

Constituyente Challenge: Forjando la Nueva Colombia

Gamificación Estructural | Ciencias Sociales | Política | Tema: La constituyente en Colombia

Contexto Narrativo

Te damos la bienvenida a un viaje en el tiempo, directo a uno de los momentos más decisivos y transformadores en la historia política de Colombia: la Asamblea Constituyente de 1991. En esta experiencia gamificada, los estudiantes se convierten en “Constituyentes Virtuales”, jóvenes líderes convocados para reconstruir y entender el proceso que dio forma a la actual Constitución Política de Colombia, una carta magna que transformó la nación y sentó las bases para la democracia, la paz y la inclusión social.

La ambientación se sitúa en un aula transformada en un salón de debates de la Asamblea Constituyente. Los estudiantes asumen roles específicos como representantes de diferentes regiones y sectores sociales (pueblos indígenas, campesinos, jóvenes, empresarios, mujeres, comunidades afrodescendientes, entre otros). Cada rol tiene una perspectiva única sobre los temas que se discutieron en la época y sus intereses propios. Esta diversidad de voces promueve la empatía y el entendimiento de la pluralidad social colombiana.

La misión principal es la siguiente: "Como Constituyentes Virtuales, ustedes deberán debatir, negociar y construir en conjunto propuestas que expliquen la importancia del proceso de la constituyente en Colombia, y cómo este proceso contribuyó a consolidar derechos, justicia y participación ciudadana."

A lo largo del juego, los estudiantes vivirán la experiencia de:

- Investigar y comprender los desafíos sociales, políticos y culturales que llevaron a la convocatoria de la Asamblea Constituyente.
- Debatir y defender propuestas desde su rol, fomentando el pensamiento crítico y la argumentación.
- Colaborar en equipos para resolver retos y problemas reales que enfrentaron los constituyentes históricos.
- Ganar puntos, subir de nivel y obtener insignias por su participación activa, liderazgo, trabajo en equipo y creatividad.
- Reflexionar sobre cómo la Constitución actual impacta su vida diaria y su futuro como ciudadanos colombianos.

Esta narrativa conecta directamente con el contenido de Ciencias Sociales y Política, ya que permite a los estudiantes entender no solo los hechos históricos, sino también el valor democrático, social y cultural de la Constitución de 1991. Además, se promueve el desarrollo de competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, el liderazgo y la adaptabilidad, en un contexto de curiosidad y respeto por la diversidad.

La experiencia se diseñó con criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI) para garantizar que todos los estudiantes puedan participar activamente, valorar distintas perspectivas y sentirse representados. Por ejemplo, los roles incluyen voces históricamente marginadas; las actividades fomentan la participación de todos mediante dinámicas inclusivas; y la evaluación considera habilidades diversas y estilos de aprendizaje.

En resumen, “Constituyente Challenge: Forjando la Nueva Colombia” es más que un juego. Es un espacio para que los jóvenes vivan la historia, comprendan su importancia y desarrollen habilidades esenciales para ser ciudadanos activos, críticos y comprometidos con su país.

Mecánicas de Juego

Para estructurar esta experiencia gamificada se utilizarán las siguientes mecánicas de juego, integradas con los objetivos educativos y la narrativa:

- **Sistema de Puntos:** Cada estudiante gana puntos por participar activamente en debates, resolver retos, colaborar en equipo y presentar propuestas bien fundamentadas. Los puntos se otorgan según criterios claros, por ejemplo:
 - +10 puntos por argumentar una idea con evidencia histórica.
 - +15 puntos por liderar un equipo en la resolución de un problema.
 - +5 puntos por escuchar respetuosamente y aportar en discusiones grupales.

Estos puntos se registran en una tabla visible para fomentar la motivación y el seguimiento del progreso.

- **Niveles:** El sistema de niveles representa el grado de dominio y compromiso de cada estudiante:
 - Nivel 1: Constituyente Novato
 - Nivel 2: Constituyente Activo
 - Nivel 3: Constituyente Experto
 - Nivel 4: Líder Constituyente

Para subir de nivel, los estudiantes deben acumular una cantidad mínima de puntos y demostrar competencias específicas, como trabajo en equipo y liderazgo.

- **Insignias:** Se entregan insignias digitales o físicas para reconocer logros específicos, por ejemplo:
 - “Orador Destacado”: por presentar argumentos claros y persuasivos.
 - “Investigador Incansable”: por aportar datos históricos bien fundamentados.
 - “Colaborador Ejemplar”: por facilitar acuerdos en el grupo.
 - “Innovador Constitucional”: por proponer ideas creativas para la Constitución.

Las insignias se muestran en un mural o plataforma digital para visibilizar los logros individuales y grupales.

- **Retos:** Actividades específicas que simulan problemas reales enfrentados durante la Asamblea Constituyente, como construir acuerdos sobre derechos sociales o negociar la inclusión de grupos minoritarios. Los retos se resuelven en equipo y requieren pensamiento crítico y colaboración.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas simbólicas como “votos extra” para decisiones grupales, tiempo adicional para presentar ideas o ser moderador en debates futuros. Estas recompensas refuerzan la motivación intrínseca y el liderazgo.
- **Progresión:** La experiencia se divide en fases que representan etapas del proceso constituyente: diagnóstico, debate, negociación, redacción y presentación. Cada fase desbloquea nuevas actividades y retos, manteniendo el

interés y la sensación de avance.

- **Retroalimentación Inmediata:** Durante debates y actividades, el docente y compañeros dan retroalimentación constructiva, señalando fortalezas y áreas de mejora. Además, se utiliza un sistema simple de “feedback rápido” en el aula, donde se pueden entregar “stickers” o puntos instantáneos para reconocer aportes valiosos en tiempo real.

En conjunto, estas mecánicas generan un marco lúdico estructurado que motiva la participación activa, el aprendizaje profundo y el desarrollo de competencias sociales y cognitivas, alineadas con el aprendizaje sobre la constituyente en Colombia.

Actividades Gamificadas

A continuación, se detallan las actividades gamificadas que conforman la experiencia. Cada una está diseñada para ser práctica, accesible y vinculada a las mecánicas y objetivos planteados.

Actividad 1: “Conociendo el Contexto: Mapa de Problemas Sociales”

Descripción: Los estudiantes investigan los principales problemas sociales, políticos y económicos que motivaron la convocatoria de la Asamblea Constituyente en Colombia.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- Cada equipo recibe una hoja grande o pizarrón para crear un “Mapa de Problemas” donde identifiquen y organicen los problemas sociales (conflicto armado, desigualdad, exclusión, etc.).
- Se les entrega material de apoyo: textos breves, videos y datos históricos simples y accesibles.
- Los equipos deben presentar su mapa al resto de la clase, explicando la importancia de cada problema.
- El docente asigna puntos según la claridad, profundidad y trabajo colaborativo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Hojas grandes, marcadores, textos impresos, proyector o pantallas para videos.

Mecánicas integradas: Puntos por presentación y participación, insignia “Investigador Incansable” para equipos que integren fuentes diversas, retroalimentación inmediata del docente.

Actividad 2: “Roles Constituyentes: Debate por la Inclusión”

Descripción: Cada estudiante asume un rol histórico (indígena, mujer, joven, empresario, campesino, afrodescendiente) y defiende desde su perspectiva la inclusión de derechos específicos en la nueva Constitución.

Instrucciones:

- Asignar roles detallados con fichas que describen intereses y contexto histórico.
- Dar tiempo para que los estudiantes investiguen y preparen argumentos (20 minutos).
- Realizar un debate estructurado donde cada rol exponga sus demandas y busque acuerdos con otros grupos.
- El docente modera y otorga puntos por argumentación, respeto y colaboración.

- Los estudiantes pueden usar “votos extra” ganados como recompensa para apoyar propuestas aliadas.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Fichas de rol, guías de investigación, tablero para votos, cronómetro.

Mecánicas integradas: Puntos, niveles por participación activa, insignias “Orador Destacado” y “Colaborador Ejemplar”, uso estratégico de recompensas.

Actividad 3: “Construyendo Derechos: Taller de Propuestas Constitucionales”

Descripción: En equipos, los estudiantes redactan artículos para la Constitución que reflejen los acuerdos alcanzados en el debate, enfocándose en derechos sociales, culturales y políticos.

Instrucciones:

- Reunir a los estudiantes en los mismos equipos del debate para consolidar ideas.
- Proporcionar plantillas para redactar artículos constitucionales simples.
- Guiar a los equipos para que usen lenguaje claro, inclusivo y respeten la diversidad.
- Presentar los artículos ante la clase, que vota por las más completas y relevantes.
- El docente otorga puntos y asigna niveles según la calidad y creatividad de las propuestas.

Tiempo estimado: 75 minutos

Materiales: Plantillas impresas, ejemplos de artículos constitucionales, marcadores, hojas.

Mecánicas integradas: Puntos, insignia “Innovador Constitucional”, progresión a fases avanzadas, retroalimentación inmediata.

Actividad 4: “Simulación Asamblea: Votación y Consenso”

Descripción: Simulan la Asamblea Constituyente donde se discuten y votan las propuestas redactadas. Se enfatiza el consenso y la negociación para aprobar los artículos.

Instrucciones:

- Organizar el aula con disposición tipo asamblea, otorgando roles de moderadores y secretarios.
- Cada equipo presenta su propuesta y responde preguntas.
- Se abre la votación con sistemas visibles (tarjetas de colores, apps de votación o mano alzada).
- Si una propuesta no alcanza mayoría, se abre espacio para negociar modificaciones.
- Los moderadores registran acuerdos y asignan puntos según participación y habilidades de negociación.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tarjetas de votación, listas de asistentes, hojas para registro de acuerdos, dispositivos para votación digital opcional.

Mecánicas integradas: Puntos, niveles, recompensas por liderazgo y negociación, tabla de clasificación en tiempo real.

Actividad 5: “Reflexión Final: Tu Constitución, Tu Voz”

Descripción: Los estudiantes reflexionan individualmente y en grupo sobre la importancia de la Constitución actual y cómo el proceso constituyente impacta su vida como ciudadanos.

Instrucciones:

- Entregar una guía de preguntas para reflexión escrita (¿Qué derechos te parecen más importantes? ¿Cómo influye la Constitución en tu vida cotidiana? ¿Qué aprendiste sobre el diálogo y la inclusión?).
- En grupos pequeños, compartir reflexiones y elaborar un mural o video corto con las conclusiones.
- Presentar al grupo clase y recibir retroalimentación.
- El docente otorga puntos finales y asigna insignias por pensamiento crítico y curiosidad.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Guía de reflexión impresa, hojas, materiales para mural (cartulina, marcadores) o dispositivos para grabar videos.

Mecánicas integradas: Puntos, insignias “Pensador Crítico” y “Ciudadano Reflexivo”, cierre de narrativa con reconocimiento colectivo.

Estas actividades están diseñadas para ser flexibles según el contexto del aula, con materiales accesibles y enfoques inclusivos. La combinación de investigación, rol, debate, creación y reflexión asegura un aprendizaje integral y significativo sobre la constituyente en Colombia.

Reglas y Condiciones

Para garantizar una experiencia justa, ordenada y enriquecedora, se establecen las siguientes reglas del juego:

• Roles y Turnos:

- Cada estudiante debe asumir y respetar el rol asignado durante las actividades de debate y simulación.
- Durante debates y votaciones, se siguen turnos para hablar; el moderador controla el tiempo (máximo 2 minutos por intervención).
- No se permite interrumpir ni descalificar argumentos ajenos.

• Condiciones de Victoria:

- El objetivo colectivo es construir una serie de propuestas constitucionales relevantes y consensuadas que reflejen la diversidad social.
- Individualmente, la “victoria” se mide por la participación activa, la calidad de aportes y el desarrollo de competencias (más puntos y niveles).

• Penalizaciones:

- Faltas de respeto o interrupciones injustificadas restan puntos (-5 por incidente).
- No participar en actividades o retrasar al equipo puede generar pérdida de puntos (-10).
- Uso inadecuado de materiales o distracciones reiteradas serán advertidas y pueden limitar recompensas.

- **Tabla de Puntos y Logros:**

- El docente mantiene una tabla visible con puntos individuales y por equipo.
- Se registran logros y se entregan insignias durante y al final de la experiencia.

- **Uso de Recompensas:**

- Los “votos extra” y otros premios simbólicos pueden usarse durante las votaciones para apoyar propuestas.
- Estas recompensas no garantizan la victoria, pero pueden influir en el consenso.

- **Inclusión y Respeto:**

- Se fomenta la escucha activa y el respeto por todas las voces, especialmente las de minorías (indígenas, afrodescendientes, mujeres, jóvenes).
- Cualquier forma de discriminación o exclusión será motivo de intervención inmediata y penalización.

Estas reglas están diseñadas para mantener la dinámica fluida, motivar la participación equitativa y asegurar que el aprendizaje sea profundo y respetuoso.

Evaluación Gamificada

La evaluación se integra al sistema gamificado y considera tanto aspectos cuantitativos como cualitativos para valorar el aprendizaje y desarrollo de competencias:

- **Criterios de Evaluación:**

- Participación activa en debates y actividades (puntualidad, respeto, argumentación).
- Calidad y pertinencia de las propuestas constitucionales redactadas (claridad, inclusión, fundamento histórico).
- Colaboración y liderazgo dentro de los equipos.
- Capacidad para escuchar, negociar y adaptarse a nuevas ideas.
- Reflexión crítica sobre el proceso y su relevancia actual.

- **Rúbricas Integradas:**

- Para debates: se evalúa claridad de ideas, uso de evidencias, respeto y capacidad de persuasión (niveles: básico, competente, avanzado).
- Para propuestas escritas: coherencia, inclusión de derechos, creatividad y lenguaje adecuado (niveles similares).
- Para colaboración: participación equitativa, apoyo a compañeros y gestión de conflictos.

- **Evidencias de Aprendizaje:**

- Mapas de problemas sociales elaborados por equipos.
- Grabaciones o notas de debates y simulación.
- Artículos constitucionales redactados.
- Mural o video final de reflexión.

- **Reflexión Final y Cierre:**

- Se realiza una sesión final donde los estudiantes comparten aprendizajes y sensaciones.
- El docente guía una reflexión sobre la importancia del diálogo, la inclusión y la participación ciudadana.
- Se reconocen públicamente los logros y se entregan insignias finales.

Este modelo de evaluación gamificada genera un ambiente motivador, integrador y formativo, donde el seguimiento del progreso es constante y el feedback es inmediato y constructivo.

Recomendaciones Logísticas

Para asegurar una implementación exitosa de “Constituyente Challenge: Forjando la Nueva Colombia”, se sugieren las siguientes recomendaciones logísticas y pedagógicas:

- **Tiempo Necesario:** Idealmente, reservar 4 a 5 sesiones de clase de 60 a 90 minutos cada una para desarrollar todas las actividades con profundidad y reflexión.
- **Espacio Físico:** Aula con disposición flexible para trabajo en equipo y debates, preferiblemente con espacio para moverse y organizar la simulación de asamblea. Pizarras o muros visibles para mapas y tableros de puntos.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Hojas grandes, cartulinas, marcadores, tijeras y pegamento para actividades manuales.
 - Textos impresos y/o digitales con información básica sobre la constituyente y contexto histórico.
 - Computadora y proyector o pantallas para videos y presentaciones.
 - Opcional: plataformas digitales para votación (Kahoot, Mentimeter, Google Forms) y para gestionar tabla de puntos e insignias.
 - Dispositivos para grabar videos o tomar fotos para evidencia y reflexión final.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal para grupos de 20 a 30 estudiantes, que se pueden dividir en equipos de 4 a 5 personas para facilitar la colaboración y participación equitativa.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con el contexto histórico y político de la constituyente de 1991.
 - Preparar materiales y fichas de roles, mapas de problemas y plantillas de artículos.
 - Organizar la tabla de puntos y sistema de insignias, decidir si usar herramientas digitales o físicas.
 - Planificar el calendario de sesiones y anticipar posibles tiempos para cada actividad.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Falta de participación o timidez:* Fomentar la inclusión mediante roles atractivos, recompensas por participación y grupos heterogéneos.
 - *Desconocimiento histórico:* Proveer materiales accesibles y guías claras para la investigación previa.
 - *Conflictos en debates:* Establecer reglas claras de respeto y turnos; el docente debe actuar como moderador imparcial.

- *Limitaciones tecnológicas:* Usar versiones manuales para puntos y votaciones si no hay acceso a TIC.
- *Tiempo insuficiente:* Priorizar actividades clave y dejar otras como tareas o actividades para casa.

Con estas recomendaciones, el docente podrá facilitar una experiencia gamificada enriquecedora, que no solo enseña la historia de la constituyente en Colombia sino que también despierta interés, desarrolla habilidades y promueve valores democráticos entre los estudiantes.