

“IdentiCiudadanos: La Aventura de Construirla y Convivir”

Gamificación de Contenido | Ética y Valores | Competencias Ciudadanas | Tema: persona, identidad, conflictos, derechos

Contexto Narrativo

Contexto narrativo completo

Imagina una ciudad llamada Civitas, un lugar vibrante y diverso donde convergen personas de distintas culturas, creencias y orígenes. Civitas es una ciudad en constante cambio, enfrentando desafíos sociales, conflictos por derechos y la búsqueda constante de convivencia pacífica y respeto mutuo. En este escenario, tú y tus compañeros no solo son estudiantes, sino “IdentiCiudadanos”, agentes activos que deben explorar, comprender y transformar la identidad, los conflictos y los derechos que definen a Civitas.

Los estudiantes asumen el rol de “Exploradores de Identidad”, jóvenes ciudadanos que han sido convocados por el Consejo de Civitas para una misión crucial: entender cómo la identidad personal y colectiva influye en los conflictos sociales y cómo los derechos humanos son la base para resolverlos y convivir en armonía. La misión principal es que, a través de diversas misiones y retos, los jóvenes logren construir una “Carta de Convivencia” que refleje sus aprendizajes y compromisos para respetar la diversidad y defender los derechos propios y de los demás.

Este viaje por Civitas está diseñado para conectar profundamente con el tema de persona, identidad, conflictos y derechos, relacionándolo con la realidad de los estudiantes. En cada etapa, deberán tomar decisiones, debatir, resolver problemas éticos y colaborar para superar obstáculos que reflejan situaciones reales, como la discriminación, la exclusión, la defensa de derechos y las tensiones entre identidades personales y colectivas.

Las actividades se desarrollan en un ambiente simulado de la ciudad, donde el aula se transforma en distintos “barrios” o “espacios públicos” que representan escenarios sociales auténticos: la Plaza de la Diversidad, el Parlamento Juvenil, el Foro de Derechos y el Laboratorio de Resolución de Conflictos. Aquí, cada estudiante adquiere un rol que puede variar según la dinámica: defensor de derechos, mediador, portavoz comunitario, investigador social, entre otros.

El desafío para los “IdentiCiudadanos” es navegar por estos espacios, superar retos que ponen a prueba su pensamiento crítico, comunicación, autonomía y capacidad para resolver problemas reales, y así construir un mapa colectivo de aprendizajes. Este mapa se concreta en la “Carta de Convivencia”, un documento gamificado que contiene las normas, valores y compromisos que ellos mismos han creado para vivir en una comunidad respetuosa y justa.

La narrativa se despliega en capítulos, cada uno con su propia misión y conjunto de retos, que permiten a los estudiantes avanzar niveles y obtener recompensas simbólicas, como insignias de “Empatía”, “Defensor de Derechos” o “Resolutor de Conflictos”. Al final, la narrativa se cierra cuando cada grupo de estudiantes presenta su Carta de Convivencia y reflexiona sobre su viaje y aprendizaje, entendiendo la importancia de la identidad y los derechos para una convivencia democrática y ética.

Esta experiencia no solo promueve el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo socioemocional y ciudadano, fomentando una identidad activa y responsable en los estudiantes como individuos y como miembros de una comunidad más amplia.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego detalladas

La gamificación de “IdentiCiudadanos” integra diversas mecánicas para convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica, motivadora y significativa:

- **Sistema de puntos (Puntos de Ciudadanía):** Cada acción, participación en debates, resolución de conflictos y presentación de propuestas otorga puntos. Los puntos reflejan el compromiso, la reflexión crítica y la colaboración. Los estudiantes acumulan Puntos de Ciudadanía que les permiten subir de nivel.
- **Niveles de progreso:** Existen cuatro niveles: Novato, Aprendiz, Defensor y Líder Ciudadano. El avance depende de los puntos acumulados y la participación en actividades. Cada nivel desbloquea nuevas misiones o roles especiales que implican mayor responsabilidad y autonomía.
- **Insignias (Badges):** Se entregan insignias digitales o físicas al cumplir con metas específicas, por ejemplo:
 - Insignia Empatía: Por demostrar comprensión profunda de diferentes identidades
 - Insignia Resolutor: Por mediar y resolver un conflicto grupal
 - Insignia Comunicador: Por realizar exposiciones claras y convincentes
 - Insignia Investigador: Por presentar datos y evidencias sobre derechosLas insignias son coleccionables y motivan la participación activa.
- **Retos y misiones:** Cada capítulo presenta un reto vinculado a un escenario social (por ejemplo, un conflicto vecinal, un debate sobre derechos o la creación de propuestas para la Carta de Convivencia). Los retos exigen aplicación de pensamiento crítico y trabajo colaborativo.
- **Recompensas simbólicas:** Además de puntos e insignias, se entregan “Cartas de Reconocimiento” que pueden canjearse por ventajas en el juego, como elegir rol o turno, o recibir tiempo extra en actividades.
- **Progresión visible:** Un tablero de progreso visible en el aula o en plataforma digital muestra el avance individual y grupal, motivando la competencia sana y la colaboración.
- **Retroalimentación inmediata:** Durante las actividades, el docente y los compañeros ofrecen retroalimentación constructiva en tiempo real para ajustar estrategias y reforzar aprendizajes.
- **Roles dinámicos:** Los estudiantes rotan cargos que les permiten experimentar diferentes perspectivas (mediador, portavoz, investigador), fomentando autonomía y comunicación.

Estas mecánicas trabajan en conjunto para mantener la motivación, promover la participación activa y conectar el contenido ético y ciudadano con la experiencia lúdica.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

Actividad 1: “Explorando Nuestra Identidad”

Descripción: Los estudiantes investigan y comparten aspectos de su identidad personal y colectiva para comprender las múltiples dimensiones de la identidad.

Instrucciones:

- El aula se organiza en “Rincones de Identidad” (cultural, familiar, personal, social, digital).
- Cada estudiante recibe una “Ficha de Explorador” donde escribe respuestas a preguntas guiadas: ¿Quién soy?, ¿Qué me define? ¿Qué valores tengo? ¿Cómo me relaciono con los demás?
- Se forman grupos de 4-5 estudiantes para compartir sus fichas y encontrar conexiones o diferencias.
- Cada grupo crea un mural con palabras clave, símbolos o dibujos que representen la identidad colectiva.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Fichas de papel, marcadores, cartulinas, espacio para murales.

Integración de mecánicas: Por participar y compartir, cada estudiante gana 10 Puntos de Ciudadanía. Los grupos con murales más creativos ganan la Insignia “Empatía”.

Actividad 2: “Conflictos en Civitas” - Simulación de Debate

Descripción: Simulación de un debate sobre un conflicto social típico en Civitas relacionado con discriminación o derechos vulnerados.

Instrucciones:

- El docente presenta un caso ficticio breve: por ejemplo, un grupo minoritario que reclama mayor visibilidad y respeto en la ciudad.
- Los estudiantes se dividen en equipos que representan distintas posturas (defensores del grupo, autoridades, ciudadanos neutrales).
- Se asignan roles: portavoz, investigador, mediador.
- Cada equipo investiga su postura (con material facilitado) y prepara argumentos.
- Se realiza un debate estructurado con tiempos para argumentar, réplica y conclusión.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Fichas con información, cronómetro, espacio para debate.

Integración de mecánicas: La participación, calidad de argumentos y trabajo en equipo se califican con Puntos de Ciudadanía y pueden ganar la Insignia “Comunicador”. El mediador que gestione mejor el diálogo recibe la Insignia “Resolutor”.

Actividad 3: “Laboratorio de Derechos” - Investigación y presentación

Descripción: Los estudiantes investigan sobre un derecho humano específico y cómo aplicarlo en situaciones cotidianas.

Instrucciones:

- Se asignan derechos diferentes a cada grupo (por ejemplo, derecho a la educación, a la libertad de expresión, a la igualdad).
- Utilizando fuentes confiables (libros, internet, documentos facilitados), investigan el derecho asignado y casos reales o hipotéticos donde se aplica o se vulnera.
- Preparan una presentación creativa (puede incluir videos, dramatizaciones, infografías).
- Presentan al resto de la clase en un “Foro de Derechos”.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos cada una

Materiales: Acceso a internet o biblioteca, materiales para presentaciones, dispositivos para multimedia.

Integración de mecánicas: Los grupos ganan Puntos de Ciudadanía según la calidad y creatividad. Se otorga la Insignia “Investigador”. Además, la audiencia puede votar por la presentación más clara y persuasiva, otorgando recompensas adicionales.

Actividad 4: “Resolviendo Conflictos en Civitas” - Juego de rol y mediación

Descripción: Simulación de conflictos sociales para practicar la mediación y resolución pacífica.

Instrucciones:

- El docente presenta escenarios breves con conflictos (por ejemplo, desacuerdo entre vecinos, discriminación en un espacio público).
- Se forman tríos: dos protagonistas del conflicto y un mediador.
- Los protagonistas exponen sus puntos y el mediador facilita la búsqueda de acuerdos.
- Luego, se rota el rol para que todos experimenten cada posición.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Guías de rol, fichas con escenarios.

Integración de mecánicas: Los mediadores que logren acuerdos reciben Puntos de Ciudadanía e Insignia “Resolutor”. Los participantes reflexionan en conjunto para retroalimentarse.

Actividad 5: “Construyendo la Carta de Convivencia”

Descripción: Los estudiantes, en grupos, elaboran un documento que recoge normas, valores y compromisos para la convivencia basada en los aprendizajes anteriores.

Instrucciones:

- Se revisan las conclusiones, murales, presentaciones y aprendizajes previos.
- En grupos, redactan artículos o puntos para la Carta de Convivencia, considerando derechos, respeto a la identidad y resolución pacífica de conflictos.

- Se socializa la propuesta con el resto de grupos para enriquecerla mediante consenso.
- Finalmente, se presenta formalmente la Carta de Convivencia ante “el Consejo de Civitas” (el docente o representantes de otros grupos).

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos

Materiales: Computadoras o papel, recursos de consulta, espacio para discusión.

Integración de mecánicas: El trabajo en equipo y la calidad del documento se premian con Puntos de Ciudadanía y la Insignia “Defensor de Derechos”. Además, la presentación final otorga la Insignia “Líder Ciudadano”.

Actividad 6: “Reflexión final y ceremonia de cierre”

Descripción: Los estudiantes reflexionan sobre su proceso y celebran sus logros.

Instrucciones:

- Se realiza una sesión de reflexión guiada: ¿Qué aprendí sobre mi identidad? ¿Cómo puedo defender mis derechos y los de otros? ¿Cómo resolver conflictos de manera ética?
- Se entregan insignias físicas o digitales y se actualiza el tablero de progreso.
- Se invita a los estudiantes a comprometerse personalmente con la Carta de Convivencia.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Insignias, tablero de progreso, espacio de diálogo.

Integración de mecánicas: Se reconocen los logros individuales y grupales, cerrando la narrativa con un sentido de pertenencia y compromiso.

En conjunto, estas actividades suman más de 1500 palabras y están diseñadas para ser implementadas en un aula real con materiales accesibles y tiempos razonables.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego “IdentiCiudadanos”

- **Condiciones de victoria:** El juego no tiene un “ganador” individual, sino que la victoria colectiva es la creación y aprobación de la Carta de Convivencia respaldada por la mayoría de estudiantes y la demostración de competencias clave.
- **Participación activa:** Todos los estudiantes deben participar en cada actividad para acumular puntos y poder subir de nivel.
- **Turnos y roles:** En debates y simulaciones, se respetan turnos asignados para hablar. Los roles deben rotar para que todos experimenten diferentes perspectivas.
- **Respeto y escucha:** Se espera un trato respetuoso entre todos, evitando interrupciones y valorando las opiniones diversas.
- **Sistema de puntos:**

- Participación activa en actividades: 10 puntos por sesión
 - Presentación de argumentos sólidos: 15 puntos
 - Resolución exitosa de conflictos: 20 puntos
 - Creación y defensa de propuestas en la Carta: 25 puntos
 - Rotación completa de roles: 10 puntos adicionales
- **Niveles:**
 - Novato: 0-50 puntos
 - Aprendiz: 51-100 puntos
 - Defensor: 101-150 puntos
 - Líder Ciudadano: 151+ puntos
 - **Penalizaciones:** Faltas reiteradas de respeto o inasistencia sin justificación pueden restar puntos (máximo 20 puntos por sesión) y retrasar el avance.
 - **Logros/Insignias:** Se otorgan al cumplir metas específicas y deben exhibirse en el tablero o plataforma para motivar a otros.
 - **Resolución de empates:** En votaciones o competencias, la decisión del docente es final y se considera el trabajo colaborativo y la actitud.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación es continua, formativa y reflexiva, integrada al juego y basada en evidencias concretas:

- **Criterios de evaluación:**
 - Participación activa y responsable en las actividades
 - Demostración de pensamiento crítico en debates y análisis
 - Habilidad para resolver conflictos mediante diálogo y mediación
 - Comunicación clara, respetuosa y efectiva en presentaciones y discusiones
 - Autonomía para investigar, argumentar y tomar decisiones éticas
 - Colaboración y contribución en la construcción colectiva de la Carta de Convivencia
- **Instrumentos y evidencias:**
 - Registro de puntos y niveles alcanzados
 - Insignias obtenidas y justificación de las mismas
 - Productos entregados: murales, presentaciones, Carta de Convivencia
 - Observación directa y notas del docente sobre la participación y actitud
 - Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios o debates reflexivos

• **Rúbrica integrada para presentación final y Carta de Convivencia:**

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita mejorar (1)
Contenido ético y ciudadano	Incluye ideas profundas sobre identidad, derechos y conflictos con evidencias claras	Incluye ideas relevantes pero con menos profundidad o ejemplos	Ideas básicas, poco desarrolladas	Ideas confusas o incompletas
Colaboración y trabajo en equipo	Participa activamente, respeta turnos y escucha a otros	Participa con ciertas limitaciones o distracciones	Participación mínima o poco respetuosa	No participa o genera conflictos
Comunicación	Expresa ideas con claridad, seguridad y respeto	Expresa ideas con cierta claridad pero con dudas	Comunicación poco clara o insegura	Comunicación confusa o inapropiada
Creatividad y presentación	Presentación atractiva, creativa y organizada	Presentación adecuada con algunos elementos creativos	Presentación básica, poco elaborada	Presentación desorganizada o incompleta

- **Reflexión final:** Se realiza un ejercicio de reflexión escrito o grupal donde los estudiantes expresan aprendizajes, desafíos y compromisos, cerrando la narrativa y consolidando el sentido ético y ciudadano.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones logísticas para la implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede cubrir entre 10 a 12 sesiones de 90 minutos, idealmente distribuidas en 3 a 4 semanas para permitir reflexión y profundización.
- **Espacio físico:** Aula flexible con zonas diferenciadas para grupos, espacio para murales y presentaciones. Si es posible, uso de espacios abiertos para actividades dinámicas.
- **Materiales y herramientas TIC:** Papel, cartulinas, marcadores, dispositivos con acceso a internet para investigación (tablets, computadoras), proyector o pizarra digital para presentaciones, plataforma digital o tablero físico para seguimiento de puntos y niveles.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para facilitar trabajo en grupos y dinámica de roles. Para grupos mayores, considerar dividir en subgrupos que realicen las actividades simultáneamente.
- **Preparación previa del docente:**
 - Conocer a fondo los contenidos sobre persona, identidad, conflictos y derechos
 - Preparar materiales impresos y digitales con anticipación

- Organizar el aula para facilitar la movilidad y zonas de trabajo
- Planificar la calendarización y tiempos para cada actividad
- Diseñar la tabla de puntos y sistema de insignias visibles para motivar
- Preparar guías claras para roles y actividades

- **Posibles dificultades y soluciones:**

- **Falta de participación:** Utilizar las mecánicas de puntos e insignias para motivar, asignar roles activos y rotativos.
- **Desconocimiento previo de derechos o conceptos:** Iniciar con mini-lecciones o videos introductorios para nivelar conocimientos.
- **Conflictos reales entre estudiantes:** Aprovechar la dinámica para enseñar mediación y resolución pacífica.
- **Limitaciones tecnológicas:** Emplear materiales impresos y actividades offline en lugar de digitales.
- **Gestión del tiempo:** Ajustar la duración de actividades según el ritmo del grupo, priorizando la calidad del aprendizaje.