

Guardianes de los Valores: La Aventura de la Convivencia Social

Gamificación Completa | Ciencias de la Educación | Licenciatura en ciencias sociales | Tema: VALORES

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina una ciudad llamada Societas, un lugar donde la armonía y el bienestar social están en peligro por la pérdida de los valores fundamentales que sostienen la convivencia. Los ciudadanos de Societas han comenzado a vivir en conflicto, la desconfianza y la indiferencia se han apoderado de las calles y plazas. Sin embargo, un grupo especial de jóvenes con capacidad para reconstruir ese tejido social emerge: ustedes, los Guardianes de los Valores.

La ambientación es futurista con toques urbanos, donde las decisiones y acciones impactan directamente en la salud social de Societas. Los estudiantes asumen el rol de Guardianes que deben recuperar y fortalecer valores esenciales como la responsabilidad, el respeto, la empatía, la honestidad y la solidaridad para restaurar la paz y el progreso en su ciudad.

Roles de los Estudiantes

Cada estudiante o equipo asume un rol dentro del grupo de Guardianes, con responsabilidades específicas que fomentan el liderazgo y la colaboración:

- **El Líder de Valores:** Responsable de coordinar al equipo, organizar las actividades y tomar decisiones grupales.
- **El Investigador Social:** Encargado de analizar las problemáticas sociales, recopilar información y detectar dónde se han perdido los valores.
- **El Mediador:** Experto en resolver conflictos y promover la empatía y el diálogo entre ciudadanos de Societas.
- **El Comunicador:** Responsable de transmitir los avances del equipo, crear campañas para sensibilizar a la comunidad y registrar evidencias de aprendizaje.
- **El Innovador:** Diseña soluciones creativas y propuestas originales para fortalecer los valores en distintas áreas de la ciudad.

Misión Principal

Los Guardianes de los Valores tienen la misión de diagnosticar, intervenir y promover acciones que restauren los valores fundamentales en Societas. Para lograrlo, deberán superar diversos retos que les permitirán desarrollar competencias clave del siglo XXI, tales como creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, liderazgo y responsabilidad.

La aventura se desarrolla en fases o niveles, cada uno centrado en un valor específico o conjunto de valores, donde los Guardianes deberán identificar los problemas, proponer soluciones, mediar en conflictos y diseñar campañas de

impacto social.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada está diseñada para estudiantes de educación técnica/tecnológica en la Licenciatura en Ciencias Sociales, dentro del área de Ciencias de la Educación. El tema de valores se aborda desde su importancia en la convivencia social y el desarrollo comunitario. Así, los alumnos no solo aprenden conceptos teóricos, sino que los aplican en contextos simulados que reflejan problemáticas reales, desarrollando habilidades prácticas y competencia social.

Además, la narrativa fomenta el compromiso ético y la responsabilidad social, vinculando directamente el aprendizaje con la realidad y el ejercicio profesional futuro, donde deberán ser agentes de cambio y promotores de los valores en sus ámbitos de acción.

Durante toda la experiencia, los estudiantes vivirán una inmersión motivadora que los desafiará a pensar críticamente, colaborar efectivamente y asumir roles de liderazgo, mientras internalizan el significado y la práctica de los valores sociales.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para asegurar una experiencia gamificada integral, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos (XP):** Cada actividad completada correctamente otorga puntos de experiencia (XP) que contribuyen a la progresión de nivel del equipo o alumno. Por ejemplo, resolver un caso de conflicto social da 50 XP, diseñar una campaña creativa 70 XP, etc.
- **Niveles de Progreso:** La experiencia se divide en 4 niveles, cada uno representando un valor clave (Responsabilidad, Respeto, Empatía, Honestidad). Al acumular cierta cantidad de XP, los jugadores suben de nivel y desbloquean nuevos retos y recursos.
- **Insignias y Logros:** Los equipos pueden ganar insignias digitales por cumplir objetivos específicos, tales como “Mediador Experto” por resolver un conflicto complejo, “Innovador Social” por proponer soluciones creativas, o “Líder Responsable” por demostrar liderazgo efectivo. Estas insignias se muestran en el tablero de equipo y fomentan el orgullo y la motivación.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel contiene retos temáticos que combinan actividades individuales y grupales para aplicar los valores. Los retos están diseñados para ser desafiantes pero alcanzables, con instrucciones claras y tiempo definido.
- **Recompensas Tangibles y Simbólicas:** Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas como roles especiales temporales, menciones honoríficas, y la posibilidad de presentar sus proyectos a la comunidad educativa.
- **Progresión Dinámica:** Los equipos pueden ver su avance en un tablero visual que indica niveles alcanzados, XP acumulados y logros obtenidos. Esto genera un sentido de avance y competencia sana.

- **Retroalimentación Inmediata:** Al finalizar cada actividad o reto, el docente proporciona retroalimentación constructiva inmediata, resaltando aciertos y oportunidades de mejora, vinculando los resultados con los valores trabajados y competencias desarrolladas.

Estas mecánicas están integradas de manera que refuercen el aprendizaje, estimulen la participación activa y promuevan la colaboración y el liderazgo en el aula.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

La experiencia se desarrolla en cuatro niveles temáticos centrados en valores clave. Cada nivel contiene varias actividades que combinan investigación, análisis, creatividad, trabajo en equipo y presentación. A continuación, se describen las actividades con detalle:

Nivel 1: Responsabilidad - “El Desafío del Barrio Olvidado”

Actividad 1.1: Diagnóstico Comunitario

- **Descripción:** Los equipos investigarán un caso ficticio sobre un barrio en Societas donde la irresponsabilidad ha generado problemas sociales (basura acumulada, incumplimiento de normas, falta de compromiso cívico).
- **Instrucciones:**
 - Se entrega a cada equipo un dossier con información y testimonios ficticios.
 - El Investigador Social debe analizar los datos y detectar las causas y consecuencias de la irresponsabilidad.
 - El equipo discute y registra sus conclusiones en un reporte breve.
- **Tiempo estimado:** 45 minutos
- **Materiales:** Dossier impreso o digital, hojas para anotaciones, acceso a internet para consulta (opcional).
- **Integración mecánicas:** Completar la actividad otorga 50 XP. El reporte bien fundamentado da opción a la insignia “Investigador Responsable”.

Actividad 1.2: Plan de Acción Responsable

- **Descripción:** Basándose en el diagnóstico, los equipos deben diseñar un plan de acción para mejorar la situación del barrio, promoviendo la responsabilidad ciudadana.
- **Instrucciones:**
 - El Innovador crea propuestas creativas (campañas, brigadas, acuerdos comunitarios).
 - El Líder coordina el plan y asigna tareas.
 - Se elabora un documento con actividades, responsables y cronograma.
- **Tiempo estimado:** 60 minutos
- **Materiales:** Plantilla para plan de acción, materiales para presentación (carteles, diapositivas).
- **Integración mecánicas:** El plan aprobado otorga 70 XP y la insignia “Líder Responsable”.

Nivel 2: Respeto - “El Debate de las Culturas”

Actividad 2.1: Simulación de Debate

- **Descripción:** Los equipos representan diferentes grupos culturales con posturas diversas. Deben debatir respetuosamente para encontrar puntos en común y acuerdos.
- **Instrucciones:**
 - Se asignan roles culturales y argumentos base.
 - El Mediador modera el debate para mantener el respeto y la escucha activa.
 - Al final, se redacta un acuerdo o manifiesto conjunto.
- **Tiempo estimado:** 90 minutos
- **Materiales:** Guías de rol, reglas del debate, hojas o pizarras para redactar acuerdos.
- **Integración mecánicas:** Participar y concluir con acuerdo da 80 XP y la insignia “Mediador Respetuoso”.

Actividad 2.2: Campaña de Respeto

- **Descripción:** Crear una campaña para promover el respeto en la comunidad educativa.
- **Instrucciones:**
 - El Comunicador diseña mensajes, afiches, videos o presentaciones.
 - Se planifica la difusión en el aula o redes sociales escolares.
 - Se presenta la campaña al grupo y se recoge retroalimentación.
- **Tiempo estimado:** 60 minutos + 15 minutos de presentación
- **Materiales:** Computadoras, software básico de diseño (Canva, PowerPoint), materiales para impresiones.
- **Integración mecánicas:** Publicar la campaña otorga 70 XP, además de la insignia “Comunicador Respetuoso”.

Nivel 3: Empatía - “Historias que Transforman”

Actividad 3.1: Role-Playing de Conflictos

- **Descripción:** Simular situaciones conflictivas donde la empatía es clave para resolverlos.
- **Instrucciones:**
 - Se asignan escenarios con conflictos sociales o interpersonales (ejemplo: discriminación, malentendidos).
 - Los equipos representan los roles y deben buscar soluciones empáticas.
 - El Mediador ayuda a facilitar la comunicación y comprensión mutua.
- **Tiempo estimado:** 60 minutos
- **Materiales:** Guiones de escenarios, espacio para dramatización.
- **Integración mecánicas:** Solucionar el conflicto con empatía da 60 XP y la insignia “Mediador Empático”.

Actividad 3.2: Diario de Reflexión

- **Descripción:** Cada estudiante escribe un diario donde reflexiona sobre las experiencias vividas, sus aprendizajes y cómo aplicará la empatía en su vida diaria.
- **Instrucciones:**
 - Se orienta con preguntas guía para profundizar la reflexión.
 - Se comparte voluntariamente con el grupo para enriquecer el aprendizaje colectivo.
- **Tiempo estimado:** 45 minutos
- **Materiales:** Cuadernos, hojas o archivos digitales.
- **Integración mecánicas:** El diario entregado y compartido da 50 XP y la insignia “Reflexión Empática”.

Nivel 4: Honestidad - “El Juicio Justo”

Actividad 4.1: Análisis de Casos Éticos

- **Descripción:** Se presentan casos éticos reales o ficticios donde la honestidad está en juego.
- **Instrucciones:**
 - Los equipos analizan el caso desde diferentes perspectivas.
 - Discuten las consecuencias de actuar con o sin honestidad.
 - Proponen una resolución ética y la presentan al grupo.
- **Tiempo estimado:** 60 minutos
- **Materiales:** Casos impresos o digitales, hojas para apuntes.
- **Integración mecánicas:** Presentar una propuesta sólida da 70 XP y la insignia “Analista Honesto”.

Actividad 4.2: Código de Honor del Equipo

- **Descripción:** Cada equipo crea un código de honor que refleje sus compromisos con la honestidad y los valores aprendidos.
- **Instrucciones:**
 - Redactan reglas claras y compromisos éticos.
 - Lo firman todos los integrantes y lo exponen en el aula.
- **Tiempo estimado:** 45 minutos
- **Materiales:** Cartulina, marcadores, hojas para impresión.
- **Integración mecánicas:** Código firmado otorga 60 XP y la insignia “Guardianes de la Honestidad”.

Materiales Sugeridos Generales

- Dossiers con información para diagnóstico
- Plantillas para planes y reportes
- Materiales para presentaciones: computadores, proyectores, software básico
- Hojas, cartulinas, marcadores, impresiones

- Espacio abierto para dramatizaciones y debates

Estas actividades, integradas con las mecánicas de puntos, niveles y recompensas, permiten un aprendizaje activo, colaborativo y motivador, con aplicación directa de los valores en contextos simulados pero significativos.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo o estudiante que alcance el nivel 4 con al menos el 90% de las insignias disponibles y presente un proyecto final integrador será reconocido como “Gran Guardián de los Valores”.
- **Turnos y Roles:** Cada actividad tiene roles asignados que deben ser respetados para asegurar la participación equitativa. Los roles pueden rotar para que todos experimenten diferentes funciones.
- **Penalizaciones:** No entregar actividades en tiempo o hacerlo de manera incompleta reducirá puntos XP. Conductas irrespetuosas o disruptivas pueden llevar a penalizaciones en puntos de equipo.
- **Restricciones:** El plagio o copia de trabajos será sancionado con pérdida de XP y revisión del docente, buscando fomentar la honestidad.
- **Sistema de Puntos:**

Actividad	XP Máximo
Diagnóstico Comunitario	50
Plan de Acción Responsable	70
Simulación de Debate	80
Campaña de Respeto	70
Role-Playing de Conflictos	60
Diario de Reflexión	50
Análisis de Casos Éticos	70
Código de Honor del Equipo	60

- **Sistema de Logros:** Para obtener una insignia, el equipo debe cumplir con los criterios establecidos en cada actividad y demostrar compromiso con el valor correspondiente.
- **Progresión:** Se requiere un mínimo de 400 XP para llegar al nivel 4 y activar la misión final.

Evaluación Gamificada

Evaluación Dentro del Sistema Gamificado

La evaluación se integra dentro de la dinámica de juego, promoviendo la autoevaluación, coevaluación y evaluación formativa por parte del docente.

Criterios de Evaluación

- **Comprensión de los Valores:** Demostración clara del significado y aplicación práctica de cada valor trabajado.
- **Trabajo en Equipo y Liderazgo:** Participación activa, asunción de roles, coordinación y respeto entre miembros.
- **Creatividad y Solución de Problemas:** Calidad y originalidad en las propuestas y planes de acción.
- **Comunicación y Reflexión:** Claridad en la expresión oral y escrita, profundidad de las reflexiones personales y grupales.
- **Responsabilidad Ética:** Cumplimiento de reglas, honestidad en el trabajo y respeto a los demás.

Rúbricas Integradas

Se utiliza una rúbrica con niveles (Excelente, Bueno, Satisfactorio, Necesita Mejorar) para cada criterio, que el docente aplica en cada entrega y presentación. Por ejemplo:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Comprensión de Valores	Explica con profundidad y aplica correctamente los valores en contextos complejos.	Entiende los valores y aplica en situaciones básicas.	Entiende parcialmente los valores, aplica con errores.	No demuestra comprensión clara.
Trabajo en Equipo	Colabora activamente, asume liderazgo y resuelve conflictos.	Participa y coopera adecuadamente.	Participa poco o con dificultades.	No colabora o genera conflictos.

Evidencias de Aprendizaje

- Reportes y diagnósticos escritos
- Planes de acción y campañas diseñadas
- Videos o registros de role-playing y debates
- Diarios de reflexión individuales
- Códigos de honor firmados

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión donde cada equipo presenta cómo lograron restaurar los valores en Societas y qué aprendizajes se llevan. Se reflexiona sobre el impacto real de estos valores en su vida personal y profesional.

El docente cierra la narrativa declarando a los equipos como Guardianes oficiales, alentándolos a continuar aplicando estos valores en su entorno real y futuro laboral.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Aproximadamente 12 a 16 horas lectivas distribuidas en sesiones de 90 minutos, incluyendo actividades, debates y presentaciones.
- **Espacio Físico:** Aula con mobiliario flexible para trabajo en equipo, espacio para dramatizaciones y debates, acceso a pizarras o pantallas para presentaciones.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet
 - Software básico para diseño (PowerPoint, Canva, editores de texto)
 - Materiales impresos como dossiers, guías y plantillas
 - Materiales para presentaciones manuales (cartulinas, marcadores)
- **Tamaño del Grupo:** Idealmente entre 15 y 30 estudiantes para fomentar la colaboración sin perder control.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con la narrativa y mecánicas
 - Preparar materiales y recursos digitales e impresos
 - Planificar roles y dinámicas grupales
 - Establecer criterios de evaluación y rúbricas con anticipación
- **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**
 - *Desmotivación o resistencia:* Vincular siempre las actividades con ejemplos reales y futuros profesionales para aumentar la relevancia.
 - *Falta de participación:* Rotar roles y dar responsabilidades claras para que todos se involucren.
 - *Problemas técnicos:* Tener materiales impresos como respaldo y verificar equipos antes de la sesión.
 - *Conflictos entre estudiantes:* Implementar la figura del Mediador y reglas claras de convivencia para resolverlos rápidamente.

Con esta planificación detallada y recursos adecuados, la experiencia gamificada “Guardianes de los Valores” será efectiva, enriquecedora y transformadora para los estudiantes.