

# “Diplomáticos del Tiempo: Resolviendo Conflictos a Través de la Historia”

*Gamificación Estructural | Persona y sociedad | Pensamiento Crítico | Tema: solución de conflictos*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo y Ambientación

Imagina que un portal misterioso ha aparecido en el aula, conectando nuestro presente con diferentes momentos cruciales de la historia de la salvación y la humanidad. Este portal permite a los estudiantes convertirse en "Diplomáticos del Tiempo", una élite encargada de viajar a distintos periodos para comprender, analizar y resolver conflictos que han marcado la historia de las personas y las sociedades.

La ambientación es una mezcla entre un aula futurista y una base de operaciones temporal. Los estudiantes adoptan roles de diplomáticos, mediadores, historiadores y estrategias sociales, equipados con dispositivos ficticios que les permiten acceder a información histórica, comunicarse con personajes del pasado y aplicar habilidades de pensamiento crítico para resolver situaciones conflictivas.

### Roles de los Estudiantes

- **Diplomático Principal:** Líder del equipo que coordina la información y las decisiones del grupo.
- **Mediador:** Especialista en comunicación y negociación, encargado de proponer soluciones pacíficas.
- **Historiador:** Responsable de investigar y proporcionar datos claves sobre el contexto histórico y cultural de cada conflicto.
- **Analista Crítico:** Encargado de evaluar las causas y consecuencias de los conflictos para generar soluciones fundamentadas.
- **Comunicador:** Responsable de documentar y exponer las conclusiones del equipo.

### Misión Principal

La misión de los estudiantes como Diplomáticos del Tiempo es identificar los diferentes tipos de conflictos —personales, sociales, culturales, religiosos—, comprender sus raíces y dinámicas a través de la historia de la salvación, y proponer soluciones creativas, justas y pacíficas. Al hacerlo, deberán aplicar habilidades de pensamiento crítico, comunicación efectiva y curiosidad investigativa.

Cada "viaje temporal" representa una unidad o módulo de aprendizaje donde los estudiantes enfrentan un conflicto histórico o contemporáneo, debaten posibles soluciones y aplican sus aprendizajes en actividades gamificadas.

### Conexión con el Tema de Aprendizaje

La historia de la salvación, entendida como el proceso histórico-social donde se desarrollan valores éticos y espirituales, es el hilo conductor de la experiencia. A través de los conflictos que marcaron diferentes épocas y

sociedades, los estudiantes entenderán cómo se puede transformar una situación adversa en una oportunidad para el diálogo y la convivencia pacífica.

La gamificación estructural, con sus puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación, simula el progreso y reconocimiento que tendría un verdadero diplomático en su misión temporal, motivando a los estudiantes a involucrarse activamente y a desarrollar las competencias clave del siglo XXI: pensamiento crítico, comunicación y curiosidad.

Durante la experiencia, los estudiantes no solo aprenderán sobre conflictos y su resolución sino también desarrollarán habilidades para analizar información, escuchar y comprender diferentes puntos de vista, y comunicar de manera clara y persuasiva sus propuestas.

## Mecánicas de Juego

### Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por cada tarea completada, participación activa, calidad de las propuestas y trabajo en equipo. Por ejemplo:

- +10 puntos: Participar en debates y discusiones.
- +20 puntos: Presentar soluciones bien fundamentadas.
- +15 puntos: Completar cuestionarios o pruebas rápidas con aciertos.
- +25 puntos: Asumir roles de liderazgo o facilitar la comunicación.

Los puntos se registran en una tabla visible para todos, fomentando la motivación y competencia sana.

### Niveles

La progresión se divide en niveles que representan el rango de diplomático temporal:

- **Novato Temporal:** 0-50 puntos
- **Aprendiz de la Historia:** 51-100 puntos
- **Experto Mediador:** 101-150 puntos
- **Maestro Diplomático:** 151-200 puntos
- **Embajador del Tiempo:** Más de 200 puntos

Cada nivel desbloquea nuevos retos o responsabilidades dentro de las actividades.

### Insignias

Se otorgan insignias digitales o físicas para reconocer logros específicos:

- **Escudo del Mediador:** Por resolver satisfactoriamente un conflicto complejo.
- **Lupa Curiosa:** Por mostrar iniciativa en la investigación histórica.
- **Voz Persuasiva:** Por excelencia en comunicación.
- **Pensador Crítico:** Por análisis profundo y fundamentado.

Estas insignias pueden imprimirse o mostrarse en la plataforma digital del aula.

## Retos

Cada módulo incluye retos como debates, simulaciones de mediación, análisis de casos históricos y creación de propuestas. Los retos son cronometrados o con límite de palabras para estimular la síntesis y enfoque.

## Recompensas y Progresión

Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas simbólicas para motivar, tales como:

- Ser "Diplomático del Mes" con reconocimiento público.
- Acceder a materiales exclusivos o actividades especiales.
- Posibilidad de influir en la planificación de actividades futuras.

La progresión motiva a los estudiantes a mejorar continuamente y asumir nuevos roles.

## Retroalimentación Inmediata

Durante las actividades, los docentes o el sistema de juego proporcionan retroalimentación inmediata, ya sea mediante comentarios directos, mensajes en la plataforma o señales visuales, para que los estudiantes corrijan, reflexionen y mejoren su desempeño.

## Actividades Gamificadas

### Actividad 1: “Primer Viaje - Diagnóstico del Conflicto”

**Descripción:** En esta actividad inicial, los estudiantes asumen sus roles y analizan un conflicto histórico seleccionado, identificando sus causas y consecuencias.

#### Instrucciones paso a paso:

- **Preparación (10 minutos):** El docente presenta un conflicto histórico (por ejemplo, la disputa entre dos comunidades durante un periodo crucial de la historia de la salvación).
- **Formación de equipos (5 minutos):** Los estudiantes se organizan en equipos de 5 y asignan roles (Diplomático Principal, Mediador, Historiador, Analista Crítico, Comunicador).
- **Investigación guiada (20 minutos):** Cada equipo recibe documentos, videos y textos breves sobre el conflicto. El Historiador lidera la recopilación de información.
- **Discusión en equipo (15 minutos):** Los miembros debaten para identificar las causas, consecuencias y actores involucrados. El Analista Crítico guía el análisis.
- **Presentación inicial (10 minutos):** El Comunicador expone un resumen al resto de la clase.
- **Retroalimentación y puntuación (10 minutos):** El docente otorga puntos según participación, análisis y presentación, entregando insignias de "Lupa Curiosa" y "Pensador Crítico" a los equipos destacados.

**Tiempo estimado:** 70 minutos

**Materiales:** Hojas con información del conflicto, dispositivo para mostrar videos (proyector o computadora), hojas para tomar notas.

**Integración con mecánicas:** Ganan puntos por participación y análisis; obtienen insignias según desempeño; retroalimentación inmediata del docente.

## **Actividad 2: “Simulación - La Mesa de Negociación”**

**Descripción:** Los estudiantes simulan una mesa de negociación donde deben resolver un conflicto histórico o actual, aplicando habilidades de comunicación y mediación.

### **Instrucciones paso a paso:**

- **Introducción (5 minutos):** El docente explica las reglas del debate y la importancia de escuchar y negociar.
- **Asignación de posiciones (5 minutos):** Cada equipo asume un rol dentro del conflicto (por ejemplo, diferentes grupos sociales o religiosos).
- **Preparación de argumentos (15 minutos):** Los equipos preparan argumentos y posibles soluciones.
- **Desarrollo de la mesa de negociación (30 minutos):** Se realiza el debate moderado por el docente o un estudiante con rol de moderador. El Mediador lidera la negociación dentro del equipo.
- **Conclusión y acuerdos (10 minutos):** Se resumen los acuerdos alcanzados o las diferencias persistentes.
- **Evaluación y puntos (10 minutos):** El docente otorga puntos por participación, calidad de argumentos y capacidad de negociación. Se entregan insignias “Escudo del Mediador” y “Voz Persuasiva”.

**Tiempo estimado:** 75 minutos

**Materiales:** Tarjetas con roles, espacio habilitado para debate, cronómetro.

**Integración con mecánicas:** Puntos por participación y solución; insignias para habilidades sociales; niveles desbloqueados para quienes lideran exitosamente.

## **Actividad 3: “Desafío Crítico - Análisis de Caso”**

**Descripción:** Los estudiantes analizan un caso real contemporáneo de conflicto, empleando pensamiento crítico para proponer soluciones fundamentadas.

### **Instrucciones paso a paso:**

- **Presentación del caso (10 minutos):** El docente entrega un resumen de un conflicto actual (por ejemplo, un conflicto comunitario o escolar).
- **Trabajo individual (15 minutos):** Cada estudiante identifica causas, actores, intereses y propone una solución personal.
- **Discusión en equipos (20 minutos):** Se comparten y contrastan las propuestas, buscando puntos en común y diferencias.
- **Elaboración de propuesta grupal (15 minutos):** Se redacta una propuesta conjunta, fundamentando las razones.
- **Presentación y votación (15 minutos):** Cada equipo presenta; los demás votan por la solución más viable.

- **Retroalimentación y recompensas (10 minutos):** Puntos otorgados por calidad y fundamentación; insignias “Pensador Crítico” y “Voz Persuasiva”.

**Tiempo estimado:** 85 minutos

**Materiales:** Fichas o documentos con el caso, hojas para propuestas, sistema de votación (puede ser manual o digital).

**Integración con mecánicas:** Puntos por análisis y propuestas; insignias para pensamiento crítico; niveles alcanzados reflejan dominio creciente.

#### **Actividad 4: “Misión Extra - Diario de Diplomáticos”**

**Descripción:** Como actividad continua, los estudiantes mantienen un diario de aprendizaje donde registran sus reflexiones, dudas y descubrimientos durante la experiencia.

**Instrucciones paso a paso:**

- **Asignación (5 minutos):** El docente orienta sobre cómo llevar el diario, que puede ser físico o digital.
- **Registro diario (10 minutos por sesión):** Al final de cada clase, los estudiantes escriben sobre lo aprendido, su participación y cómo aplicarían las habilidades en la vida real.
- **Compartir reflexiones (15 minutos, semanal):** Se seleccionan algunas reflexiones para comentar en grupo.
- **Evaluación (al final del módulo):** Se revisan los diarios para evaluar el desarrollo de competencias y la curiosidad.

**Tiempo estimado:** 10 minutos diarios + 15 minutos semanal

**Materiales:** Cuadernos o plataformas digitales (Google Docs, blogs, etc.).

**Integración con mecánicas:** Puntos y reconocimiento por constancia y profundidad; insignia “Lupa Curiosa”.

#### **Actividad 5: “Gran Retorno - Presentación Final y Evaluación”**

**Descripción:** Al concluir el ciclo de viajes temporales, los estudiantes presentan un proyecto final donde integran todo lo aprendido para resolver un conflicto complejo, utilizando todas las competencias desarrolladas.

**Instrucciones paso a paso:**

- **Elección del conflicto (10 minutos):** En equipo, eligen un conflicto real o histórico para analizar en profundidad.
- **Investigación y preparación (2 sesiones de 45 minutos):** Recopilan información, analizan causas, consecuencias y posibles soluciones.
- **Diseño de propuesta (1 sesión de 45 minutos):** Elaboran una presentación (oral, cartel, video o digital).
- **Presentación ante la clase (1 sesión de 45 minutos):** Exponen sus soluciones y reciben preguntas.
- **Evaluación y cierre (30 minutos):** El docente evalúa con rúbrica, otorga puntos finales y descifra quiénes alcanzan el nivel “Embajador del Tiempo”.

**Tiempo estimado:** 5 sesiones de 45 minutos (aproximadamente 4 horas)

**Materiales:** Materiales para presentación (computadora, cartulinas, aplicaciones multimedia), acceso a internet para investigación.

**Integración con mecánicas:** Gran acumulación de puntos, insignias especiales por liderazgo y calidad, reconocimiento público.

## Reglas y Condiciones

### Reglas Claras del Juego

- **Turnos y participación:** En cada actividad los turnos se respetan para garantizar que todos participen. El docente o moderador controla los tiempos.
- **Condiciones de victoria:** El equipo o estudiante que acumule más puntos, logre niveles altos y obtenga insignias clave al final del ciclo será reconocido como "Embajador del Tiempo".
- **Penalizaciones:** Se restan puntos por conductas disruptivas, falta de respeto, desinformación o incumplimiento de roles.
- **Roles:** Cada estudiante debe respetar y desempeñar el rol asignado. Cambios solo con aprobación docente.
- **Sistema de puntos:** Los puntos son acumulativos y se registran públicamente para promover la transparencia.
- **Logros:** Las insignias se otorgan según criterios claros y pueden ser acumulativas.
- **Respeto y honestidad:** Se espera un ambiente de respeto, escucha activa y honestidad intelectual.

### Tabla de Puntos Ejemplo

| Actividad                 | Participación | Presentación | Trabajo en Equipo | Total Máximo |
|---------------------------|---------------|--------------|-------------------|--------------|
| Diagnóstico del Conflicto | 10            | 20           | 10                | 40           |
| Mesa de Negociación       | 15            | 25           | 15                | 55           |
| Análisis de Caso          | 15            | 20           | 10                | 45           |
| Diario de Diplomáticos    | 10            | -            | 5                 | 15           |
| Presentación Final        | 20            | 30           | 20                | 70           |

## Evaluación Gamificada

### Criterios de Evaluación

- **Comprensión del conflicto:** Capacidad para identificar causas, actores y consecuencias.
- **Aplicación del pensamiento crítico:** Análisis fundamentado y propuesta de soluciones coherentes.
- **Comunicación efectiva:** Claridad, persuasión y respeto en exposiciones y debates.
- **Colaboración y roles:** Participación activa y responsable en el equipo.
- **Curiosidad y autoaprendizaje:** Registro reflexivo en diarios y búsqueda de información adicional.

## Rúbrica Integrada

| Criterio                  | Excelente (4)                                             | Bueno (3)                                       | Satisfactorio (2)                         | Necesita Mejorar (1)                   |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------|
| Comprensión del Conflicto | Identifica todas las causas y consecuencias, con detalles | Identifica la mayoría de causas y consecuencias | Identifica causas o consecuencias básicas | Identificación incompleta o errónea    |
| Pensamiento Crítico       | Propuestas innovadoras y bien fundamentadas               | Propuestas fundamentadas, pero convencionales   | Propuestas poco fundamentadas             | No propone soluciones o sin fundamento |
| Comunicación              | Exposición clara, organizada y respetuosa                 | Exposición clara, con poca organización         | Exposición poco clara o desorganizada     | Exposición confusa o inapropiada       |
| Colaboración              | Participa de manera activa y asume roles                  | Participa pero con poca iniciativa              | Participa de forma mínima                 | No participa o interrumpe              |
| Curiosidad                | Registra reflexiones profundas y busca info extra         | Registra reflexiones y busca info básica        | Registra pocas reflexiones                | No registra reflexiones                |

## Evidencias de Aprendizaje

- Presentaciones orales y escritas de análisis y propuestas.
- Participación en debates y simulaciones.
- Diarios de aprendizaje y reflexiones personales.
- Resultados acumulados en tabla de puntos y niveles.

## Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al finalizar, se realiza una sesión de cierre donde los estudiantes reflexionan sobre su rol como Diplomáticos del Tiempo. Se discute cómo las habilidades desarrolladas pueden aplicarse en su vida diaria para resolver conflictos personales y sociales.

Se proyecta la continuidad de este aprendizaje como un compromiso para fomentar la paz y la convivencia en su entorno, destacando la importancia de la historia de la salvación como un camino donde el diálogo y la comprensión construyen sociedades mejores.

## Recomendaciones Logísticas

### Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 3 a 4 semanas, con sesiones de 45 a 90 minutos según la actividad.
- **Espacio físico:** Aula flexible que permita trabajo en equipo, debates y presentaciones. Espacio para simular mesas de negociación.
- **Materiales:** Hojas impresas con información histórica, acceso a dispositivos para vídeos o investigación, material para presentaciones (cartulinas, marcadores, computadora).
- **Herramientas TIC:** Plataforma digital para registrar puntos y niveles (Google Sheets, Kahoot!, o software de gamificación). Opcional: blogs o diarios digitales para reflexiones.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos y participación activa.
- **Preparación previa del docente:** Familiarización con los conflictos históricos seleccionados, preparación de materiales, configuración del sistema de puntos y tablas visibles, designación de roles y explicación clara de las reglas.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
  - *Desinterés o poca participación:* Incentivar con recompensas visibles, variar roles y actividades, fomentar un ambiente seguro y motivador.
  - *Conflictos reales entre estudiantes:* Aprovechar para enseñar resolución pacífica dentro del juego, con mediación docente.
  - *Limitaciones tecnológicas:* Adaptar actividades para formatos físicos y manuales si no hay acceso a TIC.
  - *Diferencias en habilidades de comunicación:* Brindar apoyo personalizado, usar actividades progresivas para desarrollar confianza.

Con esta planificación y recomendaciones, la experiencia gamificada puede implementarse de forma efectiva, favoreciendo el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.