etc.).

Integración con mecánicas: Otorga puntos por trabajo en equipo y organización; posibilidad de obtener la insignia "Cooperador Estrella".

4. Actividad Central: “La Minga en Acción”

Descripción: Simulación práctica donde los estudiantes llevan a cabo las tareas planificadas, aplicando el trabajo colaborativo y conocimientos previos.

Instrucciones:

- El aula se divide en estaciones con diferentes tareas (plantar semillas simbólicas, “limpiar” áreas marcadas, construir con materiales reciclados).
- Cada grupo ejecuta su parte de la minga, siguiendo la planificación.
- Los coordinadores supervisan el cumplimiento y motivan la colaboración.
- Al finalizar, se realiza una reflexión grupal sobre la experiencia, dificultades y aprendizajes.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Materiales reciclados, macetas o bandejas para plantar, máscaras o guantes de trabajo simbólicos, cintas para delimitar áreas.

Integración con mecánicas: Puntos por cumplimiento de tareas, trabajo en equipo, y responsabilidad; recompensa con insignias "Constructor Creativo" y "Responsable".

5. Reto 3: "Cuentos de la Minga"

Descripción: Los narradores preparan y cuentan historias o leyendas sobre la minga, fomentando la comunicación y el sentido cultural.

Instrucciones:

- Se entregan textos breves o se invita a los estudiantes a crear relatos basados en lo aprendido.
- Los narradores preparan su presentación, pueden usar títeres, dibujos o dramatizaciones.
- Se presentan ante el grupo, fomentando la escucha activa y el respeto.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Textos, materiales para dramatización, papel, colores.

Integración con mecánicas: Puntos por creatividad y comunicación; entrega de la insignia "Comunicador Brillante".

6. Cierre: "El Festival de la Minga"

Descripción: Se realiza una celebración final donde se reconocen los logros, se entregan diplomas y se reflexiona sobre lo aprendido.

Instrucciones:

- El docente presenta el tablero final con puntos, niveles e insignias obtenidas.
- Se entregan diplomas simbólicos a cada estudiante.
- Se realiza una conversación grupal guiada para reflexionar sobre la experiencia y su conexión con la historia y el trabajo comunitario.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Diplomas impresos, cartel de logros, música tradicional (opcional).

Integración con mecánicas: Refuerzo positivo, cierre narrativo y evaluación formativa.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego "La Gran Minga Histórica"

- **Participación Activa:** Todos los estudiantes deben participar en las actividades según su rol asignado y cumplir con sus tareas.
- **Respeto y Colaboración:** Se espera un trato respetuoso entre compañeros, fomentando la ayuda mutua y el trabajo en equipo.

- **Turnos y Roles:** Las actividades deben realizarse respetando los turnos asignados y los roles para mantener el orden y la eficacia.
- **Condiciones de Victoria:** La victoria se logra cuando la comunidad completa la Gran Minga, es decir, cuando todos los grupos han cumplido sus tareas, se han superado los retos y se han acumulado al menos 150 puntos en total.
- **Penalizaciones:** No cumplir con las tareas asignadas puede llevar a perder puntos. Conductas que afecten la colaboración (interrupciones, falta de respeto) pueden reducir puntos individuales o de equipo.
- **Tabla de Puntos:**
 - Responder preguntas: 10 puntos
 - Completar retos grupales: 20 puntos
 - Presentaciones y narraciones: 15 puntos
 - Colaboración destacada: 10 puntos extra
 - Incumplimiento o comportamiento inadecuado: -5 puntos
- **Sistema de Logros:** Los logros se otorgan al cumplir metas específicas y se reflejan en insignias visibles para motivar el avance.
- **Retroalimentación:** El docente proveerá retroalimentación inmediata para orientar y motivar el aprendizaje.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

Criterios de Evaluación

- **Comprensión del Tema:** Capacidad para identificar y explicar la minga, sus características e importancia histórica.
- **Trabajo en Equipo:** Participación activa y colaborativa en las tareas grupales.
- **Creatividad y Comunicación:** Calidad y originalidad en la narración y presentaciones.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de roles y tareas asignadas sin supervisión constante.
- **Pensamiento Crítico:** Análisis y reflexión durante la planificación y resolución de retos.

Rúbrica Integrada

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión del Tema	Explica claramente la minga y su contexto histórico con ejemplos.	Explica la minga con algunos detalles.	Reconoce la minga pero con información limitada.	No demuestra comprensión significativa.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Trabajo en Equipo	Participa activamente y apoya a todos.	Participa pero con poca iniciativa.	Participa solo cuando se le indica.	No participa o dificulta al grupo.
Creatividad y Comunicación	Presenta ideas originales y claras.	Presenta ideas claras, poca originalidad.	Presenta ideas poco claras o incompletas.	No presenta ideas o comunicación deficiente.
Responsabilidad y Autonomía	Cumple tareas sin supervisión.	Cumple tareas con supervisión.	Requiere mucha supervisión.	No cumple tareas asignadas.
Pensamiento Crítico	Reflexiona y aporta soluciones creativas.	Reflexiona y aporta algunas ideas.	Reflexiona poco o sin profundidad.	No reflexiona ni aporta ideas.

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas y descripciones elaborados en el Reto 1.
- Planes de trabajo y organización del Reto 2.
- Documentación y registros fotográficos o videos de la simulación práctica.
- Presentaciones y narraciones del Reto 3.
- Participación y comportamiento durante todas las actividades.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir, se invita a los estudiantes a compartir qué aprendieron sobre la minga y cómo la experiencia les ayudó a entender valores como la colaboración y la responsabilidad. Se conecta la experiencia con su realidad actual, motivándolos a aplicar estos aprendizajes en su vida cotidiana y en su comunidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda una duración total aproximada de 5 a 6 horas, que puede dividirse en 3 a 4 sesiones según disponibilidad.
- **Espacio Físico:** Un aula amplia o salón que permita organizar estaciones de trabajo, con espacio para movimiento y actividades grupales.
- **Materiales Requeridos:**
 - Mapas impresos o digitales de regiones con tradición de minga.
 - Materiales reciclados para construcción simbólica (cartón, cuerdas, botellas).
 - Herramientas simbólicas como guantes, hachas de cartón, plantas artificiales.

- Hojas, colores, marcadores, pizarras o rotafolios.
- Dispositivo digital o tablero físico para seguimiento de puntos y niveles.
- Textos breves o recursos digitales sobre la historia y cultura de la minga.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes para facilitar roles y trabajo colaborativo.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con el tema de la minga y su contexto histórico.
 - Preparar materiales y ambientación del aula.
 - Diseñar o adaptar recursos para cada reto.
 - Establecer criterios claros para la evaluación y seguimiento.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Falta de motivación:* Usar las recompensas visibles y la narrativa para mantener el interés.
 - *Dificultades para trabajar en equipo:* Implementar dinámicas breves de integración y aclarar reglas de respeto.
 - *Limitaciones de espacio:* Adaptar actividades para que se realicen en estaciones más pequeñas o en grupos rotativos.
 - *Acceso limitado a materiales:* Usar recursos reciclados y digitales accesibles para todos.
 - *Desigualdad en participación:* Supervisar y apoyar a estudiantes con menor participación asignándoles responsabilidades específicas.