

Mi Círculo Mágico: Aventuras en la Red de Confianza

Gamificación Estructural | Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Tema: Mi círculo de confianza

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Aventura del Círculo Mágico

En un pequeño pueblo llamado Amistad, donde todos los niños y niñas vivían felices, existía una antigua leyenda sobre un Círculo Mágico. Este círculo no era visible para todos, sino que solo podía ser descubierto por aquellos que lograban identificar quiénes eran sus verdaderos amigos y personas de confianza. El Círculo Mágico protegía a quienes lo encontraban, brindándoles bienestar emocional, seguridad y la fortaleza para enfrentar cualquier situación difícil.

La maestra de este pueblo, la Señorita Luz, ha invitado a su clase a convertirse en Guardianes del Círculo Mágico. Cada estudiante asumirá el rol de explorador social, cuya misión principal será descubrir y fortalecer su propio Círculo de Confianza. Para lograrlo, deberán aprender a identificar quiénes son personas de confianza, diferenciar entre conocidos y desconocidos, y saber cuándo y cómo pedir ayuda en situaciones de riesgo.

Los estudiantes, como Guardianes, recibirán un mapa mágico que los guiará a través de distintas misiones y retos. A medida que avanzan, ganarán puntos, subirán de nivel y obtendrán insignias que reflejarán sus aprendizajes y habilidades socioemocionales. Pero no estarán solos: la colaboración, el respeto y la comunicación serán claves para construir un Círculo Mágico fuerte y seguro.

Ambientación

El aula se transforma en un espacio mágico donde cada rincón representa un territorio del pueblo Amistad, lleno de personajes y situaciones para explorar. Los estudiantes tendrán sus mapas, cuadernos de exploración y amuletos de confianza que personalizarán. Las paredes pueden decorarse con ilustraciones de árboles que simbolizan el Círculo Mágico y sus ramas, que representan diferentes tipos de relaciones sociales.

Roles de los Estudiantes

- **Exploradores Sociales:** Cada estudiante es un explorador que identifica y fortalece su Círculo de Confianza.
- **Comunicadores:** Fomentan la expresión de emociones y pensamientos para fortalecer la confianza.
- **Colaboradores:** Trabajan en equipo para resolver retos y ayudarse mutuamente.
- **Líderes de Círculo:** En niveles avanzados, algunos estudiantes pueden guiar pequeñas actividades o debates para compartir aprendizajes.

Misión Principal

La misión de cada explorador es construir y proteger su Círculo Mágico de Confianza, aprendiendo a reconocer quiénes forman parte de él, cómo pedir ayuda cuando sea necesario y desarrollar un bienestar emocional que les permita sentirse seguros y apoyados. Para lograrlo, deberán superar retos, interactuar con sus compañeros y reflexionar sobre sus emociones y relaciones.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

La narrativa integra directamente los objetivos del área de Persona y Sociedad, específicamente en Habilidades Socioemocionales, permitiendo que los estudiantes aprendan de forma vivencial y significativa. La aventura motiva la identificación de personas de confianza, diferencia entre conocidos y desconocidos, y enseña la importancia de pedir ayuda en situaciones de riesgo, fomentando al mismo tiempo el desarrollo del bienestar emocional. A través del juego, los niños practican competencias del siglo XXI como creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración, comunicación, liderazgo, adaptabilidad, responsabilidad y curiosidad.

Además, la historia y sus actividades están diseñadas para ser inclusivas y respetuosas con la diversidad, promoviendo un ambiente seguro donde todas las voces y experiencias son valoradas.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos al completar actividades, participar en debates, ayudar a compañeros y mostrar habilidades socioemocionales durante las misiones. Cada acción tiene un valor asignado, por ejemplo:

- Identificar correctamente a una persona de confianza: 10 puntos
- Participar activamente en la reflexión grupal: 5 puntos
- Colaborar en un reto en equipo: 15 puntos
- Mostrar empatía o pedir ayuda en una situación simulada: 10 puntos

Los puntos acumulados permiten subir de nivel y desbloquear recompensas.

Niveles

El progreso se divide en niveles que representan el crecimiento del Círculo Mágico de cada estudiante:

- **Nivel 1 - Explorador Novato:** Reconoce a personas de confianza básicas (familia y amigos cercanos).
- **Nivel 2 - Guardián en Formación:** Diferencia entre conocidos y desconocidos, y sabe cuándo pedir ayuda.
- **Nivel 3 - Protector del Círculo:** Demuestra bienestar emocional y habilidades para apoyar a otros.
- **Nivel 4 - Maestro del Círculo Mágico:** Lidera actividades y promueve ambientes seguros e inclusivos.

Para avanzar, se requiere un número mínimo de puntos y la realización de retos específicos.

Insignias

Las insignias son reconocimientos visibles que los estudiantes ganan por cumplir ciertos hitos o demostrar habilidades específicas:

- **Insignia Confianza Familiar:** Por identificar correctamente personas de confianza en la familia.
- **Insignia Radar de Desconocidos:** Por diferenciar entre conocidos y desconocidos en escenarios simulados.

- **Insignia Ayuda Segura:** Por pedir ayuda adecuadamente en situaciones de riesgo.
- **Insignia Corazón Valiente:** Por mostrar bienestar emocional y resiliencia.
- **Insignia Líder Amistad:** Por liderar actividades inclusivas y colaborar eficientemente.

Retos

Los retos son actividades diseñadas para aplicar los aprendizajes en situaciones concretas. Pueden ser individuales o en equipo, y siempre están relacionados con la narrativa. Ejemplos:

- Mapa del Círculo: Identificar y ubicar personas de confianza en un mapa personal.
- Juego de Roles: Simular situaciones donde deben pedir ayuda.
- Detectives de la Confianza: Analizar casos para diferenciar conocidos y desconocidos.
- Construcción de un Árbol Emocional: Representar emociones y estrategias para el bienestar.

Recompensas

Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden obtener recompensas simbólicas que refuercen la motivación:

- Amuletos de Confianza (stickers o pulseras)
- Certificados de Guardianes del Círculo Mágico
- Tiempo especial para compartir experiencias o juegos en grupo

Progresión y Retroalimentación Inmediata

La plataforma o sistema del aula incluye un tablero visible con la tabla de clasificación y los niveles de cada estudiante. Al completar actividades, la maestra otorga puntos y explica inmediatamente el significado del logro, reforzando el aprendizaje. La retroalimentación también incluye mensajes motivacionales y sugerencias para mejorar o colaborar.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Misión: "Mapa del Círculo de Confianza"

Descripción: Los estudiantes crean un mapa visual de las personas en quienes confían, diferenciando entre familiares, amigos, conocidos y desconocidos.

Instrucciones:

1. Entregar a cada estudiante una hoja grande para dibujar (puede ser un círculo central y varias ramas).
2. Explicar que en el centro estará el propio estudiante, y en las ramas deben ubicar a las personas importantes para ellos.
3. Utilizar colores para identificar diferentes grupos: verde para confianza, amarillo para conocidos, rojo para desconocidos.
4. Luego, en parejas, compartir sus mapas y explicar por qué ubicaron a cada persona donde está.

5. Al final, reflexionar en grupo sobre las diferencias y la importancia de cada tipo de relación.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas grandes, lápices, colores, marcadores.

Integración con mecánicas: Cada persona correctamente identificada y ubicada otorga 10 puntos; compartir y explicar suma 5 puntos; la reflexión grupal suma 10 puntos para todos.

2. Reto: "Detectives de la Confianza"

Descripción: En equipos, los estudiantes analizan tarjetas con situaciones sociales para decidir si la persona es de confianza, conocida o desconocida y qué deberían hacer.

Instrucciones:

1. Dividir la clase en grupos de 4-5 estudiantes.
2. Entregar a cada grupo un set de tarjetas con situaciones breves (ejemplo: "Un vecino te ofrece un dulce, ¿qué haces?").
3. Los estudiantes discuten y clasifican cada situación en confianza, conocido o desconocido.
4. Deciden en grupo la acción correcta: pedir ayuda, aceptar, o alejarse.
5. Presentan sus conclusiones al resto de la clase.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Tarjetas impresas con situaciones, espacio para trabajar en equipos.

Integración con mecánicas: Clasificar correctamente cada tarjeta vale 10 puntos; explicar la decisión en presentación vale 5 puntos; participación en equipo suma 10 puntos.

3. Juego de Roles: "Pidiendo Ayuda con Valor"

Descripción: Simulación de situaciones donde los estudiantes practican pedir ayuda apropiadamente.

Instrucciones:

1. La maestra presenta diferentes escenarios (por ejemplo: sentirse perdido, alguien molesta, accidente leve).
2. Un estudiante hace de protagonista y otro de persona de confianza.
3. El protagonista practica la solicitud de ayuda usando frases aprendidas.
4. El grupo brinda retroalimentación en forma positiva y sugerencias.
5. Rotar roles para que todos practiquen.

Tiempo estimado: 50 minutos

Materiales: Tarjetas con situaciones, espacio para representar.

Integración con mecánicas: Cada actuación exitosa otorga 15 puntos; retroalimentación grupal suma 5 puntos a todos los participantes; demostración de empatía suma 10 puntos.

4. Construcción Colaborativa: "Árbol del Bienestar Emocional"

Descripción: En grupos, los estudiantes crean un árbol con hojas que representan emociones y ramas que simbolizan estrategias para sentirse mejor.

Instrucciones:

1. Proveer una cartulina grande con dibujo de un tronco y ramas.
2. Cada estudiante recibe hojas de papel donde escribirá o dibujará emociones que ha sentido.
3. En hojas más grandes, escribirán estrategias que les ayudan a manejar esas emociones (respirar profundo, hablar con alguien, jugar).
4. Pegarán las hojas en el árbol, explicando sus elecciones.
5. Al final, reflexionan sobre la importancia de reconocer emociones y cuidarse.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Cartulina grande, hojas de papel, pegamento, marcadores, lápices de colores.

Integración con mecánicas: Cada emoción y estrategia bien explicada vale 10 puntos; trabajo en equipo suma 15 puntos; reflexión grupal suma 10 puntos.

5. Debate Inclusivo: "¿Quién Forma Parte de Mi Círculo?"

Descripción: Debate guiado donde los estudiantes discuten sobre la importancia de incluir a diferentes personas en su círculo y respetar la diversidad.

Instrucciones:

1. La maestra plantea preguntas sobre confianza, inclusión y diversidad.
2. Los estudiantes expresan sus ideas respetando turnos y escuchando a los demás.
3. Se registran las ideas en un mural colaborativo.
4. Se concluye con compromisos para fortalecer círculos inclusivos.

Tiempo estimado: 40 minutos

Materiales: Pizarrón o mural, marcadores.

Integración con mecánicas: Participar activamente suma 10 puntos; aportar ideas que promuevan inclusión suma 15 puntos; compromiso final suma 20 puntos.

6. Mini-Proyecto: "Mi Amuleto de Confianza"

Descripción: Cada estudiante crea un amuleto simbólico que representa su Círculo de Confianza personal.

Instrucciones:

1. Reunir materiales sencillos: cartón, cuerda, pinturas, stickers.
2. Explicar que el amuleto debe reflejar a las personas y valores importantes para ellos.
3. Los estudiantes diseñan y decoran su amuleto.
4. Comparten la historia detrás del amuleto con el grupo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Cartón, tijeras, pinturas, pegamento, cuerda, stickers.

Integración con mecánicas: Completar el amuleto suma 20 puntos; explicar su significado suma 15 puntos; expresar emociones relacionadas suma 10 puntos.

Inclusión de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

Las actividades contemplan diferentes estilos de aprendizaje, niveles de habilidad y contextos culturales. Se promueve la expresión diversa y se adapta el tiempo y materiales según las necesidades de cada estudiante. La maestra facilita ambientes seguros para que todos participen y sean valorados, evitando estereotipos y fomentando respeto mutuo.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego "Mi Círculo Mágico"

Condiciones de Victoria

- Acumular al menos 300 puntos para alcanzar el Nivel 4: Maestro del Círculo Mágico.
- Obtener mínimo 4 insignias clave: Confianza Familiar, Radar de Desconocidos, Ayuda Segura y Corazón Valiente.
- Participar activamente en todas las misiones y demostrar respeto e inclusión en todas las interacciones.
- Realizar una presentación final donde compartan su Círculo de Confianza y aprendizajes.

Penalizaciones

- No respetar turnos o interrumpir sin permiso puede resultar en la pérdida de 5 puntos.
- No colaborar en actividades grupales implica pérdida de 10 puntos para fomentar la responsabilidad.
- Comportamientos que afecten la inclusión o la seguridad emocional pueden llevar a pausas en la participación y reflexión guiada.

Turnos y Roles

- Durante actividades grupales, se establecerán turnos para garantizar que todos participen.
- Los roles pueden rotar para desarrollar liderazgo y colaboración (por ejemplo: portavoz, moderador, escriba).

Tabla de Puntos

Acción	Puntos
Identificar persona de confianza	10
Participar en reflexión grupal	5
Colaborar en reto de equipo	15
Pedir ayuda correctamente	10

Presentar resultados o ideas	5
Mostrar empatía	10
Completar amuleto de confianza	20
Compromiso final	20
Falta de respeto o interrupción	-5
No colaborar en equipo	-10

Sistema de Logros

Las insignias se otorgan automáticamente al cumplir requisitos específicos y se visualizan en un mural del aula o plataforma digital. Los estudiantes pueden ver su progreso y motivarse para alcanzar nuevas metas.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Identificación de Personas de Confianza:** Precisión y profundidad en el mapa y actividades.
- **Diferenciación entre Conocidos y Desconocidos:** Correcta clasificación en retos y juegos de roles.
- **Solicitud de Ayuda en Situaciones de Riesgo:** Uso adecuado de frases y estrategias en simulaciones.
- **Desarrollo del Bienestar Emocional:** Reconocimiento y manejo de emociones en actividades colaborativas.
- **Participación Inclusiva y Colaborativa:** Respeto, inclusión y trabajo en equipo.

Rúbricas Integradas

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Identificación Personas de Confianza	Identifica claramente y explica con ejemplos	Identifica con alguna explicación	Identifica con dudas o errores	No identifica correctamente
Diferenciación Conocidos/Desconocidos	Clasifica con precisión y justifica	Clasifica correctamente con poca justificación	Clasifica con errores	No clasifica correctamente
Solicitud de Ayuda	Pide ayuda con seguridad y usa frases adecuadas	Pide ayuda pero con inseguridad	Pide ayuda de forma inadecuada	No pide ayuda

Bienestar Emocional	Reconoce emociones y propone estrategias	Reconoce emociones pero pocas estrategias	Reconoce pocas emociones	No reconoce emociones
Participación e Inclusión	Participa activamente y respeta a todos	Participa y muestra respeto	Participa poco o falta respeto ocasional	No participa o falta respeto frecuente

Evidencias de Aprendizaje

- Mapas de Círculo de Confianza elaborados
- Resultados de retos y juegos de roles
- Árbol del Bienestar Emocional grupal
- Amuletos de Confianza personales
- Registro de puntos, insignias y participación
- Reflexiones orales y escritas

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al final del ciclo, los estudiantes presentan su viaje como Guardianes del Círculo Mágico, compartiendo qué aprendieron sobre su red de confianza, cómo cambiaron sus percepciones y qué compromisos asumen para seguir cuidando su bienestar emocional y relaciones. Se realiza una ceremonia simbólica de entrega de certificados y amuletos, reforzando el sentido de logro y pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

Se recomienda planificar la experiencia en al menos 6 sesiones de 1 hora cada una, distribuidas a lo largo de dos semanas, para permitir la exploración, reflexión y consolidación de aprendizajes.

Espacio Físico

El aula debe permitir trabajo en grupo y espacios para dinámicas de movimiento (juegos de roles). Idealmente, un rincón para el mural de insignias y progreso, y mesas organizadas para facilitar la colaboración.

Materiales y Herramientas TIC

- Hojas grandes, cartulinas, colores, marcadores, tijeras, pegamento
- Tarjetas impresas con situaciones y retos
- Acceso a pizarra digital o proyector para mostrar tabla de clasificación y progreso
- Opcional: plataforma digital simple para registro de puntos e insignias (Google Classroom, Kahoot!, ClassDojo)

Tamaño del Grupo

Ideal para grupos de 15 a 30 estudiantes, permitiendo dividir en equipos sin perder control y atención personalizada.

Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con la narrativa, mecánicas y objetivos.
- Preparar materiales y espacios con anticipación.
- Ensayar explicaciones claras y ejemplos para cada actividad.
- Planificar cómo adaptar actividades para estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Preparar un sistema sencillo para el registro de puntos y logros (puede ser manual o digital).

Posibles Dificultades y Soluciones

- **Falta de participación:** Usar roles rotativos y dinámicas motivadoras para incluir a todos.
- **Dificultades para expresar emociones:** Ofrecer ejemplos, juegos y apoyo individual.
- **Conflictos entre estudiantes:** Mediar con reglas claras y promover la empatía.
- **Materiales limitados:** Fomentar reutilización y creatividad con recursos simples.
- **Diversidad cultural y lingüística:** Adaptar lenguaje y ejemplos para ser inclusivos y comprensibles.